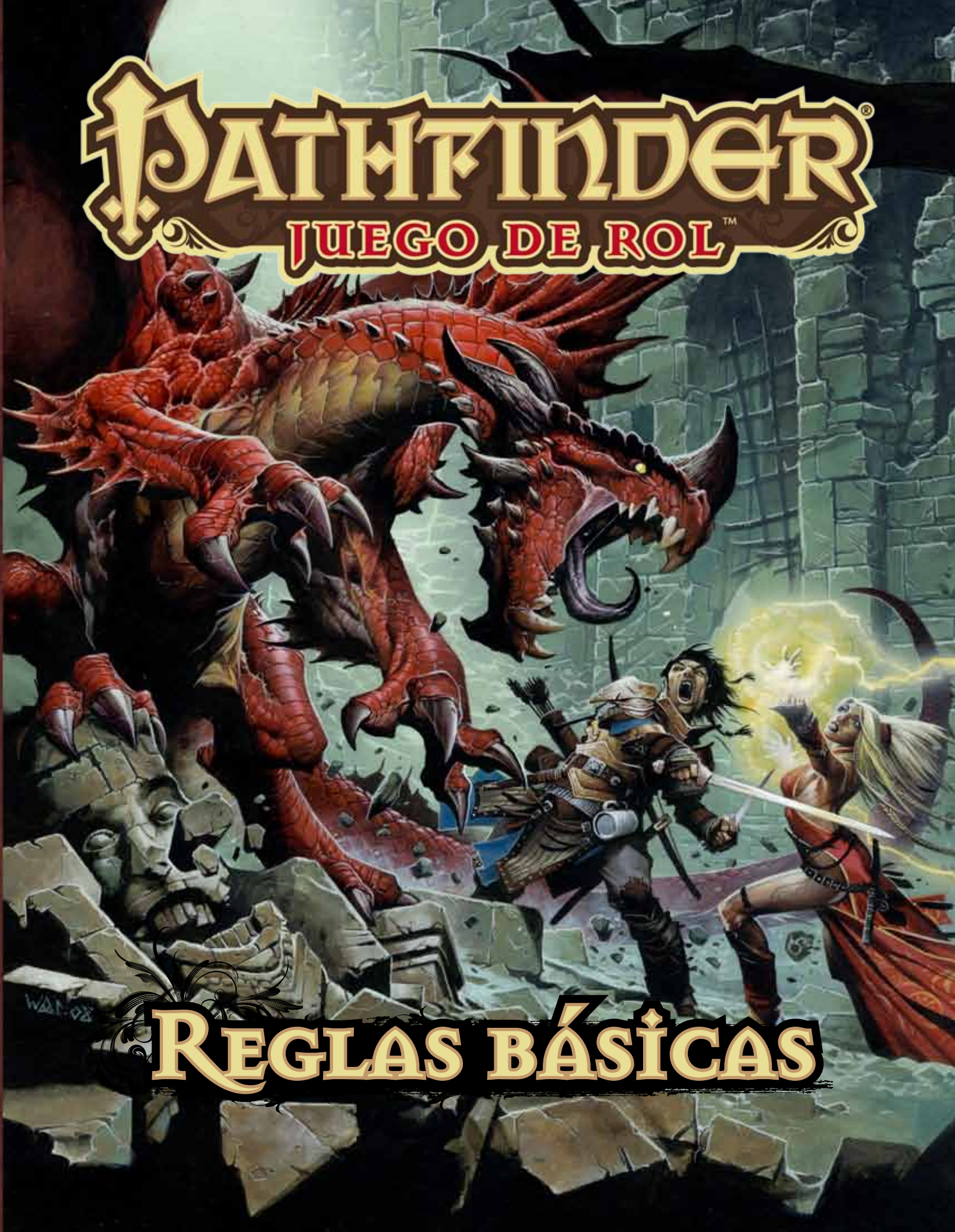
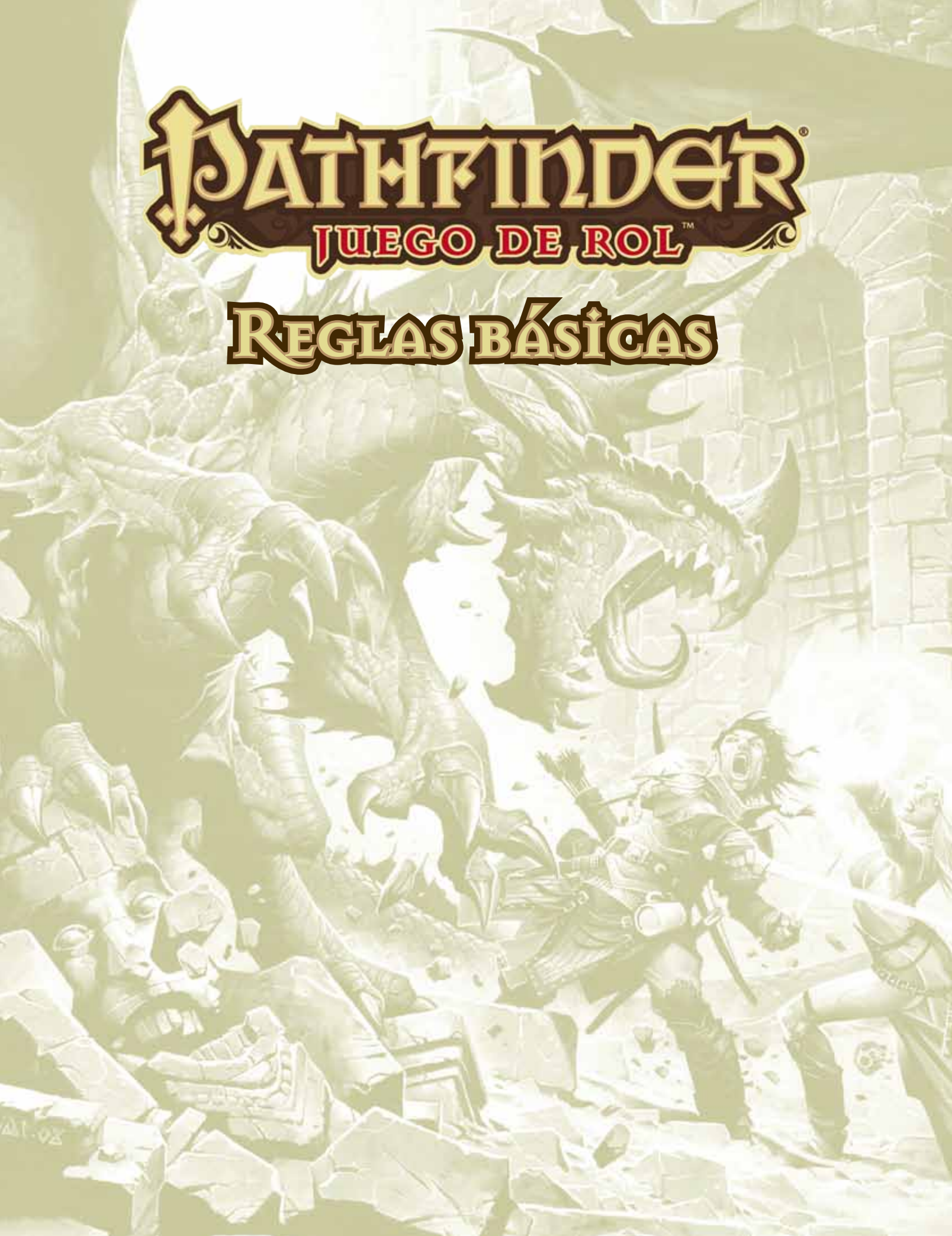

Pathfinder®
Juego de Rol™
Reglas básicas


Pathfinder
Juego de rol
Reglas básicas

Pathfinder Juego de Rol

Reglas básicas

Créditos

Jefatura de diseño: Jason Bulmahn
Consultoría de diseño: Monte Cook
Diseño adicional: James Jacobs, Sean K Reynolds, y F. Wesley Schneider
Contribuciones adicionales: Tim Connors, Elizabeth Courts, Adam Daigle, David A. Eitelbach, Greg Oppedisano, y Hank Woon

Ilustración de portada: Wayne Reynolds
Ilustraciones interiores: Abrar Ajmal, Concept Art House, Vincent Dutrait, Jason Engle, Andrew Hou, Imaginary Friends, Steve Prescott, Wayne Reynolds, Sarah Stone, Franz Vohwinkel, Tyler Walpole, Eva Widermann, Ben Wootten, Svetlin Velinov, Kevin Yan, Kieran Yanner, y Serdar Yildiz

Dirección creativa: James Jacobs
Edición y desarrollo: Christopher Carey, Erik Mona, Sean K Reynolds, Lisa Stevens, James L. Sutter, y Vic Wertz
Asistencia editorial: Jeffrey Alvarez, y F. Wesley Schneider
Internos editoriales: David A. Eitelbach y Hank Woon
Dirección artística: Sarah E. Robinson
Dirección artística *senior*: James Davis

Edición: Erik Mona
CEO Paizo: Lisa Stevens
Vicepresidencia de operaciones: Jeffrey Alvarez
Contabilidad corporativa: Dave Erickson
Jefatura de ventas: Pierce Watters
Dirección comercial: Christopher Self
Dirección técnica: Vic Wertz
Dirección de eventos: Joshua J. Frost

Agradecimiento especial: al Servicio de Atención al Cliente y al equipo de Almacén de Paizo, a Ryan Dancey, Clark Peterson, y a los orgullosos participantes del *Open Gaming Movement*.
Este juego está dedicado a Gary Gygax y Dave Arneson.
Basado en las reglas de rol originales diseñadas por Gary Gygax y Dave Arneson, e inspirado en la 3ª edición del juego, diseñada por Monte Cook, Jonathan Tweet, Skip Williams, Richard Baker, y Peter Adkison.
Este juego no habría sido posible sin la pasión y la dedicación de los miles de jugadores que ayudaron a probarlo y desarrollarlo.
Gracias a todos por vuestro tiempo y por vuestro esfuerzo.

Créditos de la versión española

Dirección de la serie: Joaquim Dorca
Traducción y coordinación de traducciones: Jordi Zamarreño
Coordinación de la línea: Xavier Garriga
Maquetación: Rosa María Arbós y Bascu

Un agradecimiento especial al equipo de traductores (porque ésta es una labor de equipo) de *Pathfinder*, compuesto por Joan Julià, Sergio Rebollo, y Antonio Polo. Este texto incorpora la fe de erratas 1.4 (correspondiente a la 6ª reimpresión del original inglés), y por lo tanto es equivalente a la misma.

Paizo Publishing, LLC
7120 185th Ave NE
Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

Devir Contenidos S.L.
Rosellón, 184, 6º 1ª
08008 Barcelona; España
devir.es

Identidad de producto: lo siguiente se identifica como Identidad de producto (Product Identity), tal y como se define en la Open Game License versión 1.0a, y no se considera Contenido abierto (Open Content): todas las marcas y marcas registradas, los nombres propios (de personajes, dioses, etc.), los diálogos, las tramas, las líneas argumentales, los lugares, los personajes, las ilustraciones, y el atuendo comercial (queda excluido de esta declaración todo elemento que haya sido designado previamente como Contenido abierto).
Contenido abierto: excepto el material designado como Identidad de producto (ver más arriba), la mecánica de juego de este juego de Paizo se considera como Contenido abierto, tal y como se define en la Open Game License versión 1.0a sección 1(d). No está permitido reproducir parte alguna de este material distinta de lo designado como Contenido abierto sin permiso por escrito.
El Reglamento del juego de rol Pathfinder está editado por Paizo Publishing LLC bajo la Open Game License versión 1.02, © 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Publishing LLC, el logo del gólem de Paizo, Pathfinder y Game Mastery son marcas registradas de Paizo Publishing LLC. El juego de rol Pathfinder, la Sociedad Pathfinder, las Crónicas de Pathfinder, y la Guía de Pathfinder son marcas de Paizo Publishing LLC. © 2009 Paizo Publishing.

Depósito Legal: B. 26701-2013 PFR001 Impreso en España - *Printed in Spain*

ÍNDICE DE MATERIAS

Capítulo 1: cómo empezar 6
Cómo utilizar este libro 9
Términos comunes 11
Ejemplo de juego 13
Cómo generar un personaje 14
Las puntuaciones de característica 15

Capítulo 2: razas 18
Los elfos 21
Los enanos 22
Los gnomos 23
Los humanos 24
Los medianos 25
Los semielfos 26
Los semiorcos 27

Capítulo 3: clases 28
Avance de los personajes 30
Bárbaro 31
Bardo 34
Clérigo 38
Druida 48
Explorador 54
Guerrero 58
Hechicero 59
Mago 67
Monje 73
Paladín 76
Pícaro 80

Capítulo 4: habilidades 84
Cómo adquirir habilidades 86
Descripciones de las habilidades 87

Capítulo 5: dotes 110
Prerrequisitos 112
Tipos de dote 112
Descripciones de las dotes 113

Capítulo 6: equipo 138
Riqueza y dinero 140
Armas 140
Armaduras 149
Materiales especiales 153
Bienes y servicios 155

Capítulo 7: reg. adicionales 164
Alineamiento 166
Estadísticas vitales 168
Movimiento 170
Exploración 172

Capítulo 8: combate 176
Cómo funciona el combate 178
Estadísticas de combate 178
Acciones en combate 181
Heridas y muerte 189
Movimiento, posición, y distancia 192
Modificadores de combate 195
Ataques especiales 197
Acciones especiales de iniciativa 203

Capítulo 9: magia 204
Cómo lanzar conjuros 206
Descripciones de los conjuros 209
Conjuros arcanos 217
Conjuros divinos 220
Aptitudes especiales 221

Capítulo 10: conjuros 222
Listas de conjuros 224
Conjuros 238

Capítulo 11: cl. de prestigio 372
Arquero arcano 374
Asesino 376
Bribón arcano 378
Caballero arcano 380
Cronista *Pathfinder* 381
Danzarín sombrío 384
Discípulo del dragón 386
Duelista 388
Maestro del saber 390
Teúrgo místico 392

Capítulo 12: cómo dirigir 394
Cómo empezar una campaña 396
Aventuras publicadas 396
Cómo construir una aventura 396
Cómo prepararse para la partida 401
Durante la partida 402
Pistas para las campañas 404
Cómo acabar la campaña 405

Capítulo 13: el entorno 408
Dungeons 410
Trampas 416
Ejemplos de trampas 420
Las tierras salvajes 423
Aventuras urbanas 432
El clima 437
Los Planos 439
Reglas ambientales 441

Capítulo 14: cr. de PNJs 446
Adepto 448
Aristócrata 449
Combatiente 449
Experto 449
Plebeyo 450
Creación de PNJs 450

Capítulo 15: obj. mágicos 456
Cómo utilizar los objetos 458
Objetos mágicos en el cuerpo 459
Cómo destruir objetos mágicos 459
Compra de objetos mágicos 460
Descrip. de los objetos mágicos 460
Armaduras 462
Armas 468
Anillos 478
Bastones 483
Cetros 487
Objetos maravillosos 494
Pergaminos 530
Pociones 531
Varitas 531
Objetos inteligentes 532
Objetos malditos 535
Artefactos 543
Cómo crear objetos mágicos 548

Apéndice 1: aptitudes especiales 554
Apéndice 2: estados 565
Apéndice 3: lecturas inspiradoras 568
Apéndice 4: ayudas de juego 569
La *Open Game License* 569
Hoja de personaje 570
Índice alfabético 572

Todo empezó a principios de 1997. Steve Winter, director creativo de TSR, reunió a unos cuantos diseñadores y editores para informarnos que debíamos empezar a pensar en una nueva edición del juego de rol más popular del mundo. Durante casi tres años, un equipo de trabajo se ocupó de desarrollar un nuevo conjunto de reglas, construido sobre la base de los 25 años anteriores. Publicada en el 2000, la 3ª edición inició una nueva era. Poco tiempo más tarde, un nuevo grupo de diseñadores llevó a cabo retoques al juego en que lo que constituyó la edición 3.5.

Hoy en día *Pathfinder* continúa esa misma tradición, y es el siguiente paso en la progresión. Claro está que esto podría parecer inapropiado, polémico, o incluso un tanto blasfemo, pero no por ello es menos cierto. *Pathfinder* utiliza la base de la larga historia del juego para ofrecer algo nuevo y fresco. Es leal a sus raíces, incluso si dichas raíces son de alguna forma prestadas.

El diseñador del juego, Jason Bulmahn, hizo un trabajo increíble creando para el juego mecánicas nuevas e innovadoras, y empezó bajo la premisa de que tenía un muy buen juego en el que basarse. No borró del todo la pizarra, ni empezó de cero. Jason no sólo no tenía deseo alguno de contrariar a los incontables fans que habían invertido una cantidad de horas igualmente incontable en jugar a dicho juego durante los 35 años anteriores sino que, por el contrario, pretendía proporcionarles la capacidad de basarse en lo que ya habían creado, jugado, y leído. No quería quitarles nada, sólo darles más.

Una de las mejores cosas de *Pathfinder* es que no necesita 'conversión' alguna de libros o revistas existentes. ¿Tienes un estante lleno de grandes aventuras y libros de referencia (muchos de ellos de Paizo, espero)? Pues lo puedes seguir utilizando todo con *Pathfinder*. De hecho eso fue lo que me convenció para subir a bordo de la nave *Pathfinder*. No quería ver la gran cantidad de material producido hasta entonces caer en el olvido.

Sin embargo mi papel como 'consultor de diseño' fue relativamente menor. No os equivoquéis: *Pathfinder* es obra de Jason. Si bien mi papel fue leer material y proporcionar impresiones sobre el mismo, la mayoría de lo que hice fue hablar con Jason, y contarle batallitas del proceso de diseño de la 3ª edición. Jason creía valioso averiguar por qué se hicieron las cosas como se hicieron. ¿Qué razonamiento había tras las dotes de creación de objetos mágicos? ¿Habíamos considerado alguna vez tratar los puntos de experiencia de forma distinta? ¿Cómo evolucionó la Tabla de valores de tesoro por encuentro? Y así sucesivamente.

Fue una época interesante. Aunque a veces me parece haber discutido extensamente todas y cada una de las facetas del diseño de la 3ª edición en foros, entrevistas y convenciones, Jason consiguió hacerme preguntas que nadie me había planteado antes. Juntos, exploramos todos los aspectos del juego, y me parece que fue importante hacerlo antes de empezar a cambiar cosas. Hay que saber dónde

has estado antes de empezar a pensar hacia dónde quieres ir, y eso es particularmente cierto cuando empiezas a enredar con un juego tan robusto y tan estrechamente entretejido como la 3ª edición. El diseño del juego es una matriz lo suficientemente intrincada como para que, si cambias una cosa, otros aspectos del juego que jamás sospechaste que estuvieran asociados con la misma, cambien a su vez. Para cuando acabamos de debatirlo todo, habíamos probado el sistema original de todas las formas posibles, y se nos habían ocurrido algunas ideas nuevas e interesantes. Jason utilizó eso como trampolín, y después se puso a hacer todo el trabajo duro mientras yo pasaba a un segundo plano y le contemplaba con una mezcla de excitación y sobrecogimiento, mientras se llevaban a cabo las pruebas de juego y las versiones previas del mismo.

Pathfinder ofrece nuevas e interesantes opciones para los personajes. Los pícaros tienen talentos. Los hechiceros, poderes que derivan de su linaje. Se han arreglado cosas que llevaban años siendo problemáticas. Los conjuros que te convierten en otra cosa han sido reestructurados. Las presas, simplificadas y equilibradas. Pero sigue siendo el juego que queréis, y habéis querido durante tanto tiempo, aunque se llamara de otra forma.

Sé que la gente de Paizo será una digna portadora de la antorcha. Respetan el pasado del juego tanto como su futuro, y entienden sus tradiciones. Ha sido un placer nítido y sincero jugar un pequeño papel en el desarrollo de *Pathfinder*. Tienes en tus manos un gran juego que no me cabe duda de que te proporcionará horas y horas de entretenimiento.

¡Disfrútalo!

Monte Cook

¡LA AVENTURA TE ESPERA!

Bienvenido a un mundo en el que nobles combatientes se enfrentan en combate a poderosos dragones, y poderosos magos exploran tumbas largo tiempo olvidadas. Este es un mundo de fantasía, poblado por elfos misteriosos, orcos salvajes, sabios enanos, y gnomos astutos. En este juego, tu personaje puede convertirse en un maestro espadachín que jamás ha perdido un duelo, o en un hábil ladrón capaz de robar la corona de la cabeza del rey. Puedes interpretar a un clérigo piadoso que empuña el poder de los dioses, o desentrañar los misterios de la magia como un enigmático hechicero. El mundo está ahí para que lo explores, y tus acciones tendrán una gran influencia en el devenir de la historia. ¿Quién rescatará al rey de las garras del poderoso vampiro? ¿Quién frustrará los planes de los vengativos gigantes, que han bajado de las montañas para esclavizar a la gente común? Estos relatos esperan a tus personajes para que ocupen el centro del escenario. Con este manual, unos cuantos amigos, y un puñado de dados, puedes empezar tu épica misión.

Pathfinder no empezó como un juego de rol independiente, sino como un conjunto de reglas caseras para el juego de rol más antiguo del mundo. En otoño de 2007, con una nueva edición de dicho juego en el horizonte, parecía natural que algunos jugadores prefirieran quedarse con las reglas que ya tenían. Y también que esos mismos jugadores quisieran una puesta al día de las reglas, para hacer el juego más fácil de utilizar, y más divertido de jugar. Cuando empezó el diseño de este juego, la compatibilidad con los productos existentes era un objetivo principal, pero también lo era asegurarme de que clases, razas, y otros elementos estuvieran equilibrados, y fueran divertidos de jugar. En otras palabras, la misión que me impuse fue la de mantener todas las partes geniales e icónicas del juego, mientras arreglaba las reglas chirriantes que ralentizaban el mismo, y causaban más de una discusión acalorada en la mesa.

Conforme las reglas crecieron en tamaño, se puso de manifiesto que los cambios iban más allá de una simple puesta al día y se iban convirtiendo en un sistema de reglas por derecho propio. Así que, aunque *Pathfinder* es compatible con las reglas 3.5, puede utilizarse sin ningún otro libro. En los meses venideros aparecerá cierto número de nuevos productos, creados específicamente para funcionar con esta versión de las reglas, tanto por parte de Paizo como de una buena cantidad de otros editores gracias a la Licencia de compatibilidad de *Pathfinder* (*Pathfinder Roleplaying Game Compatibility*). Esta licencia permite a los editores utilizar un logo especial para indicar que su producto funciona con las reglas de este libro.

Mejorar un sistema de juego de éxito no es cosa fácil. Para llevar a cabo tan elevado ideal, apelamos a los aficionados de la 3.5, algunos de los cuales llevaban más de 8 años jugando con dichas reglas. Desde la primavera de 2008, el reglamento de *Pathfinder* pasó por el período de pruebas de juego más estricto y extenso que se conoce en la historia de los juegos: más de 50.000 jugadores las descargaron y utilizaron. Después se redactó una buena cantidad de borradores, a través de los cuales el juego final que tienes en tus manos empezó lentamente a tomar forma. Hubo una buena cantidad de pasos en falso, y más de un debate acalorado, pero creo que el resultado fue un juego mucho mejor, que no sería lo que es sin la pasión y la inspiración de nuestros probadores de juego. Muchas gracias.

Para acabar, este juego te pertenece a ti y a todos los aficionados a los juegos de fantasía. Espero que encuentres la mecánica divertida y fácil de usar, a la vez que te proporciona el mismo tipo de profundidad y variedad de opciones que esperas de un juego de rol de fantasía. Hay un mundo de aventuras que espera a que tú lo explores. Un mundo que necesita héroes valientes y poderosos. Otros muchos vinieron antes, pero les llegó su hora. Ahora es tu oportunidad.

Jason Bulmahn
Diseñador en jefe

1 Cómo empezar

El dragón rugió triunfalmente cuando Valeros cayó en la nieve, con la sangre brotando de una terrible herida en el estómago. Kyra corrió a su lado, rezando para que no fuera demasiado tarde para salvar su vida.

"¡Yo contendré a la bestia!", gritó Seoni mientras avanzaba hacia el dragón, con su bastón brillando, recubierto de fuego defensivo. Merisiel miró al enorme dragón y después a la diminuta hechicera, meneando la cabeza tristemente.

La aventura no había hecho más que empezar y, a juzgar por este combate, no les pagaban lo suficiente.

Pathfinder es un juego de rol de fantasía, en el que los jugadores adoptan el papel de los héroes componentes de un grupo de aventureros (también llamado 'compañía aventurera') para emprender peligrosas aventuras. Ayudarles a contar esta historia es misión del Director de juego (DJ), quien decide a qué amenazas se enfrentan los personajes jugadores (también llamados simplemente 'personajes', o abreviado PJs), y qué tipo de recompensas obtienen por tener éxito en una misión. Puedes imaginarlo como un juego de narrativa cooperativa, donde los jugadores interpretan a los protagonistas, y el Director de juego es el narrador, controlando el resto del mundo.

Si eres un jugador, tú tomas todas las decisiones relativas al personaje, desde las características que tiene hasta el tipo de arma que empuña. Sin embargo, interpretar un personaje es mucho más que seguir las reglas de este libro. También decides la personalidad del mismo. ¿Es un noble caballero, dedicado a vencer a un poderoso mal, o un pícaro conspirador, que se preocupa más del oro que de la gloria? La elección es tuya.

Si eres el Director de juego, controlas el mundo que los jugadores exploran. Tu trabajo es dar vida a la ambientación, y enfrentar a los personajes con desafíos que sean a la vez justos y exigentes. Desde el príncipe de los mercaderes local hasta el dragón enfurecido, controlas a todos los personajes que no son interpretados por los jugadores. La serie de Paizo *Sendas de aventura Pathfinder*, los módulos, y las *Crónicas de Pathfinder* te proporcionan todo lo que necesitas para organizar una partida, o puedes inventar una propia, utilizando las reglas de este libro así como los monstruos que aparecen en el *Bestiario de Pathfinder*.

Lo que necesitas: además de este libro, para jugar a *Pathfinder* necesitas cierto número de dados especiales. Los dados que vienen con la mayoría de juegos de tablero son de seis caras, pero en este juego se utilizan dados de cuatro, seis, ocho, diez, doce, y veinte caras. Los dados de este tipo se pueden encontrar en tiendas especializadas.

Además de los dados, si eres un jugador necesitas una hoja de personaje (la puedes fotocopiar de la parte posterior de este libro) y, si el Director de juego utiliza un plano para presentar la aventura, una miniatura para representar al personaje. Estas miniaturas (o figuritas) las puedes encontrar en las tiendas especializadas. Hay una gran variedad de estilos, por lo que probablemente puedas encontrar una que represente de forma fiel a tu personaje.

Si eres el Director de juego, necesitas un ejemplar del *Bestiario de Pathfinder*, que contiene las reglas para un amplio espectro de monstruos, desde el poderoso dragón hasta el humilde goblin. Si bien muchos de esos monstruos pueden utilizarse para luchar contra los jugadores, otros podrían proporcionarles información, o convertirse en poderosos aliados. Algunos podrían incluso unirse al grupo, con uno de los jugadores interpretando el papel de un personaje monstruoso. Además, debes tener tu propio juego de dados, y algún tipo de pantalla que puedas utilizar para ocultar tus notas, mapas, y tiradas de dado (aunque deberías ser honesto acerca de los resultados de las tiradas de dado, a veces los resultados no son evidentes, y hacer rodar los dados abiertamente podría proporcionar demasiada información). El combate en *Pathfinder* se puede resolver de dos maneras: puedes describir la situación a los personajes y permitirles que interactúen basándose en la descripción proporcionada, o bien puedes dibujar la situación en un papel o sobre un tablero de batalla, y permitir a los jugadores que muevan las miniaturas por el mismo para representar con más exactitud su posición durante el combate. Ambos métodos tienen sus ventajas; si escoges el segundo, necesitarás un tablero en el que dibujar, como por ejemplo los que comercializa Paizo, así como miniaturas para representar los monstruos y otros adversarios. Todo ello se puede encontrar en tiendas especializadas u *online*.

Cómo jugar: cuando se juega a *Pathfinder*, el Director de juego describe los acontecimientos que tienen lugar en el mundo de juego, y los jugadores se turnan para describir lo que hacen sus personajes como respuesta. Sin embargo, y a diferencia de la narrativa, el resultado de las acciones emprendidas por los personajes controlados por los jugadores (denominados 'personajes jugadores', o PJs) o de los personajes controlados por el Director de juego (denominados 'personajes no jugadores', o PNJs) no está automáticamente garantizado. La mayoría de acciones requiere tiradas de dado para determinar su éxito, siendo algunas tareas más difíciles que otras. Cada personaje es mejor en algunas cosas que en otras, lo que le proporciona bonificadores basados en sus habilidades y en sus características.

Cuando se requiere una tirada de dado, se indica como 'd#', donde '#' representa el número de caras del dado. Si hay que tirar múltiples dados del mismo tipo, habrá un número delante de la 'd'. Por ejemplo, si tienes que tirar 4d6, tiras cuatro dados de seis caras y sumas los resultados. A veces habrá un signo '+' o un signo '-' detrás para indicar que debes sumar o restar dicho número al resultado total de la tirada (no al de cada dado individual). La mayoría de tiradas de dado del juego utiliza un d20, con modificadores basados en las habilidades de un personaje, en sus características, y en la situación. En general, cuanto más alta la tirada, mejor. Las tiradas de porcentaje son un caso especial que se indica mediante la notación 'd%'. Puedes generar un número aleatorio del 0 al 100 tirando dos dados de diez caras de diferente color (2d10). Escoge un color para las decenas, y después tira ambos dados. Si en el dado escogido para las decenas sacas un '4' y en el otro sacas un '2', el número generado es el 42. Un cero en el dado de las decenas indica un resultado final del 1 al 9, ó 100, si ha salido un cero en ambos dados. Algunos d10 llevan impresas las cifras '10', '20', '30', etc., para hacer más fácil la lectura de las tiradas de porcentaje. A menos que se diga lo contrario, siempre que tengas que redondear una cifra, redondea hacia abajo.

Conforme tu personaje corre aventuras obtiene oro, objetos mágicos, y puntos de experiencia (PX). El oro se puede utilizar para comprar mejor equipo, mientras que los objetos mágicos tienen capacidades poderosas, que potencian a tu personaje. Los puntos de experiencia se conceden por superar desafíos, y por completar líneas argumentales importantes. Cuando tu personaje haya ganado suficientes puntos de experiencia subirá de nivel, lo que le proporcionará nuevos poderes y aptitudes que le permitirán afrontar nuevos y mayores desafíos. Si bien un personaje de 1er nivel puede estar a la altura de salvar a la hija de un granjero de unos incursores goblin, derrotar a un terrible dragón rojo podría requerir los poderes de un

héroe de nivel 20. El deber del Director de juego es proporcionar a los personajes desafíos que sean difíciles, pero no tan mortíferos que les dejen sin esperanza alguna de éxito. Para más información sobre los deberes de un Director de de juego, consulta el Capítulo 12.

Por encima de todo, pásatelo bien. Se supone que Jugar a *Pathfinder* debe ser excitante y gratificante tanto para el Director de juego como para los jugadores. ¡La aventura te espera!

La regla más importante

Las reglas de este libro están aquí para ayudarte a insuflar vida a tus personajes y al mundo que ellos exploran. Si bien están diseñadas para hacer el juego fácil y excitante, podría ser que algunas de ellas no encajasen con el estilo de juego que a tu grupo le gusta. Recuerda en ese caso que estas reglas son tuyas, y puedes cambiarlas para ajustarlas a tus necesidades. La mayoría de Directores de juego dispone de cierta cantidad de 'reglas caseras' que utiliza en sus partidas. El Director de juego y los jugadores deberían siempre discutir cualquier cambio en las reglas para asegurarse de que todo el mundo entiende cómo se va a jugar la partida. Aunque el Director de juego es el árbitro final de las reglas, *Pathfinder* es una experiencia compartida, y todos los jugadores deberían contribuir sus ideas si surgen dudas acerca de las reglas.

CÓMO UTILIZAR ESTE LIBRO

Este libro se divide en 15 Capítulos, además de cierta cantidad de apéndices. Los Capítulos 1 al 11 cubren todas las reglas que los jugadores necesitan para crear personajes y jugar al juego. Los Capítulos 12 al 15 contienen información útil para que el Director de juego dirija una partida, y para decidir sobre lo que ocurre en el mundo de juego. En general, si eres un jugador no necesitas leerte la información de esos Capítulos posteriores, pero podrías ser llamado a consultarla de vez en cuando. Las siguientes sinopsis se presentan para proporcionarte una amplia panorámica de las reglas contenidas en este libro.

Capítulo 1 (Cómo empezar): este capítulo cubre la base del juego de rol *Pathfinder*, incluyendo información sobre cómo buscar material en el resto del libro, reglas para generar personajes (PJs), y para determinar las puntuaciones de característica del personaje. Las puntuaciones de característica son los atributos más básicos de un personaje, describiendo su potencial en bruto y sus aptitudes.

Capítulo 2 (Razas): *Pathfinder* contiene siete razas básicas que representan las más comunes en el mundo de juego. Son: elfos, enanos, gnomos, humanos, medianos, semielfos, y semiorcos. Este capítulo cubre todas las reglas necesarias para interpretar a un miembro de

una de estas razas. Cuando crees un personaje, deberías escoger una de las razas de este capítulo.

Capítulo 3 (Clases): hay 11 clases básicas en *Pathfinder*. Las clases representan la profesión básica de un personaje, y cada una de ellas proporciona cierta cantidad de aptitudes especiales. La clase de un personaje determina también una amplia variedad de otras estadísticas utilizadas por el mismo, incluyendo: puntos de golpe, bonificadores a las tiradas de salvación, competencias con armas y armaduras, y rangos de habilidad. Este capítulo también cubre las reglas para hacer avanzar a tu personaje conforme su poder aumenta (subir niveles). Subir de nivel en una clase proporciona aptitudes adicionales, e incrementa otras estadísticas. Al crear un personaje, deberías escoger una clase de este capítulo y ponerle un nivel a dicha clase (por ejemplo, si escoges como clase inicial la de mago, serías un mago de 1er nivel).

Capítulo 4 (Habilidades): este capítulo cubre las habilidades, y cómo utilizarlas en el juego. Las habilidades representan una gran variedad de tareas sencillas que un personaje puede llevar a cabo, desde trepar por un muro, hasta pasar sigilosamente junto a un guardia. Cada personaje obtiene cierto número de rangos de habilidad, que puede utilizar para hacer que su personaje sea mejor en el uso de algunas habilidades. Conforme un personaje sube de nivel, obtiene rangos de habilidad adicionales, que puede utilizar para aumentar sus habilidades existentes, o para obtener competencia en nuevas habilidades. La clase de cada personaje determina cuántos rangos de habilidad puede gastar un personaje.

Capítulo 5 (Dotes): cada personaje posee cierto número de dotes, que le permiten llevar a cabo alguna acción especial, o que le proporcionan alguna otra aptitud que de lo contrario no tendría. Todo personaje empieza el juego por lo menos con una dote, y conforme sube de nivel se le conceden posibilidades de elegir nuevas dotes.

Capítulo 6 (Equipo): este capítulo cubre el equipo básico que puede ser comprado, desde armas y armadura hasta antorchas y mochilas. Aquí también hallarás listas de precios de servicios comunes, como hospedarse en una posada, o conseguir pasaje en un bote. Los personajes empiezan el juego con cierta cantidad de oro basada en sus clases respectivas, que pueden gastar en equipo a 1er nivel.

Capítulo 7 (Reglas adicionales): las reglas de este capítulo cubren diversas situaciones que son importantes para jugar a *Pathfinder*, incluyendo el alineamiento, la impedimenta, el movimiento, y la visibilidad. El alineamiento indica si tu personaje es un villano incapaz de ser redimido, un héroe virtuoso, o cualquier punto intermedio. La impedimenta tiene que ver con la cantidad de peso que un personaje puede transportar sin que ello le entorpezca. El movimiento describe la distancia que el personaje puede viajar en un minuto, hora, o día, dependiendo de su raza y del entorno. La visibilidad tiene que ver con a qué distancia ve el personaje, basándose en su raza y en las condiciones de iluminación de ese momento.

Capítulo 8 (Combate): todos los personajes acaban tarde o temprano enfrentándose a vida o muerte contra terribles monstruos y peligrosos villanos. Este capítulo cubre cómo enfrentarse con el combate en *Pathfinder*. Durante el combate, cada personaje actúa por turno (lo que viene determinado por la iniciativa), con el orden repitiéndose hasta que uno de ambos bandos ha perecido, o ha sido derrotado de alguna otra forma. En este capítulo encontrarás las reglas acerca de cómo llevar a cabo los turnos de combate, lo que cubre todas las acciones que se pueden realizar en él. También incluye cómo arbitrar las maniobras especiales de combate (como por ejemplo intentar derribar a un enemigo, o desarmarle), así como lo que se refiere a heridas y muerte de los personajes.

Capítulo 9 (Magia): cierto número de clases (y algunos monstruos) puede lanzar conjuros, con los cuales se puede hacer casi cualquier cosa, desde devolver la vida a los muertos hasta chamuscar a los enemigos con una *bola de fuego*. Este capítulo se ocupa de las reglas necesarias para lanzar conjuros, y para aprender nuevos conjuros que lanzar. Si tu personaje puede lanzar conjuros, deberías familiarizarte con estas reglas.

Capítulo 10 (Conjuros): si bien el capítulo dedicado a la magia describe cómo lanzar un conjuro, este capítulo se ocupa de los conjuros individuales en sí, empezando por las listas de conjuros disponibles para los personajes basándose en su clase. Le sigue un listado exhaustivo de todos y cada uno de los conjuros del juego, incluyendo sus efectos, su alcance, su duración, y otras variables importantes. Un personaje que pueda lanzar conjuros debería leerse todos los conjuros de los que dispone.

Capítulo 11 (Clases de prestigio): aunque las clases básicas del Capítulo 3 permiten una amplia variedad de tipos de personaje, las clases de prestigio permiten a un personaje convertirse en maestro de un tema seleccionado. Estas clases avanzadas proporcionan una lista especializada de aptitudes, que convierten a un personaje en muy poderoso en un área determinada. El personaje debe cumplir unos prerrequisitos específicos antes de poder adoptar niveles en una clase de prestigio concreta, prerrequisitos que varían dependiendo de la clase de prestigio elegida. Si pretendes subir niveles en una clase de prestigio, deberías familiarizarte con ellos, para estar seguro de que el personaje es capaz de cumplirlos.

Capítulo 12 (Cómo dirigir): este capítulo cubre la base de cómo dirigir una partida de *Pathfinder*, e incluye directrices para organizar una partida, utilizar aventuras publicadas, arbitrar conflictos en la mesa, y otorgar puntos de experiencia y tesoro. Si eres el Director de juego, deberías familiarizarte con los conceptos presentados aquí.

Capítulo 13 (El entorno): además de luchar contra monstruos, hay una buena cantidad de otros peligros y desafíos que plantear a los jugadores cuando juegan a *Pathfinder*. Este capítulo cubre las reglas para interpretar el entorno, desde trampas astutas a lava hirviente, y está dividido por entornos, incluyendo dungeons, desiertos, montañas, bosques, pantanos, acuático, urbano, y otras dimensiones y Planos más allá de la realidad. Finalmente, incluye también información sobre el clima y sus efectos sobre el juego.

Capítulo 14 (Cómo crear PNJs): además de los personajes y los monstruos, el mundo está poblado por incontables personajes no jugadores (PNJs), creados y controlados por el Director de juego, que representan al resto de las personas que existen en el mundo de juego, desde el tendero local hasta el rey ambicioso. El capítulo incluye clases sencillas utilizadas por la mayoría de los PNJs (aunque algunos

podrían poseer niveles de clases básicas y clases de prestigio) y un sistema para generar rápidamente las estadísticas de un PNJ.

Capítulo 15 (Objetos mágicos): conforme un personaje corre aventuras, a menudo se encuentra con objetos mágicos que le ayudan en sus tareas. Este capítulo cubre en detalle estos objetos mágicos, incluyendo armas, armaduras, pociones, anillos, cetros, pergaminos, bastones, y objetos maravillosos (una categoría genérica que abarca todo lo demás). Además, encontrará objetos malditos (que entorpecen a quienes los empuñan), objetos inteligentes, artefactos (objetos de poder increíble), y reglas para crear nuevos objetos mágicos.

Apéndices: los apéndices que hay al final del libro reúnen cierto número de reglas individuales que tienen que ver con aptitudes y estados especiales. Esta sección también incluye una lista de lecturas recomendadas, y una discusión de otras herramientas y productos que puedes utilizar para mejorar tu experiencia de juego con *Pathfinder*.

TÉRMINOS COMUNES

Pathfinder utiliza cierto número de términos, abreviaturas, y definiciones para presentar las reglas del juego. Éstas son las más comunes.

Acción: una acción es una medida discreta del tiempo durante 1 asalto de combate. Utilizar habilidades, lanzar conjuros, y llevar a cabo ataques requiere acciones. Existen diversos tipos de acción: acción estándar, acción de movimiento, acción rápida, acción gratuita, y acción de asalto completo (consulta el Capítulo 8).

Alineamiento: el alineamiento representa la moral básica y la aptitud ética de una criatura, y tiene dos componentes: uno que describe si una criatura es legal, neutral, o caótica, seguido por otro que describe si es buena, neutral, o maligna. Los alineamientos se suelen abreviar utilizando la primera letra de cada componente, como por ejemplo LN para legal neutral, o CM para caótico maligno. Las criaturas neutrales para los dos componentes se denotan con una sola 'N'.

Apilar: apilar se refiere al hecho de sumar bonificadores o penalizadores que se aplican a una prueba o característica en particular. En general, la mayoría de los bonificadores del mismo tipo no se apilan, y en su lugar sólo se aplica el más alto. Por contra, la mayoría de penalizadores sí se apilan, lo que significa que sus valores se suman. En general, los bonificadores y los penalizadores se apilan unos con otros, lo que significa que los penalizadores podrían negar parte o todos los bonificadores, y viceversa.

Aptitudes extraordinarias (Ex): las aptitudes extraordinarias son aptitudes poco usuales, que no confían en la magia para funcionar.

Aptitudes sobrenaturales (Sb): las aptitudes sobrenaturales son ataques, defensas, y cualidades mágicas, que pueden estar siempre activas, o bien pueden requerir una acción específica para utilizarse. La descripción de cada aptitud sobrenatural incluye información sobre cómo se usa y sobre sus efectos.

Aptitudes sortílegas (St): las aptitudes sortílegas funcionan igual que los conjuros, pero se conceden a través de una aptitud racial especial, o de una aptitud de clase específica (en oposición a los conjuros, que las clases lanzadoras de conjuros obtienen cuando un personaje sube de nivel).

Asalto: el combate se mide en asaltos. Durante un asalto individual, todas las criaturas disponen de una posibilidad de actuar por turno, en orden de iniciativa. Un asalto representa 6 segundos en el mundo de juego.

Ataque base: cada criatura tiene un bonificador al ataque base (conocido como 'ataque base' a secas), que representa su habilidad en combate. Conforme el personaje sube de nivel, o de Dados de golpe, su ataque base mejora. Cuando el ataque base de una criatura llega a +6, +11, o +16, obtiene un ataque adicional en combate cuando lleva a cabo una acción de ataque completo (que es un tipo de acción de asalto completo, consulta el Capítulo 8).

Bonificador: los bonificadores son factores numéricos que se suman a las pruebas y a las puntuaciones de característica. La mayoría tiene tipo, y por regla general los bonificadores del mismo tipo no son acumulativos (no se 'apilan'), sino que sólo se aplica el bonificador mayor de los obtenidos.

Bonificador a las maniobras de combate (BMC): este valor representa lo hábil que es una criatura llevando a cabo una maniobra de combate. Cuando se intenta llevar a cabo una maniobra de combate, este valor se suma a la tirada de d20 del personaje.

Clase: las clases representan profesiones escogidas que adoptan los personajes y algunas otras criaturas. Las clases proporcionan una amplia variedad de modificadores, que permiten a los personajes llevar a cabo acciones que de otro modo no podrían, como por ejemplo lanzar conjuros o cambiar de forma. Conforme una criatura sube de nivel en una clase determinada, obtiene aptitudes nuevas y más poderosas. La mayoría de PJs sube de nivel en las clases básicas o en las de prestigio, puesto que son las más poderosas (consulta los Capítulos 3 y 11). La mayoría de los PNJs sube de nivel en las clases de PNJ, que son menos poderosas (consulta el Capítulo 14).

Clase de armadura (CA): todas las criaturas del juego tienen una Clase de armadura; esta puntuación representa lo difícil que es impactar a una criatura en combate. Como otras puntuaciones, cuanto más alta, mejor.

Clase de dificultad (CD): cuando una criatura intenta llevar a cabo una acción cuyo éxito no está garantizado, debe llevar a cabo algún tipo de prueba (por lo general una prueba de habilidad). El resultado de esta prueba debe ser igual o mayor que la Clase de dificultad de la acción que la criatura intenta llevar a cabo para que la acción tenga éxito.

Conjuro: los conjuros pueden llevar a cabo una amplia variedad de tareas, desde dañar a los enemigos hasta traer de vuelta a la vida a los muertos. Cada conjuro especifica cuál puede ser su objetivo, cuáles son sus efectos, y cómo puede ser resistido o negado.

Criatura: una criatura es un participante activo en la historia o en el mundo. Esto incluye a los PJs, a los PNJs, y a los monstruos.

Dados de golpe (DG): los Dados de golpe representan el nivel general de poder y de habilidad de una criatura. Conforme ésta sube de nivel, obtiene Dados de golpe adicionales. Los monstruos, por otra parte, tienen Dados de golpe raciales, que representan las habilidades y aptitudes generales de un monstruo. Los Dados de golpe se representan mediante el número que la criatura posee, seguido por un tipo de dado, como por ejemplo '3d8'. Este valor se utiliza para

determinar los puntos de golpe totales de la criatura. En este ejemplo, la criatura dispone de 3 Dados de golpe. Para calcular los puntos de golpe de esta criatura, se tiraría 3 veces un d8, sumando los resultados, además de otros modificadores.

Defensa contra las maniobras de combate (DMC): esta puntuación representa lo difícil que es llevar a cabo una maniobra de combate contra esta criatura. La DMC de una criatura se utiliza como clase de dificultad cuando se lleva a cabo una maniobra contra ella.

Director de juego (DJ): el Director de juego es la persona que arbitra las reglas, y controla todos los elementos de la historia y del mundo que los jugadores exploran. El deber de un DJ es que la partida sea justa y divertida.

Dote: una dote es una aptitud que una criatura ha dominado. Las dotes permiten a menudo a las criaturas saltarse reglas o restricciones. Las criaturas reciben un número de dotes basado en sus Dados de golpe, pero algunas clases y otras aptitudes proporcionan dotes adicionales.

Habilidad: una habilidad representa la capacidad de una criatura para llevar a cabo una tarea ordinaria, como por ejemplo trepar a un muro, deslizarse sigilosamente por un pasillo, o avistar a un intruso. El número de rangos que posee una criatura en una habilidad dada representa su competencia en la misma. Conforme una criatura obtiene Dados de golpe, también obtiene rangos de habilidad adicionales.

Iniciativa: cuando empieza el combate, todas las criaturas implicadas en el mismo deben llevar a cabo una prueba de iniciativa para determinar el orden en el que actuarán durante el mismo. Cuanto mayor sea el resultado de la prueba, antes actuará la criatura.

Maniobra de combate: ésta es una acción llevada a cabo en combate, que no causa directamente daño a un oponente, como por ejemplo intentar hacerle tropezar, desarmarle, o hacerle una presa (consulta el Capítulo 8).

Monstruo: los monstruos son criaturas que se basan en Dados de golpe raciales en lugar de en niveles de clase para sus poderes y aptitudes (aunque algunos también poseen niveles de clase). Los PJs por lo general no son monstruos.

Multiplicar: cuando se te pide que apliques más de un multiplicador a una tirada, estos no se multiplican entre sí, sino que se combinan en un solo multiplicador, con cada múltiplo extra añadiendo 1 menos que su valor al primero. Por ejemplo, si se te pide que apliques dos veces un multiplicador x2, el resultado sería x3, y no x4.

Nivel de lanzador (NL): el nivel de lanzador representa el poder y la capacidad de una criatura a la hora de lanzar conjuros. Cuando una criatura lanza un conjuro, éste a menudo contiene cierto número de variables como alcance o daño, basados en el nivel de lanzador.

Nivel: el nivel de una criatura representa su poder y sus aptitudes generales. Hay tres tipos de niveles. El nivel de clase es el número de niveles de una clase específica que el personaje posee. El nivel de personaje es la suma de todos los niveles que posee el personaje en todas sus clases. Además, los conjuros tienen un nivel asociado a ellos, que va de 0 a 9, y que indica la potencia general del conjuro. Conforme un lanzador de conjuros sube de nivel, aprende a lanzar conjuros de un nivel superior.

Penalizador: los penalizadores son valores numéricos que se restan del resultado de una prueba o puntuación de característica. Los penalizadores no tienen tipo, y la mayoría se apilan unos con otros.

Personaje jugador (PJ): los personajes interpretados por los jugadores.

Personaje no jugador (PNJ): los personajes controlados por el Director de juego.

Prueba: una prueba es una tirada de d20, que puede ser o no modificada por otro valor. Las más comunes son las tiradas de ataque, las pruebas de habilidad y de característica, y las tiradas de salvación.

Prueba de concentración: cuando una criatura está lanzando un conjuro pero se le interrumpe durante el lanzamiento, debe superar una prueba de concentración o fallar el lanzamiento (consulta el Capítulo 9).

Puntos de experiencia (PX): conforme un personaje vence desafíos, derrota monstruos, y completa misiones, obtiene puntos de experiencia, que se acumulan a lo largo del tiempo; cuando alcanzan o sobrepasan un valor específico, el personaje sube un nivel.

Puntos de golpe (pg): los puntos de golpe son una abstracción que significa lo robusta y sana que una criatura se encuentra en el momento actual. Para determinar los puntos de golpe de una criatura, tira lo indicado por sus Dados de golpe. Una criatura obtiene el máximo de puntos de golpe si su primera tirada de Dados de golpe es para un nivel de clase de personaje. Las criaturas cuyo primer dado de golpe procede de una clase de PNJ o de su raza, tiran su primer dado de golpe normalmente. Las heridas restan puntos de golpe, mientras que la curación (tanto la natural como la mágica) restaura puntos de golpe. Algunas aptitudes y conjuros conceden puntos de golpe temporales, que desaparecen al cabo de una duración específica. Cuando los puntos de golpe de una criatura caen por debajo de 0, ésta queda inconsciente. Cuando los puntos de golpe de una criatura llegan a un total negativo igual o superior a su puntuación de Constitución, ésta muere.

Puntuación de característica: cada criatura tiene seis puntuaciones de característica, que son Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría, y Carisma. Estas puntuaciones representan los atributos más básicos de una criatura. Cuanto más alta es la puntuación, mayor potencial y talento en bruto posee tu personaje.

Redondear: de vez en cuando, las reglas te piden que redondees un resultado o valor. A menos que se indique lo contrario, redondea siempre hacia abajo. Por ejemplo: la mitad de 7 sería 3.

Reducción de daño (RD): las criaturas muy resistentes suelen tener reducción de daño. Esta cifra se resta de cualquier daño que les inflija una fuente física. La mayoría de RD pueden ser sobrepasadas por ciertos tipos de armas, lo que se denota con una '/' seguida del tipo, como por ejemplo '10/hierro frío'. Algunos tipos de RD se aplican a todos los ataques físicos, y se denotan con el símbolo "–". Consulta el Apéndice 1 para más información.

Resistencia a los conjuros (RC): algunas criaturas son resistentes a la magia, y obtienen resistencia a los conjuros. Cuando una criatura con resistencia a los conjuros es objetivo de un conjuro, el lanzador del mismo debe llevar a cabo una prueba de nivel de lanzador para ver si el conjuro afecta al objetivo. La CD de esta prueba es igual a

la RC de la criatura objetivo (algunos conjuros no permiten pruebas de RC).

Tirada de salvación: cuando una criatura se ve sometida a un conjuro o a un efecto peligroso, a menudo tiene derecho a una tirada de salvación (o 'salvación' a secas) para mitigar el daño o el resultado. Las tiradas de salvación son pasivas, lo que significa que un personaje no necesita llevar a cabo acción alguna para llevar a cabo una tirada de salvación, sino que es automática. Hay tres tipos de tirada de salvación: Fortaleza (utilizada para resistir venenos, enfermedades, y otras dolencias corporales), Reflejos (utilizada para evitar efectos que tienen como objetivo un área concreta, como por ejemplo una *bola de fuego*), y Voluntad (utilizada para resistir los ataques mentales y los conjuros).

Turno: en un asalto, cada criatura dispone de un turno, durante el cual puede llevar a cabo una amplia variedad de acciones. Por lo general, en el curso de un turno un personaje puede llevar a cabo una acción estándar, una acción de movimiento, una acción rápida, y cierta cantidad de acciones gratuitas. También son permisibles combinaciones de acciones menos comunes, consulta el Capítulo 8 para más detalles.

EJEMPLO DE JUEGO

El DJ está dirigiendo a un grupo de cuatro jugadores a través de una aventura. Los jugadores interpretan a Seelah (una paladina humana), Ezren (un mago humano), Harsk (un explorador enano), y Lem (un bardo mediano). Los cuatro aventureros exploran las ruinas de un antiguo castillo, tras oír rumores de que hay grandes tesoros a encontrar en sus mohosas bóvedas. Conforme los aventureros avanzan hacia el resquebrajado edificio, cruzan un antiguo puente de piedra. Después de describir la escena, el DJ les pregunta qué quieren hacer.

Harsk: sigamos en movimiento. No me gusta el aspecto de este lugar. Saco mi ballesta y la cargo.

Seelah: estoy de acuerdo. Yo desenvaino la espada, por si acaso.

Ezren: voy a lanzar *luz*, para que veamos algo.

DJ: de acuerdo, un brillo titilante sale de tu mano, iluminando la zona.

Lem: me gustaría echar una ojeada, para asegurarme de que no hay monstruos cerca.

El DJ consulta sus notas acerca de esta parte de la aventura, y se da cuenta de que hay monstruos cerca, y de que los PJs se han metido en una trampa.

DJ: Lem, hazme una prueba de Percepción, por favor.

Lem tira un d20 y saca un 12. Después consulta su hoja de personaje donde ve que su bonificador a las pruebas de Percepción es un +6.

Lem: total 18, ¿qué veo?

DJ: cuando te das la vuelta, ves seis formas oscuras que se mueven tras vosotros. Cuando entran en la luz del conjuro de Ezren te das cuenta de que son esqueletos, que avanzan por el puente, cubiertos de armaduras oxidadas, y empuñando espadas antiguas.

Lem: chicos, creo que tenemos un problema.

DJ: yo también lo creo. Tiradme todos iniciativa.

Para determinar el orden de combate, cada uno de los jugadores tira un d20 y le suma su bonificador de iniciativa. El DJ tira una vez para los esqueletos y otra para su oculto líder. Seelah saca un 18, Harsk un 16, Ezren un 12 y Lem un 5. Los esqueletos obtienen un 11, y su líder un 8.

DJ: Seelah, tienes la iniciativa más alta. Es tu turno.

Seelah: como son esqueletos, voy a intentar destruirlos utilizando el poder de mi diosa Iomedae. Canalizo energía positiva.

Seelah tira 2d6 y consigue un total de 7.

Seelah: los esqueletos sufren 7 puntos de daño, pero tienen derecho a una salvación de Voluntad CD15 para mitad de daño.

El DJ hace las tiradas de salvación de los esqueletos y obtiene un 18, dos 17, un 15, un 8 y un 3. Como quiera que cuatro de los esqueletos han conseguido salvar, sólo sufren mitad de daño (3 puntos), mientras que los otros dos se llevan los 7 puntos de daño completos.

DJ: dos de los esqueletos explotan en llamas y se derrumban, cuando el poder de tu diosa les envuelve. Los otros cuatro continúan avanzando. Harsk, es tu turno.

Harsk: estupendo. Disparo mi ballesta al más próximo.

Harsk tira un d20 y saca un 13. Suma a ese resultado su bonificador a las tiradas de ataque con la ballesta, y anuncia un total de 22. El DJ comprueba la Clase de armadura del esqueleto, que sólo es 14.

DJ: eso es un impacto. Tira el daño.

Harsk tira un d10 y consigue un 8. El DJ recuerda que los esqueletos tienen reducción de daño que sólo puede ser superada por las armas contundentes. Como quiera que los virotes de ballesta infligen daño perforante, la reducción de daño del esqueleto reduce el sufrido por el mismo de 8 a 3, pero el resultado sigue siendo suficiente para reducir sus puntos de golpe por debajo de 0.

DJ: aunque el virote parece que hace poco daño a los antiguos huesos del esqueleto, el impacto es lo suficientemente fuerte como para hacerle pedazos. Ezren, es tu turno.

Ezren: voy a lanzar *proyectil mágico* contra el esqueleto más próximo.

Proyectil mágico *crea cierta cantidad de dardos brillantes que siempre aciertan en el objetivo. Ezren tira 1d4+1 para cada proyectil y obtiene un total de 6. Como quiera que se trata de magia, sobrepasa automáticamente la RD del esqueleto, haciendo que caiga.*

DJ: sólo quedan dos esqueletos, y es su turno. Uno de ellos carga contra Seelah, y le lanza un espadazo mientras que el otro se acerca a Harsk y le ataca.

El DJ tira un d20 para cada ataque. El de Seelah resulta en un 8, que no basta para sobrepasar su CA de 18. El de Harsk resulta en un 17, que sí sobrepasa su CA de 16. El DJ tira daño para el ataque del esqueleto.

DJ: el esqueleto te acierta, Harsk, dejando un feo tajo en tu antebrazo. Apúntate 7 puntos de daño.

Harsk: ¡Ay! Me quedan 22 puntos de golpe.

DJ: pero eso no es todo. Cargando desde la niebla sobre el puente se acerca un esqueleto vestido como un caballero, montando los huesos de un caballo muerto hace mucho. Las cabezas de las anteriores víctimas del combatiente van atravesadas en su mortífera lanza. Lem, es tu turno. Qué haces?

Lem: ¡correr!

El combate continua por orden, empezando de nuevo con Seelah, hasta que uno u otro bando es derrotado. Si los PJs sobreviven al combate, pueden continuar hacia el antiguo castillo, para ver qué tesoros y peligros contiene su interior.

Cómo generar un personaje

Desde el astuto pícaro hasta el recio paladín, *Pathfinder* te permite crear el personaje exacto con el que quieres jugar. Para generar un personaje, empieza con el concepto del mismo. ¿Quieres un personaje que se enfrenta cara a cara a monstruos terribles, enfrentando espada y escudo a garras y colmillos? ¿O prefieres un vidente místico que extrae sus poderes del más allá para propulsar sus propios fines? Casi todo es posible.

Una vez tengas un concepto general, utiliza los siguientes pasos para dar vida a tu idea, anotando la información y las estadísticas resultantes en la hoja de personaje de *Pathfinder*, que se encuentra en la parte posterior de este libro, y puede ser fotocopiada para tu conveniencia.

Paso 1 – Determina las puntuaciones de característica: empieza generando las puntuaciones de característica del personaje (consulta la página 15). Estas seis puntuaciones determinan los atributos más básicos de tu personaje, y se usan para decidir una gran variedad de detalles y estadísticas. Algunas elecciones de clase requieren que tengas puntuaciones mejores que la media en algunas de las características.

Paso 2 – Escoge tu raza: a continuación, escoge la raza de tu personaje, anotando cualquier modificador a sus puntuaciones de característica, y cualquier otro rasgo racial (consulta el Capítulo 2). Existen siete razas básicas entre las que escoger, aunque tu DJ podría disponer de otras que sumar a la lista. Cada raza dispone de una serie de idiomas que tu personaje conoce de forma automática, además de cierto número de idiomas adicionales. Un personaje conoce una cantidad de idiomas adicionales igual a su modificador de Inteligencia (consulta la página 17).

Paso 3 – Escoge tu clase: la clase de un personaje representa una profesión, como por ejemplo guerrero o mago. Si se trata de un personaje nuevo, empieza a 1er nivel en su clase elegida. Conforme obtiene puntos de experiencia (PX) tras derrotar monstruos, sube de nivel, lo que le concede nuevos poderes y aptitudes.

Paso 4 – Escoge habilidades y selecciona dotes: determina el número de rangos de habilidad que posee tu personaje, basándose en su clase y su modificador de Inteligencia (así como en cualquier otro bonificador, como por ejemplo el que obtienen los humanos). Después gasta esos rangos en habilidades, pero recuerda que no puedes tener más rangos que tu nivel en ninguna habilidad (para un personaje inicial, eso quiere decir 1). Después de las habilidades, determina cuántas dotes ha obtenido el personaje basándose en su clase y nivel, y selecciónalas de entre las que se describen en el Capítulo 5.

Paso 5 – Compra equipo: cada personaje nuevo empieza con una cantidad de oro basada en su clase, que puede gastar en una amplia gama de equipo, desde cotas de malla a mochilas de cuero, equipo que ayuda al personaje a sobrevivir durante sus aventuras. Por regla general, no puedes utilizar este dinero inicial para comprar objetos mágicos sin la aquiescencia de tu Director de juego.

Paso 6 – **Remata detalles**: por último, debes determinar todos los detalles de tu personaje, incluyendo sus puntos de golpe iniciales (pg), clase de armadura (CA), tiradas de salvación, modificador de iniciativa, y valores de ataque. Todas estas cifras vienen determinadas por las decisiones tomadas en los pasos previos. Aparte de esto, has de decidir el nombre, alineamiento, y apariencia física del personaje. Es mejor anotar además unos cuantos rasgos de personalidad, que te ayudarán a interpretar el personaje durante el juego. Hay reglas adicionales (como la edad y el alineamiento) que se describen en el Capítulo 7.

LAS PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

Cada personaje dispone de seis puntuaciones de característica, que representan los atributos más básicos del personaje. Son su talento y su potencial en bruto. Si bien un personaje raramente lleva a cabo una prueba utilizando sólo una puntuación de característica, estas puntuaciones y los modificadores que crean afectan a casi todos los aspectos de las habilidades y aptitudes de un personaje. Cada puntuación de característica suele estar entre 3 y 18, aunque los bonificadores y penalizadores raciales pueden alterarla; el valor medio de una puntuación de característica es 10.

Cómo generar puntuaciones de característica

Existe cierto número de métodos para generar puntuaciones de característica, cada uno de los cuales proporciona un nivel distinto de flexibilidad y de aleatoriedad a la generación de personajes.

Los modificadores raciales (ajustes a tus puntuaciones de característica debidos a la raza de tu personaje, consulta el Capítulo 2) se aplican después de generar las puntuaciones.

Estándar: tira 4d6, descartando el resultado más bajo, y suma los tres resultados restantes. Anota el total y repite el proceso hasta generar seis cifras. Asigna dichos totales a tus puntuaciones de característica como creas oportuno. Este método es menos aleatorio que el Clásico, y tiende a crear personajes con puntuaciones de característica por encima de la media.

Clásico: tira 3d6 y suma el resultado. Anota el total y repite el proceso hasta generar seis cifras. Asigna dichos totales a tus puntuaciones de característica como creas oportuno. Este método es bastante aleatorio y proporciona aptitudes claramente superiores a algunos personajes. Esta aleatoriedad puede llevarse un paso más allá aplicando los totales a puntuaciones de característica específicas en el orden en el que se han obtenido. Los personajes generados con este método son difíciles de encajar en conceptos predeterminados, dado que sus puntuaciones podrían no soportar determinadas clases o personalidades, y en este caso es mejor diseñar el personaje alrededor de sus puntuaciones de característica.

Heroico: tira 2d6 y suma 6 al resultado. Anota el total y repite el proceso hasta generar seis cifras. Asigna dichos totales a tus puntuaciones de característica como creas oportuno. Este método es menos aleatorio que el Estándar, y por lo general genera personajes con puntuaciones por encima de la media.

Fondo común de dados: cada personaje tiene un fondo de 24d6 para asignar a sus características. Antes de tirar los dados, el jugador asigna el número de dados a tirar para cada puntuación, con un mínimo de 3d6 por característica. Una vez los dados han sido asignados, el jugador tira cada grupo y suma el resultado de los tres dados más altos. Para partidas más potentes, el DJ debería incrementar el número de dados a 28. Este método genera personajes de una potencia similar al método Estándar.

Compra: cada personaje recibe cierta cantidad de puntos para gastar en aumentar sus atributos básicos. En este método, todos los atributos empiezan con una base de 10, y el personaje puede aumentar una puntuación individual gastando puntos. De igual forma, puede obtener más puntos para gastar en otras puntuaciones, reduciendo una o más de sus puntuaciones de característica. Una puntuación no se puede reducir por debajo de 7 o aumentar por encima de 18 utilizando este método. Consulta el coste de cada puntuación en la tabla 1-1 de esta página. Una vez se han gastado todos los puntos, se aplica cualquier bonificador racial que el personaje pueda tener.

El número de puntos que tienes para gastar utilizando el método de compra depende del tipo de campaña que se está jugando. El valor estándar para un personaje son 15 puntos. Los personajes no jugadores (PNJ) medios se construyen por lo general utilizando poco más de 3 puntos. Consulta la tabla 1-2 de la página siguiente para examinar los diversos valores de puntos, para diferentes tipos de campaña. El método de compra enfatiza la elección de los jugadores, y crea personajes equilibrados. Este sistema es el que se suele utilizar en los encuentros de juego organizado, como por ejemplo la *Sociedad Pathfinder* (visita paizo.com/pathfindersociety para más detalles sobre esta excitante campaña).

Tabla 1–1: coste de las puntuaciones de característica

Puntuación	Puntos	Puntuación	Puntos
7	–4	13	3
8	–2	14	5
9	–1	15	7
10	0	16	10
11	1	17	13
12	2	18	17

Cómo determinar los modificadores

Cada característica, una vez ajustada debido a la raza, genera un modificador que va de -5 a +5. La tabla 1-3 muestra el bonificador para cada puntuación. El modificador es el número que aplicas a la tirada de dado cuando tu personaje intenta hacer algo relacionado con dicha característica. También lo utilizas en algunos números que no son tiradas de dado. Un modificador positivo se denomina bonificador, y un modificador negativo se denomina penalizador. La tabla también muestra los conjuros adicionales, una información que necesitas saber acerca de tu personaje, si éste es un lanzador de conjuros.

Características y lanzadores de conjuros

La característica que gobierna los conjuros adicionales depende del tipo de lanzador que sea tu personaje: Inteligencia para los magos; Sabiduría para los clérigos, druidas, y exploradores; y Carisma para bardos, paladines y hechiceros. Además de disponer de una puntuación de característica elevada, un lanzador de conjuros tiene que ser de un nivel de clase suficientemente elevado para poder lanzar conjuros de un determinado nivel. Consulta las descripciones de las clases en el Capítulo 3, para más detalles.

Las características

Cada característica describe parcialmente al personaje, y afecta a algunas de sus acciones.

Fuerza (Fue)

La Fuerza mide el músculo y la potencia física. Esta característica es importante para quienes toman parte en el combate cuerpo a cuerpo, como por ejemplo guerreros, monjes, paladines, y algunos exploradores. La Fuerza también fija la cantidad máxima de peso que tu personaje puede transportar. Un personaje con una puntuación de Fuerza de 0 o menos está demasiado débil como para moverse, y permanece inconsciente. Algunas criaturas no poseen puntuación de Fuerza, y por lo tanto no tienen modificador alguno a las habilidades o pruebas basadas en la Fuerza.

Aplicas el modificador de Fuerza de tu personaje a:

- Tiradas de ataque cuerpo a cuerpo.
- Tiradas de daño utilizando un arma cuerpo a cuerpo o arrojadiza, incluyendo una honda (Excepciones: los ataques con la mano torpe sólo obtienen la mitad del bonificador a la Fuerza del personaje, mientras que los ataques a dos manos obtienen vez y media el bonificador de Fuerza. Un penalizador de Fuerza, pero no un bonificador, se aplica a las tiradas de ataque con un arco que no sea compuesto).
- Pruebas de Nadar y Trepar.
- Pruebas de Fuerza (para echar puertas abajo, y cosas parecidas).

Destreza (Des)

La Destreza mide la agilidad, los reflejos, y el equilibrio. Esta característica es la más importante para los pícaros, pero también es útil para personajes que llevan armadura ligera o media, o que no llevan armadura. Esta característica es vital para los personajes que buscan la excelencia con las armas a distancia, como un arco o una honda. Un personaje con una puntuación de Destreza de 0 es incapaz de moverse y permanece inmóvil (pero no inconsciente).

Aplicas el modificador de Destreza de tu personaje a:

- Las tiradas de ataque a distancia, que incluyen los ataques llevados a cabo con arcos, ballestas, hachas arrojadizas, y muchos ataques con conjuros a distancia, como *rayo abrasador*, o *luz abrasadora*.
- La Clase de armadura (CA), supuesto que el personaje pueda reaccionar al ataque.

Tabla 1–2: puntuaciones de característica

Tipo de campaña	Puntos
Baja en fantasía	10
Normal	15
Alta en fantasía	20
Fantasía épica	25

- Tiradas de salvación de Reflejos, para evitar *bolas de fuego* y otros ataques de los que pueda escapar moviéndose con rapidez.
- Pruebas de Acrobacias, Escapismo, Inutilizar mecanismo, Juego de manos, Montar, Sigilo, y Volar.

Constitución (Con)

La Constitución representa la salud y el aguante de tu personaje. Un bonificador de Constitución incrementa los puntos de golpe del mismo, por lo que la característica es importante para todas las clases. Algunas criaturas, como los muertos vivientes y los constructos, no tienen puntuación de Constitución, y por lo tanto su bonificador es +0 para cualquier prueba basada en la misma. Un personaje con una puntuación de Constitución de 0 está muerto.

Aplicas el modificador de Constitución de tu personaje a:

- Cada tirada de un Dado de golpe (aunque un penalizador nunca puede reducir el resultado por debajo de 1; es decir, que un personaje siempre obtiene por lo menos 1 punto de golpe cada vez que sube de nivel).
- Las tiradas de salvación de Fortaleza, para resistir venenos, enfermedades, y amenazas similares.

Si la puntuación de Constitución de un personaje cambia lo suficiente como para alterar su modificador de Constitución, los puntos de golpe del mismo también aumentan o disminuyen de forma correspondiente.

Inteligencia (Int)

La Inteligencia determina lo bien que un personaje aprende o razona. Esta característica es importante para los magos, porque afecta de muchas formas su aptitud para lanzar conjuros. Las criaturas con instinto de nivel animal tienen puntuaciones de Inteligencia de 1 ó 2. Cualquier criatura capaz de aprender un idioma tiene una puntuación de por lo menos 3. Una personaje con una puntuación de Inteligencia de 0 se halla en estado de coma. Algunas criaturas no poseen puntuación de Inteligencia, y su bonificador es +0 para cualquier prueba o tirada de habilidad basada en la Inteligencia.

Aplicas el modificador de Inteligencia de tu personaje a:

- El número de idiomas que tu personaje conoce al iniciar el juego, además de cualquier idioma racial, y el común. Si tu personaje tiene un penalizador, sigue teniendo derecho a leer y hablar todo idioma racial de que disponga, a menos que su Inteligencia sea menor que 3.

Tabla 1–3: modificadores por característica y conjuros adicionales

Punt. de		Conjuros adicionales/día (por nivel de conjuro)									
caract.	Modificador	0	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
1	–5	No puede lanzar conjuros ligados a esta característica									
2–3	–4	No puede lanzar conjuros ligados a esta característica									
4–5	–3	No puede lanzar conjuros ligados a esta característica									
6–7	–2	No puede lanzar conjuros ligados a esta característica									
8–9	–1	No puede lanzar conjuros ligados a esta característica									
10–11	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
12–13	+1	—	1	—	—	—	—	—	—	—	—
14–15	+2	—	1	1	—	—	—	—	—	—	—
16–17	+3	—	1	1	1	—	—	—	—	—	—
18–19	+4	—	1	1	1	1	—	—	—	—	—
20–21	+5	—	2	1	1	1	1	—	—	—	—
22–23	+6	—	2	2	1	1	1	1	—	—	—
24–25	+7	—	2	2	2	1	1	1	1	—	—
26–27	+8	—	2	2	2	2	1	1	1	1	—
28–29	+9	—	3	2	2	2	2	1	1	1	1
30–31	+10	—	3	3	2	2	2	2	1	1	1
32–33	+11	—	3	3	3	2	2	2	2	1	1
34–35	+12	—	3	3	3	3	2	2	2	2	1
36–37	+13	—	4	3	3	3	3	2	2	2	2
38–39	+14	—	4	4	3	3	3	3	2	2	2
40–41	+15	—	4	4	4	3	3	3	3	2	2
42–43	+16	—	4	4	4	4	3	3	3	3	2
44–45	+17	—	5	4	4	4	4	3	3	3	3

etc. ...

- El número de puntos de habilidad que obtiene a cada nivel, aunque el personaje siempre obtiene por lo menos 1 punto de habilidad por nivel.
- Pruebas de Artesanía, Conocimiento de conjuros, Lingüística, Saber, y Tasación.

Un mago obtiene conjuros adicionales basados en su puntuación de Inteligencia. La puntuación de Inteligencia mínima necesaria para lanzar un conjuro de mago es 10 + el nivel del conjuro.

Sabiduría (Sab)

La Sabiduría describe la fuerza de voluntad, el sentido común, la percepción, y la intuición de un personaje. Es la característica más importante para clérigos y druidas, y también para paladines y exploradores. Si quieres que tu personaje tenga sentidos agudos, ponle una puntuación elevada en Sabiduría. Toda criatura tiene una puntuación de Sabiduría. Un personaje con una puntuación de Sabiduría de 0 es incapaz de tener un pensamiento racional, y está inconsciente.

Aplicas el modificador de Sabiduría de tu personaje a:

- Las tiradas de salvación de Voluntad (para negar los efectos de *encantar persona* y otros conjuros).
- Las pruebas de Averiguar intenciones, Curar, Percepción, Profesión, y Supervivencia.

Los clérigos, los druidas, y los exploradores obtienen conjuros adicionales basados en sus puntuaciones de Sabiduría. La puntuación de Sabiduría mínima necesaria para lanzar un conjuro de clérigo, druida, o explorador es 10 + el nivel del conjuro.

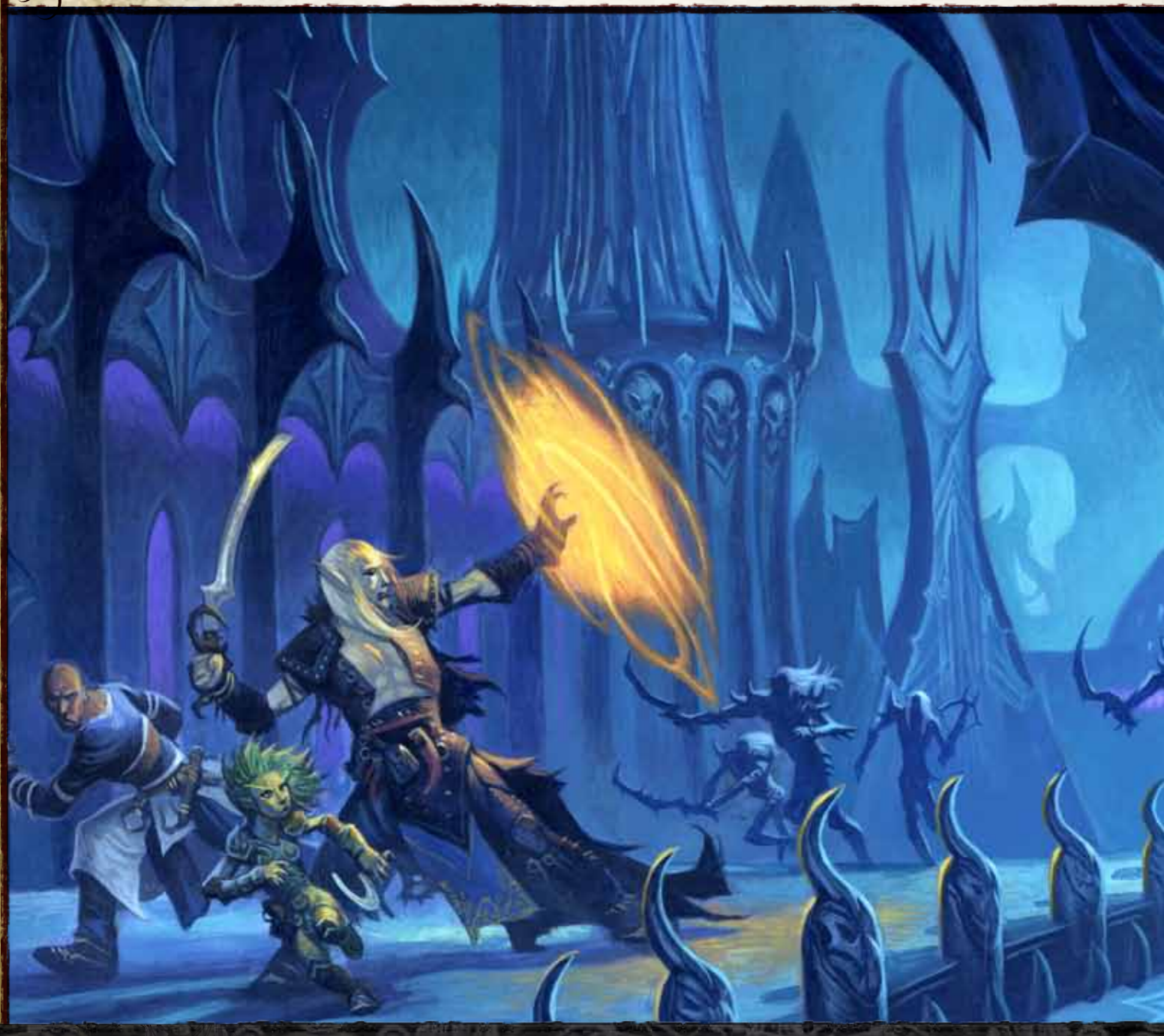
Carisma (Car)

El Carisma mide la personalidad de un personaje, su magnetismo personal, sus dotes de mando, y su apariencia. Es la característica más importante para paladines, hechiceros, y bardos. También es importante para los clérigos, porque afecta a su aptitud para canalizar la energía. Para los muertos vivientes, el Carisma es la medida de su 'fuerza vital' antinatural. Toda criatura tiene puntuación de Carisma. Un personaje con una puntuación de Carisma de 0 no es capaz de llevar a cabo esfuerzo alguno, y permanece inconsciente.

Aplicas el modificador de Carisma de tu personaje a:

- Pruebas de, Diplomacia, Disfrazarse, Engañar, Interpretar, Intimidar, Trato con animales, y Usar objeto mágico.
- Pruebas que representan intentos de influenciar a otros.
- CD de canalizar energía para clérigos y paladines que intentan dañar a muertos vivientes.

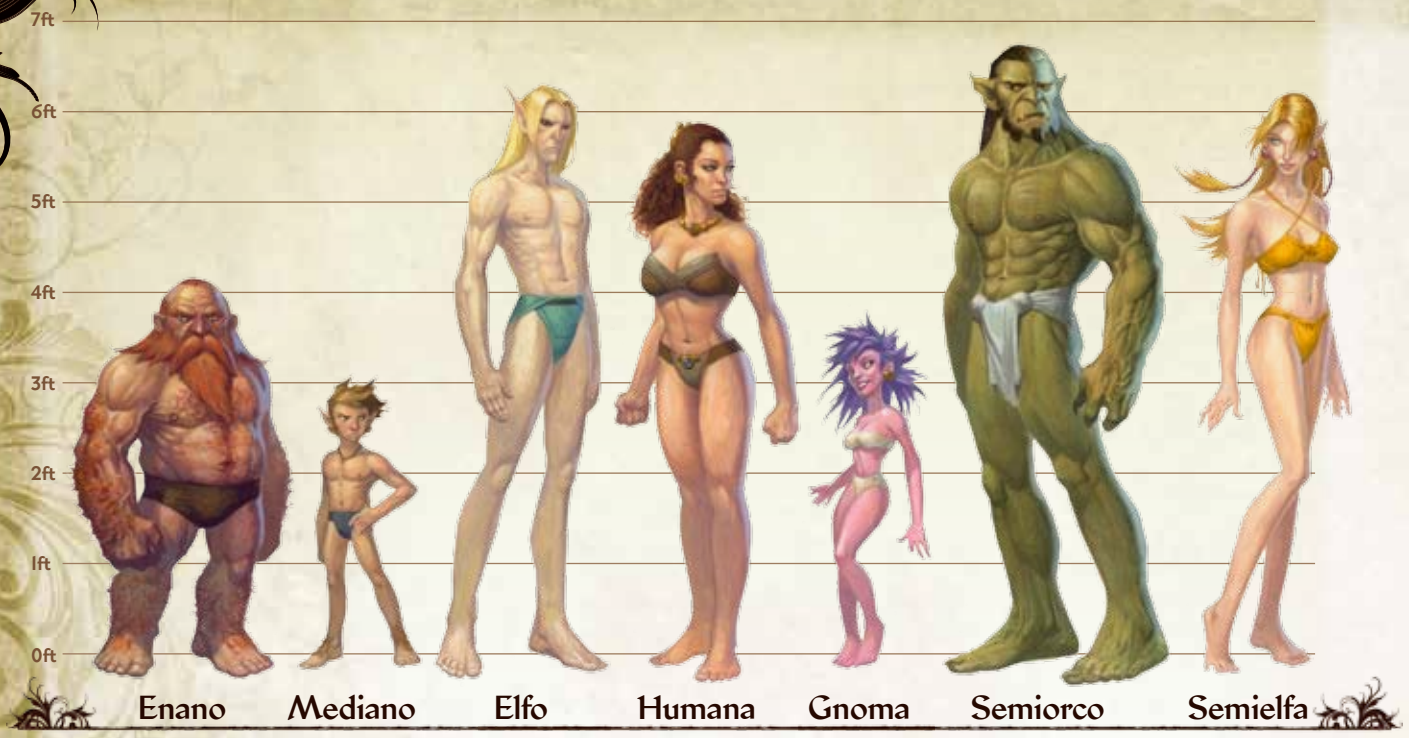
Los bardos, los paladines, y los hechiceros obtienen cierta cantidad de conjuros adicionales basada en su puntuación de Carisma. La puntuación de Carisma mínima necesaria para lanzar un conjuro de bardo, paladín, o hechicero es 10 + el nivel del conjuro.



2 Razas

Con un pequeño ejército de implacables combatientes elfos oscuros pisándoles los talones, escapar de la ciudadela drow parecía poco probable. Si bien el humano Sajan y la gnoma Lini podrían sobrevivir como esclavos, Seltyel sabía que los drow sólo mantendrían con vida a un semielfo como él lo suficiente como para pavonearse mientras le torturaban. Maldiciendo de nuevo su sangre mestiza, se rió con desprecio y se dio la vuelta de repente, convocando a su mente de forma instantánea su fuego arcano más devastador.

"¡Vamos, venid, engendros devoradores de hongos!" gritó a los implacables drow. "¡Os voy a enseñar cómo bailan los elfos del mundo de la superficie!".



Desde el recio enano hasta el noble elfo, las razas del mundo del juego de *Pathfinder* son una mezcla diversa de culturas, tamaños, aptitudes, y apariencias. Después de generar las puntuaciones de característica básicas del personaje, el siguiente paso en el proceso de creación es seleccionar la raza del mismo; este capítulo presenta siete razas diferentes entre las que escoger, que son las razas civilizadas más comúnmente encontradas en Pathfinder.

Escoger la raza de tu personaje es una de las decisiones más importantes que tienes que hacer. Conforme tu personaje se haga más poderoso, serás capaz de diversificar sus aptitudes seleccionando diferentes clases, habilidades, y dotes, pero sólo puedes escoger raza una vez (a menos que intervenga alguna forma de magia poco usual, como la reencarnación). Por supuesto, cada raza se adapta mejor a un papel específico: los enanos son mejores guerreros que hechiceros, mientras que los medianos no son tan buenos como bárbaros como los semiorcos. Ten en cuenta las ventajas y las desventajas de cada raza al elegir. Si bien puede ser divertido interpretar una raza contra su rol habitual, no es tan divertido subir tres niveles a un personaje y luego darse cuenta de que el que querías interpretar hubiera funcionado mejor con una raza enteramente distinta.

Cada una de las siete razas de este Capítulo se presenta en el mismo formato, empezando con una descripción generalizada del papel que dicha raza juega en el mundo, seguido por la descripción física de un miembro normal de la misma, un breve repaso de su sociedad, y unos cuantos comentarios acerca de las relaciones de dicha raza con las otras seis. Aunque la raza no obliga a escoger ni una religión ni un alineamiento por encima de otro, se mencionan las elecciones típicas para cada una. Después sigue una discusión acerca de por qué un miembro de la raza en cuestión puede decidirse por la vida llena de peligros del aventurero, y finalmente hay unos cuantos nombres de ejemplo de varón y de mujer de cada raza.

Cada una de las siete razas dispone también de un conjunto de aptitudes específicas, bonificadores, y otros ajustes que se aplican a todos los miembros de la misma. Esos son los 'rasgos raciales' del personaje.

Cada raza dispone también de modificadores a las puntuaciones de característica, que se aplican una vez se han generado, tal y como se describe en el Capítulo anterior. Estos modificadores pueden aumentar una puntuación de característica por encima de 18, o reducirla por debajo de 3, aunque tener una puntuación tan baja en cualquier característica es algo a evitar, puesto que no hay ruta más segura a la muerte de un personaje que una Constitución excesivamente baja, ni ruta más segura a la frustración que un personaje que no puede hablar porque su Inteligencia es menor que 3. Deberías contar con la aprobación de tu DJ antes de interpretar a un personaje con cualquier puntuación de característica menor que 3.

Las siete razas presentadas en este Capítulo tienen aptitudes, personalidades y sociedades enormemente distintas, pero al mismo tiempo, las siete son bastante similares: ninguna de ellas se desvía demasiado del patrón humano, y todas sus aptitudes son aproximadamente iguales y equilibradas. Hay en el mundo de juego otras razas más poderosas y exóticas, pero *Pathfinder* está construido y equilibrado con la expectativa de que todos los jugadores empiecen de una forma aproximadamente igual. Hay reglas y directrices para jugar con razas más poderosas o más inusuales en el Capítulo 12.

LOS ELFOS

Los elfos, de larga vida, son hijos del mundo natural, similares en muchas formas superficiales a las criaturas feéricas, pero también diferentes. Los elfos valoran su intimidad y sus tradiciones y, si bien a menudo son lentos en hacer amigos tanto a nivel personal como nacional, una vez un extraño es aceptado como camarada, tales alianzas pueden durar generaciones. Los elfos tienen un curioso apego a su entorno, quizá como resultado de su increíblemente larga vida, o quizá por razones más profundas y místicas. Los elfos que permanecen mucho tiempo en una región se adaptan físicamente para ajustarse a su entorno, y lo más notable de ello es que adoptan una coloración que refleja el entorno local. Los elfos que pasan sus vidas entre las razas de vida más corta, por otra parte, a menudo desarrollan una percepción malsana de la mortalidad, y se vuelven cínicos, resultado de contemplar envejecer y morir ante sus ojos a una oleada tras otra de compañeros.

Descripción física: aunque son generalmente más altos que los humanos, los elfos poseen un físico grácil y débil, acentuado por sus orejas largas y puntiagudas. Sus ojos son anchos y almendrados, provistos de pupilas grandes y de colores brillantes. Si bien su ropa a menudo refleja la belleza del mundo natural, los elfos que viven en las ciudades tienden a vestirse a la última moda.

Sociedad: muchos elfos están muy ligados a la Naturaleza, y tratan de vivir en armonía con el mundo natural. Sin embargo, la mayoría encuentra de mal gusto manipular la tierra y la piedra, y en su lugar prefieren cultivar artes más bellas, estando particularmente dotados para la magia debido a su innata paciencia.

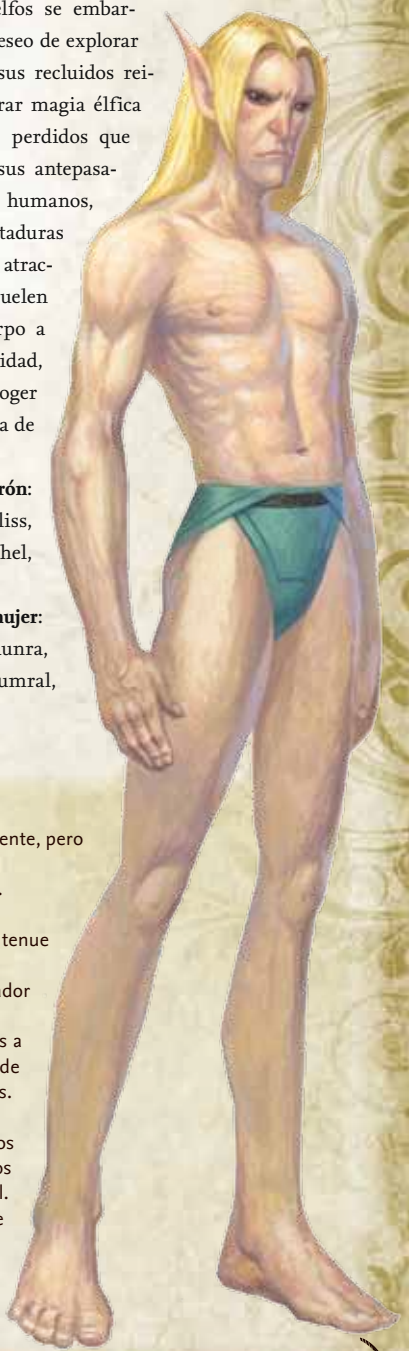
Relaciones: los elfos son dados a menospreciar a otras razas, tachándolas de precipitadas y de impulsivas, si bien son excelentes jueces del carácter. Un elfo podría no querer a un enano como vecino, pero sería el primero en reconocer su habilidad con la forja. Tienen a los gnomos por curiosidades extrañas (y a menudo, peligrosas), y por los medianos sienten cierta medida de piedad, puesto que a ojos de los elfos la Pequeña gente les parece que va a la deriva, sin un hogar tradicional. Los elfos están fascinados por los humanos, como evidencia el número de semielfos que hay en el mundo, incluso si suelen desheredar a tal progenie. Contemplan a los semiorcos con desconfianza y con sospecha.

Alineamiento y religión: los elfos son emocionales y caprichosos, pero aún así valoran la amabilidad y la belleza. La mayoría son caóticos buenos. Prefieren los dioses que comparten su amor por las cualidades místicas del mundo: Desna y Nethys son favoritos particulares entre ellos, la una por sus maravillas y su amor hacia los lugares salvajes, y el otro por su dominio de la magia. Calistria es quizá la más notoria de las diosas élficas, puesto que representa los ideales élficos llevados al extremo.

Aventureros: muchos elfos se embarcan en aventuras por un deseo de explorar el mundo, abandonando sus recluidos reinos boscosos para recuperar magia élfica olvidada, o buscar reinos perdidos que milenios atrás fundaran sus antepasados. Para los criados entre humanos, la vida efímera y libre de ataduras de un aventurero tiene un atractivo natural. Los elfos suelen desdeñar el combate cuerpo a cuerpo a causa de su fragilidad, prefiriendo en su lugar escoger clases como la de mago o la de explorador.

Nombres de varón: Caladrel, Heldalel, Lanliss, Meirdrarel, Seldlon, Talathel, Variel, Zordlon.

Nombres de mujer: Amrunelara, Dardlara, Faunra, Jathal, Merisiel, Oparal, Soumral, Tessara, Yalandlara.



Rasgos raciales de los elfos

+2 a Destreza, +2 a Inteligencia, -2 a Constitución: los elfos son ágiles, tanto de cuerpo como de mente, pero su forma es frágil.

Mediano: los elfos son criaturas Medianas y no tienen bonificador ni penalizador debido al tamaño.

Velocidad normal: los elfos tienen una velocidad base de 30 pies (9 *m*).

Visión en la penumbra: los elfos pueden ver el doble que los humanos en condiciones de luz tenue (consulta el Capítulo 7).

Inmunidades élficas: los elfos son inmunes a los efectos del sueño mágico, y obtienen un bonificador +2 racial a las tiradas de salvación contra los conjuros y efectos de hechizar.

Magia élfica: los elfos obtienen un bonificador +2 racial a las pruebas de nivel de lanzador llevadas a cabo para superar la resistencia a los conjuros. Además, obtienen un bonificador +2 racial a las pruebas de Conocimiento de conjuros que tienen como objetivo identificar las propiedades de los objetos mágicos.

Sentidos agudos: los elfos obtienen un bonificador +2 racial a las pruebas de Percepción.

Familiaridad con las armas: los elfos son competentes con los arcos largos (incluyendo los arcos largos compuestos), las espadas largas, las espadas roperas, y los arcos cortos (incluyendo los arcos cortos compuestos), y tratan cualquier arma con la palabra 'élfico' en su nombre como un arma marcial.

Idiomas: los elfos empiezan el juego hablando común y elfo. Los que tienen puntuaciones de Inteligencia elevadas pueden escoger entre los siguientes: celestial, dracónico, goblin, gnoll, gnomo, orco, y silvano.

Los enanos

Los enanos son una raza estoica y adusta, atrincherada en ciudades excavadas en el corazón de las montañas, y ferozmente determinada a rechazar las depredaciones de razas salvajes como los orcos y los goblin. Más que cualquier otra raza, los enanos han adquirido la reputación de ser artesanos de la tierra, adustos y desprovistos de humor. Se podría decir que la historia enana da forma a la oscura disposición de muchos de ellos, puesto que residen en altas montañas y en peligrosos reinos bajo tierra, constantemente en guerra contra los gigantes, los goblin y otros horrores parecidos.

Descripción física: los enanos son una raza baja y robusta, y suelen medir 1 pie (*30 cm*) menos de altura que la mayoría de los humanos, con una masa corporal ancha y compacta, que justifica su recia apariencia. Tanto los enanos como las enanas se enorgullecen de la longitud de su cabello, por lo que los varones a menudo decoran su barba con una gran variedad de broches y trenzas intrincadas. Un enano totalmente afeitado es un signo seguro de locura... o peor. Nadie que esté familiarizado con la raza se fiaría de un enano sin barba.

Sociedad: las grandes distancias existentes entre sus ciudadelas de montaña explican muchas de las diferencias culturales que existen en la sociedad de los enanos. A pesar de estos cismas, todos los enanos del mundo se caracterizan por su amor por los trabajos en piedra, su pasión por la artesanía y la arquitectura basadas en piedra y metal, y por su odio feroz contra los gigantes, los orcos, y las diversas razas goblin.

Relaciones: los enanos y los orcos llevan mucho tiempo viviendo cerca unos de otros, y la suya es una historia de violencia tan antigua como ambas razas. En general, los enanos desconfían de los semiorcos y los evitan. Creen que los medianos, los elfos y los gnomos son demasiado frágiles, cambiantes o 'monines' para ser dignos de un respeto adecuado. Con los humanos es con quienes los enanos conectan mejor, puesto que la naturaleza industriosa y los recios apetitos de estos son los que más se aproximan al ideal enano.

Alineamiento y religión: a los enanos les guían el honor y la tradición y, aunque se les satiriza a menudo como orgullosos, tienen un fuerte sentido de la amistad y de la justicia, y quienes se ganan su confianza saben que, si bien trabajan duro, también saben disfrutar a lo grande, en especial si hay cerveza de por medio. La mayoría de los enanos son legales buenos, y prefieren adorar a dioses cuyos preceptos encajen en esos rasgos, siendo Torag uno de sus favoritos, aunque Abadar y Gorum también son elecciones comunes.

Aventureros: aunque los aventureros enanos son raros comparados con los humanos, se les puede encontrar en la mayoría de regiones del mundo. Los enanos abandonan a menudo los confines de sus reductos en busca de gloria para su clan, riquezas con las que enriquecer la fortaleza-hogar donde nacieron, o para recuperar ciudadelas enanas caídas, ahora en manos de sus enemigos raciales. El arte de la guerra enano se caracteriza a menudo por las tácticas de combate en túneles, y por la lucha cuerpo a cuerpo; es por ello por lo que la mayoría de enanos tienden hacia clases como la de guerrero y la de bárbaro.

Nombres de varón: Dolgrin, Grunyar, Harsk, Kazmuk, Morgrym, Rogar.

Nombres de mujer: Agna, Bodill, Ingra, Kotri, Rusilka, Yangrit.

Rasgos raciales de los enanos

+2 a Constitución, +2 a Sabiduría, -2 a Carisma: los enanos son a la vez duros y sabios, pero también un poco broncos.

Mediano: los enanos son criaturas Medianas, y no tienen bonificador ni penalizador debido al tamaño.

Lento y calmado: los enanos tienen una velocidad base de 20 pies (*6 m*), que nunca se ve modificada por la armadura ni la impedimenta.

Visión en la oscuridad: los enanos pueden ver en la oscuridad hasta 60 pies (*18 m*).

Entrenamiento defensivo: los enanos tienen un bonificador +4 de esquiva a la CA contra monstruos del subtipo gigante.

Avaricia: los enanos obtienen un bonificador +2 racial a las pruebas de Tasación hechas para determinar el precio de los objetos no mágicos, que contengan metales preciosos o piedras preciosas.

Odio: los enanos tienen un bonificador +1 a las tiradas de ataque contra criaturas humanoides de los subtipos orco y goblin, debido a un entrenamiento especial contra dichos enemigos odiados.

Resistente: los enanos obtienen un bonificador +2 racial a las tiradas de salvación contra veneno, conjuros, y aptitudes sortílegas.

Estabilidad: los enanos obtienen un bonificador +4 racial a su Defensa contra maniobras de combate, cuando resisten a una embestida o intento de derribo estando de pie.

Afinidad con la piedra: los enanos obtienen un bonificador +2 a las pruebas de Percepción para darse cuenta de trabajos en piedra poco usuales, como trampas y puertas ocultas situadas en muros o suelos de piedra. Tienen derecho a una prueba para darse cuenta de tales rasgos siempre que pasan a 10 pies (*3 m*) o menos de alguno de ellos, tanto si están buscando activamente como si no.

Familiaridad con las armas: los enanos son competentes con hachas de batalla, picos pesados, y martillos de guerra, y tratan cualquier arma con la palabra 'enano' en su nombre como un arma marcial.

Idiomas: los enanos empiezan el juego hablando enano y común. Los que tienen puntuaciones de Inteligencia elevadas pueden escoger de entre los siguientes: gigante, gnomo, goblin, infracomún, orco, y térraro.

LOS GNOMOS

Los gnomos remontan su linaje hasta el misterioso reino de las hadas, un lugar donde los colores son más brillantes, las tierras salvajes son aún más salvajes, y las emociones son más primitivas. Fuerzas desconocidas empujaron a los antiguos gnomos hasta sacarles de dicho reino, obligándoles a buscar refugio en este mundo; a pesar de ello, ni abandonaron del todo sus raíces feéricas, ni se adaptaron a la cultura mortal. Como resultado, las otras razas ven a los gnomos como ajenos y extraños.

Descripción física: los gnomos son una de las más pequeñas de las razas comunes, y generalmente miden poco más de 3 pies (*90 cm*) de altura. Su cabello tiende hacia colores vibrantes como el anaranjado intenso de las hojas de otoño, el verde frondoso de los bosques en primavera, o los rojos oscuros y púrpuras de las flores salvajes en plena floración. Similarmente, sus tonos de piel van de los marrones terrosos a los rosas florales, frecuentemente poco relacionados con la genética. Los gnomos poseen características faciales altamente variables, y muchos poseen bocas y ojos bastante grandes, un efecto que puede ser a la vez inquietante y asombroso, dependiendo del individuo.

Sociedad: a diferencia de la mayoría de las razas, los gnomos no suelen organizarse a lo largo de estructuras societarias clásicas. Son criaturas profundamente caprichosas, que típicamente viajan solas o con acompañantes temporales, y que siempre buscan experiencias nuevas y más excitantes. Raramente forman relaciones duraderas entre sí o con miembros de las otras razas, emprendiendo en vez de ello oficios, profesiones, o colecciones con una pasión que bordea el exceso de celo. Los gnomos varones tienen una extraña afición por los sombreros y cubrecabezas poco usuales, mientras que las mujeres suelen llevar a menudo peinados elaborados y excéntricos.

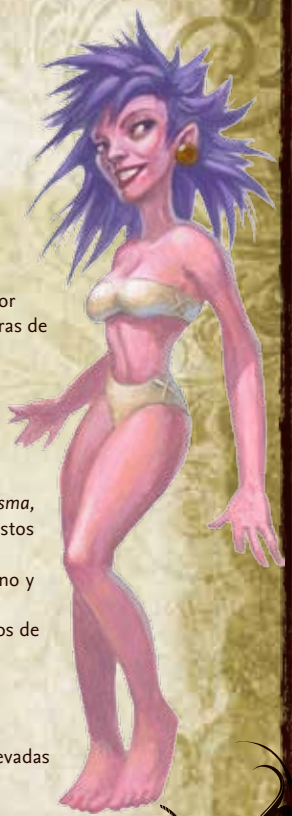
Relaciones: los gnomos tienen dificultades para relacionarse con las demás razas, tanto física como emocionalmente. Su humor es difícil de interpretar, y a menudo parece maligno o carente de sentido para el resto de las razas, mientras que a su vez ellos tienden a pensar que las razas mayores son gigantes torpes y aburridos. Se llevan bien con los medianos y los humanos, pero les encanta sobremanera burlarse de los enanos y de los semiorcos, a quienes la mayoría de gnomos cree que necesitan que les alegren. Respetan a los elfos, pero a menudo se frustran con el ritmo comparativamente lento con el que los miembros de la raza más longeva toman sus decisiones. Para los gnomos, la acción siempre es mejor que la inacción, y muchos de ellos llevan consigo en todo momento diversos proyectos de elevada complejidad, para mantenerse entretenidos durante los períodos de descanso.

Alineamiento y religión: aunque los gnomos son bromistas impulsivos, con motivos a veces inescrutables y métodos igualmente confusos, su corazón se suele encontrar en el lugar correcto. Son dados a poderosos impulsos y emociones, y se suelen encontrar en paz con el mundo natural. Los gnomos suelen ser neutrales buenos, prefiriendo adorar a dioses que valoren la individualidad y la Naturaleza, como Shelyn, Gozreh, Desna, y cada vez más Cayden Cailean.

Aventureros: la propensión de los gnomos al ansia viajera les convierte en aventureros natos. A menudo se hacen vagabundos para experimentar nuevos aspectos de la vida, puesto que no hay nada más novedoso que los incontables peligros a los que se enfrentan los aventureros. Los gnomos compensan su debilidad física con una afición por la hechicería o por la interpretación de los bardos.

Nombres de varón: Abroshtor, Bastargre, Halungalom, Klomnite, Poshment, Zarzuket, Zatqualmie.

Nombres de mujer: Besh, Fijit, Lini, Neji, Majet, Pai, Queck, Trig.



Rasgos raciales de los gnomos

+2 a Constitución, +2 a Carisma, -2 a Fuerza: los gnomos son físicamente débiles, pero sorprendentemente resistentes, y su actitud les hace naturalmente agradables.

Pequeño: los gnomos son criaturas Pequeñas, que obtienen por ello un bonificador +1 por tamaño a su CA, un bonificador +1 por tamaño a sus tiradas de ataque, un penalizador -1 a su Bonificador de maniobras de combate y a su Defensa contra maniobras de combate, y un bonificador +4 por tamaño a las pruebas de Sigilo.

Velocidad lenta: los gnomos tienen una velocidad base de 20 pies (*6 m*).

Visión en la penumbra: los gnomos pueden ver el doble que los humanos en condiciones de luz tenue (consulta el Capítulo 7).

Entrenamiento defensivo: los gnomos obtienen un bonificador +4 de esquiva a la CA contra los monstruos del subtipo gigante

Magia de los gnomos: los gnomos suman +1 a la CD de cualquier tirada de salvación contra los conjuros de ilusión que lanzan. Los que tienen Carisma 11 o más, también obtienen las siguientes aptitudes sortílegas: 1/día – *luces danzantes, sonido fantasma, prestidigitación*, y *hablar con los animales*. El nivel de lanzador para estos efectos es igual al nivel del gnomo. La CD para estos conjuros es igual a 10 + el nivel del conjuro + su modificador de Carisma.

Odio: los gnomos obtienen un bonificador +1 a las tiradas de ataque contra las criaturas humanoides de los subtipos reptiliano y goblin ,debido a un entrenamiento especial contra esos enemigos odiados.

Resistencia a la ilusión: los gnomos obtienen un bonificador +2 racial a las tiradas de salvación contra los conjuros y los efectos de ilusión.

Sentidos agudos: los gnomos obtienen un bonificador +2 racial a las pruebas de Percepción.

Obsesivo: los gnomos obtienen un bonificador +2 racial a una habilidad de Artesanía o Profesión de su elección.

Familiaridad con las armas: los gnomos tratan cualquier arma con la palabra 'gnomo' en su nombre como marcial.

Idiomas: los gnomos empiezan el juego hablando común, gnomo, y silvano. Los que tienen puntuaciones de Inteligencia elevadas pueden escoger entre los siguientes: dracónico, elfo, enano, gigante, goblin, y orco.

Los humanos

Los humanos poseen un empuje excepcional, y una gran capacidad para resistir y expandirse, y como tales son actualmente la raza dominante del mundo. Sus imperios y naciones son vastos y en creciente aumento, y los ciudadanos de dichas sociedades esculpen nombres para sí con la fuerza de la espada y el poder de los conjuros. La humanidad se caracteriza por ser tumultuosa y diversa, y las culturas humanas van desde las tribus salvajes pero honorables, hasta las familias nobles decadentes y adoradoras del diablo en las ciudades más cosmopolitas. La curiosidad y la ambición humanas a menudo triunfan sobre su predilección por un estilo de vida sedentario, y muchos abandonan sus hogares para explorar los innumerables rincones olvidados del mundo, o dirigir poderosos ejércitos para conquistar a sus vecinos, simplemente porque pueden.

Descripción física: las características físicas de los humanos son tan variadas como los climas del mundo. Desde los miembros de las tribus de los continentes meridionales, de piel oscura, hasta los asaltantes bárbaros y de piel pálida de las tierras septentrionales, los humanos poseen una enorme variedad de tonos de piel, tipos de cuerpo, y rasgos faciales. En general, el color de piel de los humanos se hace más oscuro conforme más cerca del ecuador viven.

Sociedad: las sociedades humanas comprenden una multitud de gobiernos, actitudes, y estilos de vida. Aunque las culturas humanas más antiguas remontan su historia a miles de años en el pasado, comparadas con las sociedades de razas comunes como los elfos y los enanos, las sociedades humanas parecen hallarse en un estado de constante flujo, con imperios que se fragmentan, y nuevos reinos reemplazando a los viejos. Por lo general, a los humanos se les conoce por su flexibilidad, su ingenio, y su ambición.

Relaciones: los humanos son fértiles, y su empuje y sus números a menudo les espolean a entrar en contacto con otras razas durante brotes de expansión territorial y de colonización. En muchos casos, eso conduce a la violencia y a la guerra, pero los humanos también son rápidos en perdonar y en forjar alianzas con razas que no intentan compararse con ellos o excederles en violencia. Orgullosos a veces hasta el punto de la arrogancia, los humanos podrían ver a los enanos como borrachos miserables, a los elfos como esnobs cambiantes, a los medianos como ladrones cobardes, a los gnomos como maníacos retorcidos, y a los semielfos y semiorcos como razas embarazosas, pero la diversidad de la raza entre sus propios miembros también hace a los humanos bastante adeptos a aceptar a los demás tal y como son.

Alineamiento y religión: la humanidad es quizá la más heterogénea de todas las razas comunes, con una capacidad tremenda tanto para grandes males como para el bien sin límites. Algunos se reúnen en vastas hordas bárbaras, mientras que otros construyen ciudades extensas que cubren varias millas. En su conjunto, la mayoría de humanos son neutrales, y sin embargo tienden a congregarse en naciones y civilizaciones con alineamientos específicos. Los humanos también tienen la más amplia gama de dioses y de religiones, careciendo de los ligámenes de otras razas con la tradición, y listos para volverse hacia cualquiera que les ofrezca gloria o protección. Incluso han adoptado dioses como Torag o Calistria, quienes durante milenios estuvieron más identificados con razas más antiguas, y conforme la humanidad continúa creciendo y prosperando, nuevos dioses han empezado a emerger de sus leyendas en continua expansión.

Aventureros: la ambición por sí sola empuja a incontables humanos, y para muchos las aventuras son un medio para obtener un fin, ya sea la riqueza, la aclamación, el estatus social, o el saber arcano. Unos cuantos persiguen carreras de aventureros simplemente por la excitación del peligro. Los humanos proceden de miles de regiones y de trasfondos, y por ello pueden ocupar cualquier rol en un grupo aventurero.

Nombres: a diferencia de otras razas, que generalmente se ciñen a tradiciones específicas y a historias compartidas, la diversidad de la humanidad ha resultado en un conjunto casi infinito de nombres. Los humanos de una tribu de bárbaros del norte tienen nombres muy diferentes de quienes proceden de una nación subtropical de marinos y mercaderes. La mayoría de los humanos del mundo hablan común, y sin embargo sus nombres son tan variados como sus creencias y su apariencia.

Rasgos raciales de los humanos

+2 a una puntuación de característica: los personajes humanos obtienen un bonificador +2 a una puntuación de característica de su elección a la creación del personaje, para representar su variada naturaleza.
Mediano: los humanos son criaturas Medianas, y no tienen bonificador ni penalizador debido al tamaño.
Velocidad normal: los humanos tienen una velocidad base de 30 pies (9 *m*).
Dote adicional: los humanos seleccionan una dote adicional a 1er nivel.
Hábil: los humanos obtienen un rango de habilidad adicional a 1er nivel, y otro rango adicional cada vez que suben de nivel.
Idiomas: los humanos empiezan el juego hablando común. Los que tienen puntuaciones de Inteligencia elevadas pueden escoger cualquier idioma que quieran (excepto idiomas secretos como el druídico).

LOS MEDIANOS

Optimistas y alegres por naturaleza, bendecidos con una suerte enorme, y empujados por una poderosa ansia viajera, los medianos compensan su corta estatura con una gran abundancia de valor y de curiosidad. A la vez excitables y de trato fácil, a los medianos les gusta mantener la calma y tener la vista puesta en la oportunidad, y no son tan dados como algunas de las razas más volátiles a estallidos violentos o emocionales. Incluso en las fauces de la catástrofe, un mediano casi nunca pierde el sentido del humor.

Los medianos son oportunistas inveterados. Incapaces de defenderse físicamente de los rigores del mundo, saben cuándo plegarse con el viento, y cuándo esconderse. Y sin embargo, la curiosidad de un mediano a menudo supera su sentido común, lo que le lleva a decisiones poco meditadas, y a escapatorias por los pelos.

Aunque su curiosidad les empuja a viajar y buscar nuevos lugares y experiencias, los medianos poseen un fuerte sentido de la casa y el hogar, y a menudo gastan por encima de sus medios para aumentar las comodidades de la vida hogareña.

Descripción física: los medianos alcanzan como máximo la humilde altura de 3 pies (*90 cm*). Prefieren ir descalzos, lo que lleva a que las plantas de sus pies sean callosas. Matas de cabello grueso y rizado caldean la parte superior de sus pies anchos y bronceados. Su piel tiende hacia un color almendra, y su cabello hacia tonos claros de marrón. Las orejas de un mediano son puntiagudas, pero proporcionalmente no mucho más grandes que las de un humano.

Sociedad: los medianos no reclaman ninguna tierra como origen de su cultura, ni controlan asentamientos mayores que asambleas rurales de pueblos libres. Con mayor frecuencia, habitan a las rodillas de sus primos humanos en ciudades humanas, ganándose la vida como pueden, de las migajas de las sociedades más grandes. Muchos medianos llevan una vida perfectamente fructífera a la sombra de sus vecinos mayores, mientras que otros prefieren vidas más nómadas en el camino, viajando por el mundo y experimentando todo lo que éste tiene que ofrecerles.

Relaciones: un mediano típico se enorgullece de su capacidad para pasar desapercibido a las demás razas, y es precisamente este rasgo el que permite a tantos medianos alcanzar la excelencia en los trucos y en el latrocinio. Por ello, la mayoría de medianos, sabiendo bien la visión estereotipada que otras razas tienen de ellos, se toman muchos molestias en ser amistosos y abiertos con las razas mayores cuando no intentan pasar desapercibidos. Se llevan bastante bien con los gnomos, aunque la mayoría de los medianos contemplan a estas excéntricas criaturas con una buena dosis de cautela. Los medianos coexisten bien con los humanos por regla general, pero como quiera que algunas de las sociedades humanas más agresivas valoran a los medianos como esclavos, estos intentan no mostrarse demasiado complacientes cuando tienen tratos con ellas. Los medianos respetan a los elfos y a los enanos, pero estas razas suelen vivir en regiones remotas, lejos de las comodidades de la civilización de las que los medianos disfrutan, lo que limita las oportunidades de interaccionar. Sólo los semiorcos son generalmente evitados por los medianos, puesto que su gran tamaño y su violenta naturaleza son demasiado intimidatorios para la mayoría de ellos.

Alineamiento y religión: los medianos son leales a sus amigos y a su familia, pero como viven en un mundo dominado por razas el doble de altas que ellos, han llegado a acostumbrarse a que a veces es necesario rebuscar entre las sobras o depender de la caridad para sobrevivir. Como resultado, la mayoría de medianos son neutrales. Los medianos favorecen a dioses que animan a las comunidades pequeñas y fuertemente entrelazadas, ya sea para bien (como Erastil), o para mal (como Norgorber).

Aventureros: su inherente buena suerte, aunada a su insaciable ansia viajera, hace que los medianos sean ideales para la vida del aventurero. Otros vagabundos de parecido carácter tienden a unirse a la curiosa raza, en espera de que parte de su mística suerte se les pegue.

Nombres de varón: Antal, Boram, Evan, Jamir, Kaleb, Lem, Miro, Sumak.

Nombres de mujer: Anafa, Bellis, Etune, Filiu, Lissa, Marra, Rillka, Sistra, Yamyra.

Rasgos raciales de los medianos

+2 a Destreza, +2 a Carisma, -2 a Fuerza: los medianos son ágiles y de voluntad fuerte, pero su reducida talla hace que sean más débiles que otras razas.

Pequeño: los medianos son criaturas Pequeñas, que obtienen por ello un bonificador +1 por tamaño a su CA, un bonificador +1 por tamaño a sus tiradas de ataque, un penalizador -1 a su Bonificador de maniobras de combate y a su Defensa contra las maniobras de combate, y un bonificador +4 por tamaño a las pruebas de Sigilo.

Velocidad lenta: los medianos tienen una velocidad base de 20 pies (*6 m*).

Sin miedo: los medianos obtienen un bonificador +2 racial a todas las tiradas de salvación contra miedo, que se apila con el concedido por la suerte del mediano.

Suerte del mediano: los medianos obtienen un bonificador +1 racial a todas las tiradas de salvación.

Sentidos agudos: los mediano obtienen un bonificador +2 racial a las pruebas de Percepción.

Pies firmes: los medianos obtienen un bonificador +2 racial a las pruebas de Acrobacias y de Trepar.

Familiaridad con las armas: los medianos son competentes con las hondas, y tratan cualquier arma con la palabra 'mediano' en el nombre como un arma marcial.

Idiomas: los medianos empiezan el juego hablando común y mediano. Los que tienen puntuaciones de Inteligencia elevadas pueden escoger entre los siguientes: elfo, enano, gnomo, y goblin.

Los semielfos

Los elfos han atraído desde siempre los ojos codiciosos de las demás razas. Su generoso ciclo vital, su afinidad por la magia, y su gracia inherente, contribuyen a la admiración o a la envidia más amarga de sus vecinos. Sin embargo, de todos sus rasgos, el que más atrae a sus asociados humanos es el de la belleza. Desde que ambas razas entraron en contacto por vez primera, los humanos han tenido a los elfos como un modelo de perfección física, viendo en el Pueblo gentil versiones idealizadas de sí mismos. Por su parte, muchos elfos encuentran atractivos a los humanos a pesar de sus costumbres comparativamente bárbaras, atraídos por la pasión y el ímpetu con el que los miembros de la raza más joven viven sus cortas vidas.

A veces, esta atracción mutua conduce a relaciones románticas. Aunque por lo general de corta duración, incluso para los estándares humanos, estos escarceos suelen llevar al nacimiento de semielfos, una raza derivada de dos culturas, pero heredera de ninguna. Los semielfos pueden procrear entre sí, pero incluso estos semielfos de 'sangre pura' tienden a ser considerados como bastardos, tanto por los humanos como por los elfos.

Descripción física: los semielfos son más altos que los humanos pero menos que los elfos. Heredan la complexión delgada y los rasgos agraciados de su linaje élfico, pero el color de su piel viene dictado por su lado humano. Si bien retienen las orejas puntiagudas de los elfos, las suyas son mas redondeadas y menos pronunciadas. Los ojos de un semielfo, que se parecen a los de los humanos, tienden a un espectro de colores exóticos, que van desde el ámbar o el violeta hasta el verde esmeralda y el azul oscuro.

Sociedad: la falta de un país y de una cultura unificados obligan a los semielfos a ser versátiles, y capaces de adaptarse a casi cualquier entorno. Si bien a menudo son atractivos para ambas razas por las mismas razones que sus padres, los semielfos raramente encajan con los humanos ni con los elfos, puesto que cada raza ve en ellos demasiadas pruebas de la otra. Esta falta de aceptación pesa mucho sobre la mayoría de semielfos, y sin embargo hay otros que se ven reforzados por su estatus único, teniendo su falta de una cultura formalizada como lo último en libertad. Como resultado, los semielfos son increíblemente adaptables, y capaces de ajustar sus talentos y sus esquemas mentales a cualesquiera sociedades en las que se encuentren.

Relaciones: un semielfo entiende la soledad, y sabe que el carácter a menudo es menos producto de la raza que de la experiencia vital. Por ello, los semielfos están a menudo abiertos a amistades y alianzas con otras razas, y son menos dados a confiar en las primeras impresiones cuando se forman una opinión sobre gente a la que acaban de conocer.

Alineamiento y religión: el aislamiento de los semielfos influencia fuertemente sus caracteres y filosofías. La crueldad no les es natural, ni lo es mezclarse con la sociedad o doblegarse a sus convenciones; como resultado, la mayoría de los semielfos son caóticos buenos. La falta de una cultura unificada por parte de los semielfos hace menos probable que se vuelvan hacia la religión, pero quienes lo hacen suelen seguir las creencias comunes de su tierra natal.

Aventureros: los semielfos tienden a ser itinerantes, vagabundeando por la tierra en busca de un lugar al que poder llamar finalmente hogar. El deseo de probarse a sí mismos ante la comunidad, y de establecer una identidad personal o incluso un legado, conducen a muchos aventureros semielfos a vidas valerosas.

Nombres de varón: Calathes, Encinal, Kyras, Narciso, Quiray, Satinder, Seltyel, Zirul.

Nombres de mujer: Cathran, Elsbeth, Iandoli, Kieyanna, Lialda, Maddela, Reda, Tamarie.

Rasgos raciales de los semielfos

+2 a una puntuación de característica: los personajes semielfos obtienen un bonificador +2 a una puntuación de característica de su elección a la creación del personaje para representar su variada naturaleza.
Mediano: los semielfos son criaturas Medianas, y no tienen bonificador ni penalizador debido al tamaño.
Velocidad normal: los semielfos tienen una velocidad base de 30 pies (*9 m*).
Visión en la penumbra: los semielfos pueden ver el doble que los humanos en condiciones de luz tenue (consulta el Capítulo 7).
Adaptabilidad: los semielfos obtienen Soltura con una habilidad como dote adicional a 1er nivel.
Sangre élfica: los semielfos cuentan a la vez como humanos y como elfos para cualquier efecto relacionado con la raza.
Inmunidades élficas: los semielfos son inmunes a los efectos del sueño mágico, y obtienen un bonificador +2 racial a las tiradas de salvación contra los conjuros y efectos de hechizar.
Sentidos agudos: los semielfos obtienen un bonificador +2 racial a las pruebas de Percepción.
Multitalento: los semielfos escogen dos clases favoritas a 1er nivel y obtienen +1 punto de golpe o +1 punto de habilidad cada vez que suben un nivel en cualquiera de dichas clases. Consulta el Capítulo 3 para más información sobre las clases favoritas.
Idiomas: los semielfos empiezan el juego hablando común y elfo. Los que tienen puntuaciones de Inteligencia elevadas pueden escoger cualquier idioma que deseen (excepto idiomas secretos como el druídico).

LOS SEMIORCOS

Los semiorcos son monstruosidades, cuyo trágico nacimiento es el resultado de la perversión y la violencia, o por lo menos así es como las demás razas les ven. Es cierto que los semiorcos raramente son el resultado de uniones en las que el amor está de por medio, y como resultado se suelen ver obligados a crecer de forma rápida y dura, luchando constantemente en busca de protección, o para hacerse un nombre por sí mismos. Temidos, motivo de desconfianza, y objeto de desprecio, los semiorcos consiguen sorprender de forma consistente a sus detractores con grandes gestas y una sabiduría inesperada, aunque a veces es más fácil aporrear cabezas.

Descripción física: ambos géneros de semiorco miden entre 6 y 7 pies de altura (*entre 1,80 y 2,10 m*) con complexiones recias, y piel verdosa o grisácea. Los caninos a menudo les crecen lo suficiente como para sobresalirles de la boca, y éstos 'colmillos', combinados con un entrecejo pronunciado y unas orejas ligeramente puntiagudas, les proporcionan una apariencia notoriamente bestial. Si bien los semiorcos pueden ser impresionantes, pocos les describen como agraciados.

Sociedad: a diferencia de los semielfos, en los que por lo menos parte de la discriminación social surge de los celos o de la atracción, los semiorcos se llevan lo peor de ambos mundos: físicamente más débiles que sus congéneres orcos, tienden a ser temidos o directamente atacados por las legiones de humanos que no se preocupan por la diferencia que hay entre los orcos auténticos y los mestizos. Sin embargo, y aunque no sean estrictamente aceptados, los semiorcos de las sociedades civilizadas tienden a ser valorados por su capacidad marcial, y se sabe que los líderes orcos han procurado propagarlos de forma intencional, puesto que los mestizos saben compensar de forma regular su falta de fuerza física con una astucia y una agresividad incrementadas, lo que les convierte en caudillos naturales y consejeros estratégicos.

Relaciones: toda una vida de persecución convierte al semiorco típico en precavido y rápido en irritarse, y sin embargo quienes atraviesan su salvaje exterior podrían encontrar un núcleo de empatía bien escondido. Los elfos y los enanos tienden a ser los que menos aceptan a los semiorcos, viendo en ellos un parecido demasiado grande con sus enemigos raciales, pero las otras razas tampoco son mucho más comprensivas. Las sociedades humanas que tienen pocos problemas con los orcos tienden a ser las más acomodaticias, y allí los semiorcos trabajan de forma natural como mercenarios y como matones.

Alineamiento y religión: obligados a vivir, o bien entre los brutales orcos, o bien como exiliados solitarios en las tierras civilizadas, la mayoría de los semiorcos son amargos, violentos, y reclusivos. El mal les llega con facilidad, pero no son malignos por naturaleza sino que la mayoría son caóticos neutrales, habiendo aprendido por experiencia que no hay razón alguna para hacer nada sino lo que les beneficia de forma directa. Cuando se molestan en adorar a los dioses, intentan favorecer a dioses que promueven la guerra o la fuerza individual, como Gorum, Cayden Cailean, Lamashtu y Rovagug.

Aventureros: fuertemente independientes, muchos semiorcos adoptan la vida del aventurero por necesidad, buscando escapar de su doloroso pasado, o mejorar su posición gracias a la fuerza de las armas. Otros, más optimistas o desesperados por la aceptación, adoptan el manto del cruzado para demostrar su valor al mundo.

Nombres de varón: Ausk, Davor, Hakak, Kizziar, Makoa, Nesteruk, Tsadok.

Nombres de mujer: Canan, Drogheda, Goruza, Mazon, Shirish, Trevaga, Zeljka.

Rasgos raciales de los semiorcos

+2 a una puntuación de característica: los personajes semiorcos obtienen un bonificador +2 a una puntuación de característica de su elección a la creación del personaje, para representar su variada naturaleza.
Mediano: los semiorcos son criaturas Medianas, y no tienen bonificador ni penalizador debido al tamaño.
Velocidad normal: los semiorcos tienen una velocidad base de 30 pies (*9 m*).
Visión en la oscuridad: los semiorcos pueden ver en la oscuridad hasta 60 pies (*18 m*).
Intimidante: los semiorcos obtienen un bonificador +2 racial a sus pruebas de Intimidar debido a su terrible naturaleza.
Sangre orca: los semiorcos cuentan a la vez como humanos y como orcos para cualquier efecto relacionado con la raza.
Ferocidad orca: 1 vez al día, si un semiorco queda reducido a menos de 0 puntos de golpe pero no resulta muerto, puede luchar durante 1 asalto más como si estuviera incapacitado. Al final de su siguiente turno, a menos que se le lleve por encima de los 0 puntos de golpe, queda inconsciente de inmediato y empieza a morir.
Familiaridad con las armas: los semiorcos son competentes con las grandes hachas y los alfanjes, y tratan cualquier arma con la palabra 'orco' en su nombre como un arma marcial.
Idiomas: los semiorcos empiezan el juego hablando común y orco. Los que tienen puntuaciones de Inteligencia elevadas pueden escoger entre los siguientes: abisal, dracónico, gigante, gnoll, y goblin.

3 Clases

La resquebrajada pasarela que recorría la parte superior del antiguo dique se estremecía con la fuerza del agua, que surgía en cascada a través de los aliviaderos en forma de calavera, y después se agitó aún más al avanzar sobre ella los ogros bárbaros. "¡Vaya, pero si tenemos de camino unas cuantas toneladas de tíos feos!," rugió Valeros. "Con caretos como ésos, no hay que preguntarse por qué tienen miedo de salir cuando hay luz." Los ojos del ogro que iba en cabeza sobresalieron, como si acabara de darse cuenta de que le habían insultado, y aulló de ira a la vez que entraba en furia de batalla.

Seoni maldijo en voz baja. Algún día, la valentía de Valeros iba a conseguir que les mataran a todos.

La clase de un personaje es uno de sus rasgos más definitorios. Es la fuente de la mayoría de sus aptitudes, y le concede un papel específico en cualquier grupo aventurero. Las siguientes once representan las clases básicas del juego.

Bárbaro: el bárbaro es un bersérker brutal de más allá del límite de las tierras civilizadas.

Bardo: el bardo utiliza a la vez la habilidad y los conjuros para reforzar a sus aliados, confundir a sus enemigos, y construir su fama.

Clérigo: un seguidor devoto de un dios, el clérigo puede curar heridas, alzar a los muertos, e invocar la ira de los dioses.

Druida: el druida es un adorador de todas las cosas naturales; lanzador de conjuros, amigo de los animales, y experto cambiaformas.

Explorador: cazador y rastreador, el explorador es una criatura de las tierras salvajes, que se dedica a perseguir a sus enemigos predilectos.

Guerrero: recio y valeroso, el guerrero es un maestro en todo lo que concierne a las armas y a las armaduras.

Hechicero: el lanzador de conjuros hechicero nace con una habilidad innata para la magia, y posee poderes extraños y arcanos.

Mago: el mago domina la magia mediante un estudio constante, que le proporciona increíbles poderes mágicos.

Monje: un estudioso de las artes marciales, el monje entrena su cuerpo para que sea su mayor arma y su mejor defensa.

Paladín: el paladín es el caballero de brillante armadura, un seguidor devoto de la ley y del bien.

Tabla 3–1: avance de personajes y bonificadores dependientes del nivel

Nivel pers.	Total de puntos de experiencia Lento	Medio	Rápido	Dotes	Punt. caract.
1º	—	—	—	1ª	—
2º	3.000	2.000	1.300	—	—
3º	7.500	5.000	3.300	2ª	—
4º	14.000	9.000	6.000	—	1ª
5º	23.000	15.000	10.000	3ª	—
6º	35.000	23.000	15.000	—	—
7º	53.000	35.000	23.000	4ª	—
8º	77.000	51.000	34.000	—	2ª
9º	115.000	75.000	50.000	5ª	—
10º	160.000	105.000	71.000	—	—
11º	235.000	155.000	105.000	6ª	—
12º	330.000	220.000	145.000	—	3ª
13º	475.000	315.000	210.000	7ª	—
14º	665.000	445.000	295.000	—	—
15º	955.000	635.000	425.000	8ª	—
16º	1.350.000	890.000	600.000	—	4ª
17º	1.900.000	1.300.000	850.000	9ª	—
18º	2.700.000	1.800.000	1.200.000	—	—
19º	3.850.000	2.550.000	1.700.000	10ª	—
20º	5.350.000	3.600.000	2.400.000	—	5ª

Pícaro: el pícaro es un ladrón y un batidor, un oportunista capaz de llevar a cabo ataques brutales contra enemigos que no sean conscientes de su presencia.

AVANCE DE LOS PERSONAJES

Conforme los personajes superan desafíos, obtienen puntos de experiencia. Acumulando dichos puntos, los personajes suben de nivel y de poder. El ritmo de este avance depende sólo del tipo de partida que a tu grupo le guste. Hay quienes prefieren partidas rápidas, en las que los personajes suben de nivel cada pocas sesiones, mientras que otros prefieren partidas en las que el avance tiene lugar con menos frecuencia. A fin de cuentas, tu grupo es quien ha de decidir qué ritmo se le ajusta mejor. Los personajes suben de nivel según la tabla 3-1.

Cómo hacer avanzar a tu personaje

Un personaje sube de nivel cuando obtiene suficientes puntos de experiencia; típicamente esto tiene lugar al final de una sesión de juego, cuando el DJ concede las recompensas en puntos de experiencia de dicha sesión.

El proceso de subir de nivel a un personaje funciona de forma parecida a la generación de personajes, excepto que las puntuaciones de característica, la raza, y las elecciones previas respecto a clase, habilidades, y dotes, no pueden cambiarse. Subir un nivel por lo general te concede nuevas aptitudes, puntos de habilidad adicionales para gastar, más puntos de golpe, y posiblemente un incremento de puntuación de característica o una dote adicional (consulta la tabla 3-1). Con el tiempo, conforme tu personaje asciende a niveles superiores, se convierte en una fuerza auténticamente poderosa del mundo de juego, capaz de dirigir naciones, o de ponerlas de rodillas.

Cuando se añaden nuevos niveles a una clase existente, o se añaden niveles en una nueva clase (consulta 'Multiclases', a continuación), asegúrate de seguir los siguientes pasos por este orden. Primero, selecciona tu nuevo nivel de clase. Debes estar cualificado para este nivel antes de llevar a cabo los ajustes que siguen. Segundo, aplica cualquier incremento de puntuación de característica debido a subir de nivel. Tercero, integra todas las aptitudes de clase del nivel , y después tira por los puntos de golpe adicionales. Cuarto y último, añade nuevas habilidades y dotes. Para más información sobre cuándo se obtienen nuevas dotes e incrementos de puntuación de característica, consulta la tabla 3-1.

Multiclases

En vez de obtener las aptitudes concedidas por el siguiente nivel de la clase actual de tu personaje, puedes optar por obtener las aptitudes de 1er nivel de una nueva clase, añadiéndolas a las que ya tenías. A esto se conoce como 'multiclases'.

Por ejemplo, digamos que un guerrero de 5º nivel decide experimentar en las artes arcanas, y añade un nivel de mago cuando sube a 6º nivel. Dicho personaje tiene los poderes y aptitudes de un guerrero de 5º nivel y los de un mago de 1er nivel, pero sigue siendo considerado como un personaje de 6º nivel (sus niveles de clases son 5º y 1º, pero su nivel total de personaje es 6º). Mantiene todas sus dotes

adicionales obtenidas en los 5 niveles de guerrero, pero ahora además puede lanzar conjuros de 1er nivel y escoger una escuela arcana. Suma todos los puntos de golpe, los ataques base, y los bonificadores a las tiradas de salvación de un mago de 1er nivel a los obtenidos por ser un guerrero de 5º nivel.

Nótese que existe cierto número de efectos y de prerrequisitos que dependen del nivel del personaje o de sus Dados de golpe. Dichos efectos se basan siempre en el número total de niveles o de Dados de golpe que un personaje posee, y no tan sólo en los de una clase. La excepción a esto son las habilidades de clase, la mayoría de las cuales se basan en el número total de niveles de clase que un personaje posee de dicha clase en particular.

Clase favorita

Cada personaje empieza el juego con una sola clase favorita de su elección, que típicamente es la que escogió a 1er nivel. Cuando un personaje sube un nivel en su clase favorita obtiene, o bien +1 punto de golpe, o bien +1 rango de habilidad. La elección de clase favorita no puede cambiarse una vez creado el personaje, y la elección entre ganar un punto de golpe o un rango de habilidad cada vez que un personaje sube de nivel (incluyendo el 1º) no puede revocarse una vez se ha tomado para un nivel en particular. Las clases de prestigio (consulta el Capítulo 11) nunca pueden ser clases favoritas.

BÁRBARO

Para algunos, sólo existe la furia. En las costumbres de su gente, en la furia de su pasión, en el aullido de la batalla, el conflicto es todo lo que conocen estas almas brutales. Salvajes, músculo de alquiler, dominadores de viles técnicas marciales, no son soldados ni combatientes profesionales, son los poseídos por la batalla, criaturas de la matanza, y espíritus de la guerra. Conocidos como bárbaros, esos belicistas saben poco de entrenamientos, preparación, o las reglas del combate; para ellos sólo existe el momento, con los enemigos que se alzan ante ellos, y el saber que el siguiente instante podría ser el de su muerte. Poseen un sexto sentido en relación al peligro, y el aguante necesario para soportar todo lo que éste pueda acarrearles. Esos brutales combatientes pueden proceder de todos los aspectos de la vida, tanto civilizados como salvajes, aunque hay sociedades enteras que abrazan dichas filosofías y que recorren los lugares salvajes del mundo. En los bárbaros ruge el espíritu primigenio de la batalla, y pobre de aquél que se enfrente a su furia.

Rol: los bárbaros alcanzan la excelencia en el combate, poseyendo la capacidad marcial y la fortaleza necesarias para enfrentarse a enemigos aparentemente superiores a ellos. Con la furia proporcionándoles audacia y coraje más allá de los que posee la mayor parte de los combatientes, los bárbaros cargan con furia a la batalla, y destruyen todo lo que se interpone en su camino.

Alineamiento: cualquiera que no sea legal.

Dado de golpe: d12.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del bárbaro son: Acrobacias (Des), Artesanía (Int), Intimidar (Car), Montar (Des), Nadar (Fue), Percepción (Sab), Saber (Naturaleza) (Int), Supervivencia (Sab), Trato con animales (Car), y Trepar (Fue).

Rangos de habilidad por nivel: 4 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de clase del bárbaro.

Competencia con armas y armadura: un bárbaro es competente con todas las armas sencillas y marciales, con las armaduras ligeras y intermedias, y con los escudos (exceptuando los escudos paveses).

Tabla 3-2: el bárbaro

Nivel	Ataque base	Salvación Fortaleza	Salvación Reflejos	Salvación Voluntad	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Movimiento rápido, furia
2º	+2	+3	+0	+0	Poder de furia, esquiva asombrosa
3º	+3	+3	+1	+1	Sentido de las trampas +1
4º	+4	+4	+1	+1	Poder de furia
5º	+5	+4	+1	+1	Esquiva asombrosa mejorada
6º	+6/+1	+5	+2	+2	Poder de furia, sentido de las trampas +2
7º	+7/+2	+5	+2	+2	Reducción del daño 1/—
8º	+8/+3	+6	+2	+2	Poder de furia
9º	+9/+4	+6	+3	+3	Sentido de las trampas +3
10º	+10/+5	+7	+3	+3	Reducción del daño 2/—, poder de furia
11º	+11/+6/+1	+7	+3	+3	Furia mayor
12º	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Poder de furia, sentido de las trampas +4
13º	+13/+8/+3	+8	+4	+4	Reducción del daño 3/—
14º	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Voluntad indomable, poder de furia
15º	+15/+10/+5	+9	+5	+5	Sentido de las trampas +5
16º	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Reducción del daño 4/—, poder de furia
17º	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	Furia incansable
18º	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Poder de furia, sentido de las trampas +6
19º	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	Reducción del daño 5/—
20º	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Furia poderosa, poder de furia

Movimiento rápido (Ex): la velocidad terrestre de un bárbaro es mayor que la normal de su raza en +10 pies (*3 m*), beneficio que sólo se aplica cuando no lleva armadura, o lleva armadura ligera o intermedia, y no lleva una carga pesada.

Aplica este bonificador antes de modificar la velocidad del bárbaro a causa de cualquier carga transportada o armadura puesta, bonificador que se apila con cualquier otro a su velocidad terrestre.

Furia (Ex): el bárbaro puede llamar a sus reservas internas de fuerza y de ferocidad, lo que le concede una pericia en combate adicional. Empezando a 1er nivel, el bárbaro puede desencadenarla durante tantos asaltos al día como 4 + su modificador de Constitución. Por cada nivel por encima del 1º puede entrar en furia 2 asaltos adicionales. Los incrementos temporales a la Constitución, como los obtenidos gracias a la furia y a conjuros como *resistencia de oso*, no aumentan el número total de asaltos que un bárbaro puede entrar en furia al día. El bárbaro puede entrar en furia como acción gratuita. El número total de asaltos de furia al día se renueva tras descansar 8 horas, aunque no hace falta que esas horas sean consecutivas.

Mientras está en furia, un bárbaro obtiene un bonificador +4 por moral a su Fuerza y su Constitución, así como un bonificador +2 por moral a las salvaciones de Voluntad. Además sufre un penalizador -2 a la Clase de armadura. El incremento de la Constitución le concede 2 puntos de golpe por Dado de golpe, pero desaparecen al acabar la furia y no se pierden primero como los puntos de golpe temporales. Cuando está en furia, un bárbaro no puede utilizar ninguna habilidad basada en la Destreza, en el Carisma, o en la Inteligencia (excepto Acrobacias, Intimidar, Montar, y Volar), ni cualquier aptitud que requiera paciencia o concentración.

Un bárbaro puede acabar su furia como acción gratuita y queda fatigado después de la misma durante tantos asaltos como 2 veces el número de asaltos pasados en ella. Un bárbaro no puede entrar de nuevo en furia mientras está fatigado o exhausto pero salvando esto puede hacerlo en múltiples ocasiones durante un mismo encuentro o combate. Si un bárbaro queda inconsciente, su furia acaba de inmediato, poniéndole en peligro de muerte.

Poderes de furia (Ex): conforme un bárbaro sube de nivel, aprende a utilizar su furia de nuevas formas. Empezando en 2º nivel, el bárbaro obtiene un poder de furia, y otro más cada 2 niveles de bárbaro después del 2º. El bárbaro sólo obtiene los beneficios de los poderes de furia mientras está en furia, y algunos de ellos requieren que antes gaste una acción. A menos que se indique lo contrario, un bárbaro no puede seleccionar un poder individual más de una vez.

Arredrar (Ex): una vez por asalto, el bárbaro puede llevar a cabo un intento de embestida contra un objetivo en lugar de un ataque cuerpo a cuerpo. Si tiene éxito, el objetivo sufre tantos puntos de daño como el modificador de Fuerza del bárbaro y además es desplazado hacia atrás de forma normal. El bárbaro no tiene por qué moverse con el objetivo si tiene éxito, y esta acción no provoca ataques de oportunidad.

Aullido terrorífico (Ex): el bárbaro puede desencadenar un terrible aullido como acción estándar. Todos los enemigos estremecidos que se encuentren a 30 pies (*9 m*) o menos deben llevar a cabo una salvación de Voluntad (CD igual a 10 + la mitad del nivel del bárbaro + su modificador de Fuerza) o entrar en pánico durante 1d4+1 asaltos. Una vez un enemigo ha salvado contra el aullido (con éxito o no), queda inmune a este poder durante 24 horas. El bárbaro debe disponer del

poder Mirada intimidadora para seleccionar este poder de furia, y ser por lo menos de 8º nivel.

Barrido poderoso (Ex): el bárbaro confirma automáticamente un golpe crítico. Este poder se utiliza como una acción inmediata una vez determinada una amenaza de crítico. Un bárbaro tiene que ser por lo menos de 12º nivel para seleccionar este poder, que sólo puede utilizarse una vez por furia.

Cólera soliviantada (Ex): el bárbaro puede entrar en furia incluso si está fatigado, y cuando entra en furia tras utilizar esta aptitud es inmune al estado fatigado. Una vez acaba la furia, queda exhausto durante 10 minutos por asalto que haya pasado en furia.

Esquivar rodando (Ex): el bárbaro obtiene un bonificador +1 por esquiva a su Clase de armadura contra ataques a distancia durante tantos asaltos como su modificador actual de Constitución (mínimo 1). Este bonificador se incrementa en +1 por cada 6 niveles de bárbaro alcanzados. Activar esta aptitud es una acción de movimiento que no provoca ataques de oportunidad.

Fortaleza interna (Ex): mientras está en furia, el bárbaro es inmune a los estados indispuesto y mareado. Un bárbaro tiene que ser por lo menos de 8º nivel para seleccionar este poder.

Furia animal (Ex): mientras está en furia, el bárbaro obtiene un ataque de mordisco. Si lo utiliza como parte de una acción de ataque completo, se lleva a cabo al ataque básico del bárbaro -5. Si el mordisco acierta, inflige 1d4 puntos de daño (suponiendo que el bárbaro sea de tamaño Mediano; 1d3 puntos de daño si es Pequeño) más la mitad de su modificador de Fuerza. Un bárbaro puede llevar a cabo un ataque de mordisco como parte de la acción para mantener o librarse de una presa, en cuyo caso se resuelve antes que la prueba de presa. Si el ataque de mordisco acierta, toda prueba de presa llevada a cabo por el bárbaro contra el objetivo tiene un bonificador +2.

Furia intrépida (Ex): mientras se encuentra en furia, el bárbaro es inmune a los estados estremecido y asustado. Un bárbaro tiene que ser por lo menos de 12º nivel para seleccionar este poder.

Golpe inesperado (Ex): el bárbaro puede llevar a cabo un ataque de oportunidad contra un enemigo que se mueva a cualquier casilla amenazada por él, sin tener en cuenta si dicho movimiento provocaría ataques de oportunidad de forma normal. Este poder sólo puede utilizarse una vez por furia, y el bárbaro debe ser por lo menos de 8º nivel para seleccionarlo.

Golpe poderoso (Ex): el bárbaro obtiene un bonificador +1 a una sola tirada de daño, bonificador que se incrementa en +1 por cada 4 cuatro niveles que haya alcanzado el bárbaro. Este poder se usa como acción rápida antes de que se lleve a cabo la tirada de impacto, y sólo puede utilizarse una vez por furia.

Mente despejada (Ex): un bárbaro puede repetir una salvación de Voluntad fallida. Este poder se usa como una acción inmediata después de intentar la primera salvación, pero antes de que el DJ revele el resultado. El bárbaro debe aceptar el segundo resultado aunque sea peor que el primero. Un bárbaro tiene que ser por lo menos de 8º nivel para seleccionar este poder, que sólo puede utilizarse una vez por furia.

Mirada intimidante (Ex): el bárbaro puede llevar a cabo una prueba de Intimidar contra un enemigo adyacente gastando una acción de movimiento. Si la consigue, desmoraliza a su enemigo, que queda estremecido durante 1d4 asaltos +1 por cada 5 puntos por los que la prueba del bárbaro haya superado la CD.

Momento de claridad (Ex): el bárbaro no obtiene ningún beneficio ni sufre ningún penalizador a causa de la furia durante 1 asalto, lo que incluye el penalizador a la Clase de armadura y la restricción a qué acciones puede llevar a cabo. El asalto sigue contando contra la suma total de asaltos de furia al día, y sólo puede utilizarse una vez por furia. Activar este poder es una acción rápida.

Nadador furioso (Ex): cuando está en furia, el bárbaro suma su nivel como bonificador por mejora a todas las pruebas de Nadar.

Oleada de fuerza (Ex): el bárbaro suma su nivel de bárbaro a una prueba de Fuerza, a una prueba de maniobra de combate, o a su defensa contra las maniobras de combate cuando un oponente intenta una maniobra contra él. Este poder se utiliza como una acción inmediata, y sólo se puede emplear una vez por furia.

Olfato (Ex): el bárbaro obtiene la aptitud de olfatear mientras está en furia, y puede utilizarla para localizar a enemigos invisibles (consulta el apéndice 1 para las reglas sobre la aptitud de olfatear).

Pies ligeros (Ex): el bárbaro obtiene una mejora de 5 pies (*1,5 m*) a su velocidad, incremento que siempre está activo mientras el bárbaro está en furia. El bárbaro puede seleccionar este poder de furia hasta 3 veces, y sus efectos se apilan.

Posición protegida (Ex): el bárbaro obtiene un bonificador +1 por esquiva a su Clase de armadura contra ataques cuerpo a cuerpo durante tantos asaltos como su modificador actual de Constitución (mínimo 1), bonificador que se incrementa en +1 por cada 6 niveles alcanzados por el bárbaro. Activar esta aptitud exige una acción de movimiento que no provoca ataques de oportunidad.

Precisión sorprendente (Ex): el bárbaro obtiene un bonificador +1 por moral a una tirada de ataque, bonificador que se incrementa en +1 por cada 4 niveles que el bárbaro haya alcanzado. Este poder se utiliza como acción rápida antes de que se lleve a cabo la tirada de impacto, y sólo puede utilizarse una vez por furia.

Reducción del daño incrementada (Ex): la reducción del daño del bárbaro se incrementa en 1/—, incremento que se encuentra siempre activo mientras el bárbaro está en furia. Un bárbaro puede seleccionar este poder de furia hasta 3 veces, y sus efectos se apilan. El bárbaro tiene que ser por lo menos de 8º nivel para seleccionar este poder.

Reflejos rápidos (Ex): cuando está en furia, el bárbaro puede llevar a cabo un ataque de oportunidad adicional por asalto.

Saltador furioso (Ex): cuando está en furia, el bárbaro suma su nivel como bonificador por mejora a todas las pruebas de Acrobacias que lleva a cabo para saltar. Cuando salta de esta manera, siempre se considera que toma carrerilla.

Sin escapatoria (Ex): el bárbaro puede moverse hasta el doble de su velocidad normal como acción inmediata, pero sólo puede utilizar esta aptitud cuando un enemigo adyacente utiliza una acción de retirada para alejarse de él, y debe acabar su movimiento adyacente al enemigo que utilizó la acción de retirada. El bárbaro provoca ataques de oportunidad de forma normal durante este movimiento, y este poder sólo puede utilizarse una vez por furia.

Superstición (Ex): el bárbaro obtiene un bonificador +2 por moral a las tiradas de salvación para resistir conjuros, aptitudes sobrenaturales y aptitudes sortílegas. Este bonificador se incrementa en +1 por cada 4 niveles que el bárbaro haya alcanzado. En furia, el bárbaro no puede ser objetivo voluntario de un conjuro, y debe llevar a cabo tiradas de salvación para resistir a todos los conjuros, incluso los lanzados por sus aliados.

Trepador furioso (Ex): cuando está en furia, el bárbaro suma su nivel como bonificador por mejora a todas las pruebas de Trepar.

Visión en la penumbra (Ex): los sentidos del bárbaro se agudizan, y obtiene visión en la penumbra mientras está en furia.

Vigor renovado (Ex): como acción estándar, el bárbaro se cura 1d8 puntos de daño + su modificador de Constitución. Cada 4 niveles que el bárbaro ha alcanzado por encima del 4º, la cantidad de daño curado aumenta en 1d8, hasta un máximo de 5d8 a nivel 20. Un bárbaro tiene que ser por lo menos de 4º nivel para seleccionar este poder, que sólo puede utilizarse 1 vez/día y sólo estando en furia.

Visión nocturna (Ex): los sentidos del bárbaro se vuelven increíblemente agudos mientras está en furia, y obtiene visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*). Un bárbaro ha de tener visión en la penumbra como poder de furia o como rasgo racial para seleccionar este poder de furia.

Esquiva asombrosa (Ex): a 2º nivel, un bárbaro obtiene la capacidad de reaccionar al peligro antes de que los sentidos se lo permitieran de forma natural. No puede ser sorprendido, ni pierde su bonificador por Destreza a la CA si el atacante es invisible, pero sí pierde su bonificador por Destreza a la CA si se le inmoviliza. Un bárbaro con esta aptitud sigue pudiendo perder su bonificador por Destreza a la CA si su oponente consigue llevar a cabo con éxito la acción de finta contra él.

Si un bárbaro ya posee esta aptitud gracias a una clase diferente, obtiene de inmediato Esquiva asombrosa mejorada (consulta más adelante).

Sentido de las trampas (Ex): a 3er nivel, el bárbaro obtiene un bonificador +1 a las salvaciones de Reflejos para evitar trampas, y un bonificador +1 por esquiva a la CA contra ataques de trampa. Estos bonificadores se incrementan en +1 cada 3 niveles de bárbaro subsiguientes (6º, 9º, 12º, 15º, 18º). Los bonificadores por Sentido de las trampas obtenidos de clases múltiples se apilan.

Esquiva asombrosa mejorada (Ex): en 5º nivel y superiores, un bárbaro ya no puede ser flanqueado. Esta defensa niega a un pícaro la capacidad de atacar por sorpresa a un bárbaro flanqueándole, a menos que tenga por lo menos 4 niveles de pícaro más que niveles de bárbaro tenga el objetivo.

Si un personaje ya dispone de Esquiva asombrosa (consulta más arriba) procedente de otra clase, los niveles de las clases que conceden Esquiva asombrosa se apilan para determinar el nivel mínimo de pícaro que se requiere para poder flanquear al personaje.

Reducción del daño (Ex): a 7º nivel, el bárbaro obtiene reducción del daño. Resta 1 del daño que sufre el bárbaro cada vez que le impacta con éxito un arma o un ataque natural. A 10º nivel, y cada 3 niveles de bárbaro posteriores (13º, 16º, 19º) la reducción de daño se incrementa en 1. La reducción del daño puede reducir el daño a 0, pero no por debajo de 0.

Furia mayor (Ex): a 11º nivel, cuando un bárbaro entra en furia, el bonificador por moral a su Fuerza y a su Constitución se incrementa a +6, y el bonificador por moral a sus salvaciones de Voluntad se incrementa a +3.

Voluntad indomable (Ex): cuando entra en furia, un bárbaro de 14º nivel o superior obtiene un bonificador +4 a las salvaciones de Voluntad para resistir a los conjuros de encantamiento, que se apila con todos los demás, incluyendo el de moral a las salvaciones de Voluntad que también obtiene durante la furia.

Furia incansable (Ex): empezando a nivel 17, un bárbaro ya no queda fatigado cuando acaba la furia.

Furia poderosa (Ex): a 20º nivel, cuando un bárbaro entra en furia, el bonificador por moral a su Fuerza y su Constitución se incrementa a +8, y el bonificador por moral a sus salvaciones de Voluntad se incrementa a +4.

Ex bárbaros

Un bárbaro que se vuelve legal pierde su aptitud de furia y no puede seguir subiendo de nivel como bárbaro, si bien retiene todos los demás beneficios de la clase.

BARDO

Existen maravillas y secretos incontables para quienes son lo suficientemente hábiles como para descubrirlos. Mediante la inteligencia, el talento, y la magia, unos pocos afortunados desentrañan las tretas del mundo, convirtiéndose en adeptos en las artes de persuasión, la manipulación, y la inspiración. Dominando típicamente una o muchas formas de arte, los bardos poseen una aptitud asombrosa para saber más de lo que deberían, y utilizar lo que aprenden para mantenerse a sí mismos y a sus aliados un paso por delante del peligro. Los bardos son de mente rápida y cautivadores, y sus habilidades podrían conducirles por muchos caminos, ya sea como jugadores de ventaja o polifacéticos, eruditos o intérpretes musicales, líderes o sabandijas, o incluso todo ello a la vez. Para los bardos, cada día trae consigo sus propias oportunidades, aventuras, y desafíos, y tan sólo arriesgándose, sabiendo el máximo, y siendo el mejor, pueden obtener los tesoros de cada uno de ellos.

Rol: los bardos son capaces de confundir y desconcertar a sus enemigos, a la vez que inspiran a sus aliados a empresas cada vez más osadas. Si bien son prácticos tanto con las armas como con la magia, su auténtica fuerza reside lejos del combate cuerpo a cuerpo, desde donde pueden apoyar a sus compañeros y minar a sus adversarios sin temor a que interrumpan sus interpretaciones.

Alineamiento: cualquiera.

Dado de golpe: d8.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del bardo son Acrobacias (Des), Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Sab), Conocimiento de conjuros (Int), Diplomacia (Car), Disfrazarse (Car), Engañar (Car), Escapismo (Des), Interpretar (Car), Intimidar (Car), Juego de manos (Des), Lingüística

(Int), Percepción (Sab), Profesión (Sab), Saber (todos) (Int), Sigilo (Des), Tasación (Int), Trepar (Fue), y Usar objeto mágico (Car).

Rangos de habilidad por nivel: 6 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Los siguientes son los rasgos de clase del bardo.

Competencia con armas y armaduras: los bardos son competentes con todas las armas sencillas, además de la espada larga, la espada ropera, la cachiporra, la espada corta, el arco corto, y el látigo. Los bardos son también competentes con las armaduras ligeras y los escudos (excepto los escudos paveses). Un bardo puede lanzar conjuros de bardo llevando armadura ligera, y utilizar un escudo sin incurrir en la probabilidad normal de fallo de conjuro arcano. Como cualquier otro lanzador de conjuros arcanos, un bardo que lleva armadura intermedia o pesada incurre en una probabilidad de fallo de conjuro arcano si éste posee algún componente somático. Un bardo multiclase sigue teniendo la probabilidad normal de fallo de conjuros arcanos para sus conjuros arcanos obtenidos de otras clases.

Conjuros: un bardo lanza conjuros arcanos extraídos de la lista de conjuros de bardo que se presenta en el Capítulo 10. Puede lanzar cualquier conjuro que conozca sin prepararlo por anticipado. Todo conjuro de bardo tiene un componente verbal (canto, recitado, o interpretación). Para aprender o lanzar un conjuro, un bardo debe tener una puntuación de Carisma de por lo menos 10 + el nivel del mismo. La Clase de dificultad para la tirada de salvación contra un conjuro de bardo es 10 + el nivel del conjuro + el modificador de Carisma del bardo.

Como otros lanzadores de conjuros, un bardo sólo puede lanzar cierto número de conjuros de cada nivel al día. Su cuota diaria de conjuros se proporciona en la tabla 3-3. Además, obtiene conjuros adicionales al día si tiene una puntuación de Carisma elevada (consulta la tabla 1-3).

La selección de conjuros del bardo es extremadamente limitada. Un bardo empieza el juego conociendo 4 conjuros de nivel 0, y 2 conjuros de nivel 1 a su elección. A cada nuevo nivel de bardo, obtiene uno o más conjuros nuevos, tal y como se indica en la tabla 3-4 (a diferencia de los conjuros al día, el número de conjuros que un bardo conoce no se ve afectado por su puntuación de Carisma. Las cifras de la tabla 3-4 son fijas).

Al llegar a 5º nivel, y cada 3er nivel de bardo posterior (8º, 11º, etc.), el bardo puede aprender un nuevo conjuro y olvidar uno que ya sabe. En efecto, el bardo 'pierde' el conjuro viejo a cambio del nuevo, cuyo nivel debe ser el mismo que el del conjuro intercambiado, y por lo menos un nivel menor que el conjuro de bardo de mayor nivel que pueda lanzar. Un bardo sólo puede intercambiar un conjuro en cualquier nivel dado, y debe decidir si lo hace al mismo tiempo en que obtiene nuevos conjuros para dicho nivel.

Un bardo no necesita preparar sus conjuros por anticipado. Puede lanzar cualquier conjuro que conozca en cualquier momento, suponiendo que no haya gastado ya su cuota de conjuros al día para ese nivel de conjuro.

Conocimiento de bardo (Ex): un bardo suma la mitad de su nivel de clase (mínimo 1) a todas las pruebas de Saber, y puede llevar a cabo todas las pruebas de Saber sin estar entrenado.

Interpretación de bardo: un bardo está entrenado para crear efectos mágicos en quienes le rodean utilizando la habilidad de Interpretar, incluyéndose a sí mismo si lo desea. Puede utilizar esta aptitud durante tantos asaltos al día como 4 + su bonificador de Carisma. Cada nivel después del 1º, un bardo puede utilizar su interpretación durante 2 asaltos adicionales al día. Cada asalto, el bardo puede llevar a cabo cualquiera de los tipos de interpretación que haya dominado, según su nivel.

Iniciar una interpretación es una acción estándar, pero debe ser mantenida cada asalto con una acción gratuita. Cambiar una interpretación de un efecto a otro requiere que el bardo detenga la que está ejecutando e inicie una nueva con otra acción estándar. Una interpretación no puede ser interrumpida, pero acaba de inmediato si el bardo resulta muerto, paralizado, aturdido, inconsciente, o se le impide de cualquier forma gastar una acción gratuita para mantenerla

Tabla 3-3: el bardo

Nivel	Ataque base	Salv. Fort.	Salv. Ref.	Salv. Vol.	Especial	Conjuros al día 1º	2º	3º	4º	5º	6º
1º	+0	+0	+2	+2	Conocimiento de bardo, interpretación de bardo, trucos, contraoda, distracción, fascinar, inspirar valor +1	1	—	—	—	—	—
2º	+1	+0	+3	+3	Interpretación versátil, bien versado	2	—	—	—	—	—
3º	+2	+1	+3	+3	Inspirar gran aptitud +2	3	—	—	—	—	—
4º	+3	+1	+4	+4		3	1	—	—	—	—
5º	+3	+1	+4	+4	Inspirar valor +2, maestro del saber 1/día	4	2	—	—	—	—
6º	+4	+2	+5	+5	Sugestión, interpretación versátil	4	3	—	—	—	—
7º	+5	+2	+5	+5	Inspirar gran aptitud +3	4	3	1	—	—	—
8º	+6/+1	+2	+6	+6	Endecha de perdición	4	4	2	—	—	—
9º	+6/+1	+3	+6	+6	Inspirar grandeza	5	4	3	—	—	—
10º	+7/+2	+3	+7	+7	Polifacético, interpretación versátil	5	4	3	1	—	—
11º	+8/+3	+3	+7	+7	Inspirar gran aptitud +4, inspirar valor +3, maestro del saber 2/día	5	4	4	2	—	—
12º	+9/+4	+4	+8	+8	Interpretación tranquilizadora	5	5	4	3	—	—
13	+9/+4	+4	+8	+8		5	5	4	3	1	—
14º	+10/+5	+4	+9	+9	Melodía pavorosa, interpretación versátil	5	5	4	4	2	—
15º	+11/+6/+1	+5	+9	+9	Inspirar gran aptitud +5, inspirar heroísmo	5	5	5	4	3	—
16º	+12/+7/+2	+5	+10	+10		5	5	5	4	3	1
17º	+12/+7/+2	+5	+10	+10	Inspirar valor +4, maestro del saber 3/día	5	5	5	4	4	2
18º	+13/+8/+3	+6	+11	+11	Sugestión de masas, interpretación versátil	5	5	5	5	4	3
19º	+14/+9/+4	+6	+11	+11	Inspirar gran aptitud +6	5	5	5	5	5	4
20º	+15/+10/+5	+6	+12	+12	Interpretación mortal	5	5	5	5	5	5

cada asalto. Un bardo no puede tener funcionando más de una interpretación a la vez.

A nivel 7, un bardo puede iniciar una interpretación como acción de movimiento en lugar de cómo acción estándar, y a 13º como acción rápida.

Cada interpretación tiene componentes auditivos, visuales, o ambos.

Si una interpretación tiene componentes auditivos, los objetivos deben ser capaces de oír al bardo para que surta efecto, puesto que muchas de estas interpretaciones dependen del idioma (como se indica en su descripción). Un bardo ensordecido tiene una probabilidad de fallo del 20% si intenta utilizar una interpretación con un componente auditivo. Si falla esta prueba, el intento sigue contando contra su límite diario. Las criaturas sordas son inmunes a las interpretaciones que tengan componentes auditivos.

Si la interpretación tiene un componente visual, los objetivos deben tener línea visual hasta el bardo para que la interpretación surta efecto. Un bardo cegado tiene una probabilidad de fallo del 50% si intenta utilizar una interpretación con un componente visual. Si falla esta prueba, el intento sigue contando contra su límite diario. Las criaturas ciegas son inmunes a las interpretaciones que tengan componentes visuales.

Contraoda (Sb): a 1er nivel, un bardo aprende a contrarrestar los efectos mágicos que dependen del sonido (pero no los conjuros que tengan componentes verbales). Cada asalto de la contraoda se debe llevar a cabo una prueba de Interpretar (teclado, percusión, viento, cuerda o canto). Cualquier criatura a 30 pies (9 *m*) o menos del bardo (incluyéndole a él mismo), afectado por un ataque mágico sónico o dependiente del idioma, puede utilizar el resultado de la prueba de Interpretar del bardo en lugar de su tirada de salvación si, después de haber tirado ésta, el resultado de la tirada de Interpretar resulta ser mayor. Si una criatura al alcance de la contraoda ya se encuentra bajo el efecto de un ataque mágico sónico no instantáneo o dependiente del idioma, tiene derecho a otra tirada de salvación contra el efecto durante cada asalto en el que oiga la contraoda, pero en ese caso deberá utilizar el resultado de la prueba de Interpretar del bardo para la salvación. La contraoda no funciona sobre efectos que no permiten tirada de salvación, y depende de componentes auditivos.

Distracción (Sb): a 1er nivel, un bardo puede utilizar su interpretación para contrarrestar efectos mágicos que dependen de la vista. Cada asalto de la distracción, lleva a cabo una prueba de Interpretar (actuar, comedia, baile, oratoria). Cualquier criatura a 30 pies (9 *m*) o menos del bardo (incluyéndole a él mismo), afectado por un ataque mágico de ilusión (pauta) o ilusión (quimera) puede utilizar el resultado de la prueba de Interpretar del bardo en lugar de su tirada de salvación si, después de haber tirado ésta, el resultado de la tirada de Interpretar resulta ser mayor. Si una criatura al alcance de la distracción ya se encuentra bajo el efecto de un ataque mágico no instantáneo de ilusión (pauta) o ilusión (quimera), tiene derecho a otra tirada de salvación contra el efecto durante cada asalto en el que vea la distracción, pero en ese caso deberá utilizar el resultado de la prueba de Interpretar del bardo para la salvación. La distracción no

funciona sobre efectos que no permiten tirada de salvación, y depende de componentes visuales.

Fascinar (Sb): a 1er nivel, un bardo puede utilizar su interpretación para hacer que una o más criaturas queden fascinadas por ella. Cada criatura a fascinar debe estar a 90 pies (*27 m*) o menos, ser capaz de ver y oír al bardo, y de prestarle atención. El bardo también debe ser capaz de ver a las criaturas afectadas. La distracción de un combate cercano u otros peligros evita que esta aptitud funcione. Por cada tres niveles que el bardo haya alcanzado por encima del 1º, puede tomar como objetivo a una criatura adicional con esta aptitud.

Cada criatura que se encuentre dentro del alcance tiene derecho a una salvación de Voluntad (CD 10 + la mitad del nivel del bardo + el modificador de Car del bardo) para negar el efecto. Si la tirada de salvación de la criatura tiene éxito, no puede intentar fascinarla de nuevo durante 24 horas. Si la tirada de salvación falla, la criatura se sienta tranquilamente y observa el espectáculo durante todo el tiempo que el bardo continúa manteniendo la acción. Mientras está fascinado, un objetivo sufre un penalizador -4 a todas las pruebas de habilidad llevadas a cabo como reacciones, como por ejemplo las de Percepción. Cualquier amenaza potencial al objetivo le permite llevar a cabo una nueva tirada de salvación contra el efecto. Cualquier amenaza obvia, como por ejemplo alguien que desenvaine un arma, lance un conjuro, o apunte un arma al objetivo, rompe automáticamente el efecto.

Fascinar es una aptitud enajenadora de encantamiento (compulsión), que se basa en componentes visuales y auditivos.

Infundir valor (Sb): un bardo de 1er nivel puede utilizar su interpretación para infundir valor a sus aliados (incluyéndose a sí mismo), reforzarlos contra el miedo, y mejorar sus aptitudes de combate. Para verse afectado, un aliado debe ser capaz de percibir la interpretación del bardo. Un aliado afectado obtiene un bonificador +1 por moral a las tiradas de salvación contra efectos de hechizar y miedo, y un bonificador +1 por competencia a las tiradas de ataque y de daño con armas. A 5º nivel, y cada seis niveles de bardo posteriores, este bonificador se incrementa en +1, hasta un máximo de +4 a nivel 17. Infundir valor es una aptitud enajenadora, que puede utilizar componentes visuales o auditivos, y el bardo debe escoger cuáles de ellos utilizar al empezar su interpretación.

Infundir gran aptitud (Sb): un bardo de 3er nivel o superior puede utilizar su interpretación para ayudar a un aliado a tener éxito en una tarea. Dicho aliado debe hallarse a 30 pies (*9 m*) o menos, y ser capaz de oír al bardo. El aliado obtiene un bonificador +2 por competencia a las pruebas de habilidad con una habilidad en particular, en tanto en cuanto continúe oyendo la interpretación del bardo. Este bonificador se incrementa en +1 por cada 4 niveles que el bardo haya alcanzado por encima del 3º (+3 en 7º, +4 en 11º, +5 en 15º y +6 en 19º). Ciertos usos de esta aptitud pueden ser declarados inverosímiles a discreción del DJ (como por ejemplo con el Sigilo). Un bardo no puede infundirse gran aptitud a sí mismo. Infundir gran aptitud se basa en componentes auditivos.

Sugestión (St): un bardo de 6º nivel o mayor puede utilizar su interpretación para lanzar una *sugestión* (igual que el conjuro homónimo) sobre una criatura que ya haya fascinado (ver más arriba). Utilizar esta aptitud no interrumpe el efecto de la fascinación, pero requiere una acción estándar para activarse (además de la acción gratuita necesaria para continuar el efecto de fascinación). Un bardo puede utilizar esta aptitud más de una vez contra una criatura individual durante una interpretación individual.

Lanzar una *sugestión* no cuenta para el número de usos diarios de la interpretación de bardo. Una tirada de salvación (CD 10 + la mitad del nivel del bardo + su modificador de Car) niega el efecto. Esta aptitud afecta a una sola criatura. *Sugestión* es una aptitud enajenadora de encantamiento (compulsión) dependiente del idioma, y se basa en componentes auditivos.

Endecha de perdición (Sb): un bardo de 8º nivel o superior puede utilizar su interpretación para causar una sensación de terror creciente en sus enemigos, haciendo que queden estremecidos. Para verse afectado, un enemigo debe encontrarse a 30 pies (*9 m*) o menos, y ser capaz de oír la interpretación del bardo. El efecto persiste en tanto en cuanto el enemigo se halla a 30 pies (*9 m*) o menos, y el bardo continúe con su interpretación, y no puede hacer que una criatura quede asustada o despavorida, incluso si el objetivo ya estaba estremecido a causa de otro efecto. La endecha de perdición es un efecto enajenador, que se basa en componentes auditivos y visuales.

Infundir grandeza (Sb): un bardo de 9º nivel o superior puede utilizar su interpretación para infundir grandeza en sí mismo o en un solo aliado voluntario a 30 pies (*9 m*) o menos, concediendo una capacidad superior para la lucha. Por cada 3 niveles que el bardo tenga por encima del 9º, puede tomar como objetivo a un aliado adicional utilizando su interpretación (hasta un máximo de 4 objetivos a nivel 18). Para infundir grandeza, todos los objetivos deben ser capaces de oír y ver al bardo. Una criatura infundida con grandeza obtiene 2 Dados

Tabla 3-4: conjuros de bardo conocidos

	Conjuros conocidos						
Nivel	**0**	**1º**	**2º**	**3º**	**4º**	**5º**	**6º**
1º	4	2	—	—	—	—	—
2º	5	3	—	—	—	—	—
3º	6	4	—	—	—	—	—
4º	6	4	2	—	—	—	—
5º	6	4	3	—	—	—	—
6º	6	4	4	—	—	—	—
7º	6	5	4	2	—	—	—
8º	6	5	4	3	—	—	—
9º	6	5	4	4	—	—	—
10º	6	5	5	4	2	—	—
11º	6	6	5	4	3	—	—
12º	6	6	5	4	4	—	—
13º	6	6	5	5	4	2	—
14º	6	6	6	5	4	3	—
15º	6	6	6	5	4	4	—
16º	6	6	6	5	5	4	2
17º	6	6	6	6	5	4	3
18º	6	6	6	6	5	4	4
19º	6	6	6	6	5	5	4
20º	6	6	6	6	6	5	5

de golpe adicionales (d10), el número de puntos de golpe temporales equivalentes (aplica el bonificador de Constitución del objetivo, si lo tiene, a estos Dados de golpe adicionales), un bonificador +2 por competencia a las tiradas de ataque, y un bonificador +1 por competencia a las salvaciones de Fortaleza. Los Dados de golpe adicionales cuentan como Dados de golpe normales a fin de determinar los efectos de los conjuros dependientes de los Dados de golpe. Infundir grandeza es una aptitud enajenadora, que se basa en componentes auditivos y visuales.

Interpretación tranquilizadora (Sb): un bardo de 12º nivel o superior puede utilizar su interpretación para crear un efecto equivalente a *curar heridas graves en grupo*, utilizando su nivel del bardo como nivel de lanzador. Además, esta interpretación elimina los estados fatigado, indispuesto, y estremecido de todos los afectados. Utilizar esta aptitud requiere 4 asaltos de interpretación continua, y los objetivos deben ser capaces de ver y oír al bardo a lo largo de toda la interpretación. La interpretación tranquilizadora afecta a todos los objetivos que permanezcan a 30 pies (*9 m*) o menos durante toda ella, y se basa en componentes auditivos y visuales.

Melodía pavorosa (St): un bardo de nivel 14 o superior puede utilizar su interpretación para causar miedo a sus enemigos. Para verse afectado, el enemigo debe ser capaz de oír la interpretación del bardo y encontrarse a 30 pies (*9 m*) o menos de él. Cada enemigo dentro del alcance obtiene una salvación de Voluntad (CD 10 + la mitad del nivel de bardo + su modificador de Car) para negar el efecto. Si la salvación tiene éxito, la criatura es inmune a esta aptitud durante 24 horas. Si falla, el objetivo queda asustado y huye hasta que ya no puede oír la interpretación, que se basa en componentes auditivos.

Infundir heroicidad (Sb): un bardo de 15º nivel o superior puede infundir un tremendo heroísmo en sí mismo o en un solo aliado que se encuentre a 30 pies (*9 m*) o menos. Por cada 3 niveles de bardo que el personaje tenga por encima del 15º, puede infundir heroicidad a una criatura adicional. Para hacerlo, todos los objetivos deben ser capaces de ver y oír al bardo. Las criaturas infundidas obtienen un bonificador +4 por moral a las tiradas de salvación y un bonificador +4 por esquiva a la CA. El efecto dura en tanto en cuanto los objetivos sean capaces de presenciar la interpretación. Infundir heroicidad es una habilidad enajenadora, que se basa en componentes auditivos y visuales.

Sugestión en grupo (St): esta aptitud funciona igual que *sugestión*, pero permite a un bardo de nivel 18º o superior llevar a cabo simultáneamente una sugestión sobre cualquier cantidad de criaturas a las que ya haya fascinado. La sugestión en grupo es una aptitud enajenadora de encantamiento (compulsión), dependiente del idioma, que se basa en componentes auditivos.

Interpretación mortal (Sb): un bardo de nivel 20º o superior puede utilizar su interpretación para hacer que un enemigo muera de alegría o de pena. Para quedar afectado, el objetivo debe ser capaz de ver y oír al bardo interpretar durante 1 asalto completo, y encontrarse a 30 pies (*9 m*) o menos. El objetivo tiene derecho a una salvación de Voluntad (CD 10 + la mitad del nivel del bardo + su modificador de Car) para negar el efecto. Si la tirada de salvación de la criatura tiene éxito, el objetivo queda grogui durante 1d4 asaltos, y el bardo no puede utilizar interpretación mortal sobre ella de nuevo durante 24 horas. Si la criatura falla su tirada de salvación, muere. Música mortal es un efecto mortal enajenador, que se basa en componentes auditivos y visuales.

Trucos: los bardos aprenden cierto número de trucos (también conocidos como conjuros de nivel 0) tal y como se indica en la tabla 3-4 en 'Conjuros conocidos'. Estos conjuros se lanzan como cualesquiera otros, pero no consumen espacio de conjuro alguno y pueden utilizarse de nuevo.

Interpretación versátil (Ex): a 2º nivel, un bardo puede escoger un tipo de habilidad de Interpretación, y utilizar su bonificador en dicha habilidad en lugar de su bonificador en las habilidades asociadas. Cuando se llevan a cabo sustituciones de este tipo, el bardo utiliza su bonificador total de Interpretación, incluyendo bonificadores por habilidad de clase, en lugar de su bonificador por la habilidad asociada, tanto si tiene o no rangos en ella como si se trata o no de una habilidad de clase. A 6º nivel, y cada 4 niveles posteriores, puede seleccionar un tipo adicional de Interpretación para sustituir.

Los tipos de Interpretación y sus habilidades asociadas son: Actuar (Disfrazarse, Engañar), Comedia (Engañar, Intimidar), Bailar (Acrobacia, Volar), Cantar (Averiguar intenciones, Engañar), Instrumentos de teclado (Diplomacia, Intimidar), Oratoria (Averiguar intenciones, Diplomacia), Instrumentos de percusión (Intimidar , Trato con animales), Instrumentos de cuerda (Diplomacia, Engañar), e Instrumentos de viento (Diplomacia, Trato con animales).

Bien versado (Ex): a 2º nivel, el bardo se vuelve resistente a la interpretación de otros bardos, y a los efectos de sonido en general. Obtiene un bonificador +4 a las tiradas de salvación contra la interpretación de bardo, los efectos sónicos, y los dependientes del idioma.

Maestro del saber (Ex): a 5º nivel, el bardo se vuelve un maestro del saber y puede elegir 10 en cualquier prueba de un Saber en el que tenga rangos. También puede escoger no elegir 10 y en su lugar tirar normalmente. Además, 1 vez/día, puede elegir 20 en cualquier prueba de Saber como acción estándar. Puede utilizar esta aptitud 1 vez adicional al día por cada 6 niveles que posea por encima del 5º, hasta un máximo de 3 veces/día a nivel 17.

Polifacético (Ex): a 10º nivel, el bardo puede utilizar cualquier habilidad, incluso si normalmente requeriría ser entrenada. A nivel 16, considera todas las habilidades como habilidades de clase. A nivel 19, el bardo puede elegir 10 en cualquier habilidad, incluso si normalmente no se le permite.

CLÉRIGO

La fe y en los milagros de lo divino, muchos encuentran un propósito mayor. Llamados a servir a poderes más allá de la comprensión de la mayoría de los mortales, los clérigos predican maravillas y proveen las necesidades espirituales de su gente. Los clérigos son más que meros sacerdotes, sin embargo; estos emisarios de lo divino obran la voluntad de sus dioses mediante la fuerza de las armas y la magia divina. Dedicados a los principios de las religiones y las filosofías que les inspiran, estos eclesiásticos llevan a cabo misiones para esparcir el conocimiento y la influencia de su fe. Sin embargo, si bien pueden compartir aptitudes similares, los clérigos

demuestran ser tan diferentes unos de otros como las divinidades a las que sirven, con algunos ofreciendo curación y redención, otros juzgando la ley y la verdad, y otros más esparciendo el conflicto y la corrupción. Los caminos del clérigo son variados, pero todos aquellos que los pisan lo hacen respaldados por el más poderoso de los aliados, y portando las propias armas de los dioses.

Rol: más que capaces de defender el honor de sus dioses en combate, los clérigos demuestran a menudo ser combatientes recios y capaces. Su auténtica fuerza es su capacidad de empuñar el poder de sus dioses, ya sea para aumentar su propia potencia y la de sus aliados en combate, agraviar a sus enemigos con magia divina, o proveer curación a aquellos compañeros que lo necesitan.

Como quiera que sus poderes están influenciados por su fe, todos los clérigos deben enfocar su adoración en una fuente divina. Si bien la inmensa mayoría adora a un dios específico, hay una pequeña cantidad que se dedica a un concepto divino digno de devoción, como por ejemplo la batalla, la muerte, la justicia, o el saber, libres de una abstracción deífica (consulta con tu DJ si prefieres esta senda a seleccionar un dios específico).

Alineamiento: el alineamiento de un clérigo debe estar como máximo a un paso del de su dios, o bien a lo largo del eje ley/caos, o del eje bien/mal (consulta el Capítulo 7).

Dado de golpe: d8.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del clérigo son Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Sab), Conocimiento de conjuros (Int), Curar (Sab), Diplomacia (Car), Lingüística (Int), Profesión (Sab), Saber (arcano) (Int), Saber (historia) (Int), Saber (nobleza) (Int), Saber (los Planos) (Int), Saber (religión) (Int), y Tasación (Int).

Rangos de habilidad por nivel: 2 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Los siguientes son los rasgos de clase del clérigo.

Competencia con armas y armaduras: los clérigos son competentes con todas las armas sencillas, las armaduras ligeras, las armaduras intermedias, y los escudos (excepto los escudos paveses). Los clérigos son también competentes con el arma favorita de su dios.

Aura (Ex): un clérigo de un dios caótico, maligno, bueno, o legal, tiene un aura particularmente poderosa que corresponde al alineamiento del dios (consulta el conjuro *detectar el mal* para más detalles).

Conjuros: un clérigo lanza conjuros divinos sacados de la lista de conjuros de clérigo que se presenta en el Capítulo 10. Su alineamiento, sin embargo, puede restringirle el uso de ciertos conjuros opuestos a sus creencias morales o éticas; consulta conjuros caóticos, malignos, buenos, y legales, en la página **41. Un clérigo debe escoger y preparar de antemano sus conjuros.

Para preparar o lanzar un conjuro, un clérigo debe tener una puntuación de Sabiduría igual a por lo menos 10 + el nivel del conjuro. La Clase de dificultad para la tirada de salvación contra un conjuro de clérigo es 10 + el nivel del conjuro + su modificador de Sabiduría.

Como otros lanzadores de conjuros, un clérigo sólo puede lanzar cierto número de conjuros de cada nivel de conjuro al día. Su cuota de conjuros básica diaria se refleja en la tabla 3-5. Además, dispone de conjuros adicionales al día si tiene una puntuación de Sabiduría elevada (consulta la tabla 1-3).

Los clérigos meditan o rezan para obtener sus conjuros. Cada uno debe escoger un momento en el que invertir 1 hora diaria en contemplación o súplica relajada para recuperar su cuota diaria de conjuros. Un clérigo puede preparar y lanzar cualquier conjuro de la lista de conjuros de clérigo, si puede lanzar conjuros de dicho nivel, pero debe escoger cuáles preparar durante su meditación diaria.

Tabla 3-5: el clérigo

Nivel	Ataque base	Salv. Fort .	Salv. Ref.	Salv. Vol.	Especial	Conjuros al día 0	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
1º	+0	+2	+0	+2	Aura, canalizar energía 1d6, dominios, oraciones	3	1+1	—	—	—	—	—	—	—	—
2º	+1	+3	+0	+3		4	2+1	—	—	—	—	—	—	—	—
3º	+2	+3	+1	+3	Canalizar energía 2d6	4	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—	
4º	+3	+4	+1	+4		4	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—	—
5º	+3	+4	+1	+4	Canalizar energía 3d6	4	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—
6º	+4	+5	+2	+5		4	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—
7º	+5	+5	+2	+5	Canalizar energía 4d6	4	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—
8º	+6/+1	+6	+2	+6		4	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—
9º	+6/+1	+6	+3	+6	Canalizar energía 5d6	4	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—
10º	+7/+2	+7	+3	+7		4	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—
11º	+8/+3	+7	+3	+7	Canalizar energía 6d6	4	4+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—
12º	+9/+4	+8	+4	+8		4	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—
13	+9/+4	+8	+4	+8	Canalizar energía 7d6	4	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—
14º	+10/+5	+9	+4	+9		4	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—
15º	+11/+6/+1	+9	+5	+9	Canalizar energía 8d6	4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—
16º	+12/+7/+2	+10	+5	+10		4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—
17º	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Canalizar energía 9d6	4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1
18º	+13/+8/+3	+11	+6	+11		4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1
19º	+14/+9/+4	+11	+6	+11	Canalizar energía 10d6	4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1
20º	+15/+10/+5	+12	+6	+12		4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1

Nota: "+1" es el espacio de conjuro de dominio

Canalizar energía (Sb): sea cual sea su alineamiento, cualquier clérigo puede liberar una oleada de energía canalizando el poder de su fe a través de su símbolo sagrado (o profano). Esta energía puede utilizarse para curar o para causar daño, dependiendo del tipo de energía canalizada, y de las criaturas objetivo de la misma.

Un clérigo bueno (o que adore a un dios bueno), canaliza energía positiva y puede escoger entre causar daño a los muertos vivientes y curar a las criaturas vivas. Un clérigo maligno (o que adore a un dios maligno) canaliza energía negativa y puede escoger entre causar daño a las criaturas vivas y curar a los muertos vivientes. Un clérigo neutral que adore un dios neutral (o que no sea devoto de un dios en particular) debe escoger si canaliza energía positiva o negativa. Una vez tomada esta decisión, no se puede revertir, y también determina si el clérigo lanza conjuros espontáneos de curar o de infligir (consulta 'Lanzamiento espontáneo').

Canalizar energía causa una explosión que afecta a todas las criaturas de un tipo determinado (o bien vivas, o bien muertas vivientes) en un radio de 30 pies (9 *m*) centrado en el clérigo. La cantidad de daño infligido o curado es igual a 1d6 puntos de daño +1d6 por cada dos niveles de clérigo por encima del 1º (2d6 en 3º, 3d6 en 5º, y así sucesivamente). Las criaturas que sufren daño a causa de la energía canalizada tienen derecho a una salvación de Voluntad para verlo reducido a la mitad. La CD de esta salvación es igual a 10 + la mitad del nivel del clérigo + su modificador de Carisma. Las criaturas curadas por energía canalizada no pueden exceder su total de puntos de golpe, y todo exceso se pierde. Un clérigo puede canalizar energía tantas veces al día como 3 + su bonificador de Carisma. Esta es una acción estándar que no provoca ataques de oportunidad. El clérigo puede decidir si incluirse o no a sí mismo en este efecto, y debe ser capaz de mostrar su símbolo sagrado para utilizar esta aptitud.

Dominios: el dios de un clérigo influencia su alineamiento, qué magia puede llevar a cabo, sus valores, y como lo ven los demás. Un clérigo escoge dos dominios de entre los que pertenecen a su dios. Sólo puede seleccionar un dominio de alineamiento (caos, mal, bien, o ley) si coincide con el suyo propio. Aunque un clérigo no sea devoto de un dios en particular, sigue pudiendo seleccionar dos dominios para representar sus inclinaciones y aptitudes espirituales (sujetos a la aprobación del DJ), y sigue aplicándosele la restricción sobre los dominios de alineamiento.

Cada dominio concede un número de poderes de dominio, que dependen del nivel del clérigo, así como cierta cantidad de conjuros adicionales. Un clérigo obtiene un espacio de conjuro de dominio por cada nivel de conjuro de clérigo que puede lanzar, desde el 1º en adelante. Cada día puede preparar uno de los conjuros de sus dos dominios en dicho espacio. Si un conjuro de dominio no está en la lista de conjuros del clérigo, éste sólo podrá prepararlo en su espacio de conjuros de dominio. Los conjuros de dominio no pueden utilizarse para lanzar conjuros de forma espontánea.

Además, el clérigo obtiene los poderes que figuran en la lista de sus dos dominios, si tiene nivel suficiente. A menos que se indique lo contrario, activar un poder de dominio es una acción estándar. Los dominios de clérigo se relacionan al final de la entrada de esta clase.

Oraciones: los clérigos pueden preparar cierto número de oraciones (también llamadas conjuros de nivel 0) cada día, tal y como se

indica en la tabla 3-5 en 'Conjuros al día'. Estos conjuros se lanzan como cualesquiera otros, pero no se gastan y pueden utilizarse de nuevo.

Lanzamiento espontáneo: un clérigo bueno (o un clérigo neutral de un dios bueno), puede canalizar la energía almacenada en sus conjuros en forma de conjuros de curación que no preparara con antelación. El clérigo puede 'perder' cualquier conjuro preparado que no sea una oración ni un conjuro de dominio para lanzar cualquier conjuro de curación del mismo nivel de conjuro o inferior (un conjuro de curación es cualquiera con 'curar' en el nombre).

Un clérigo maligno (o un clérigo neutral de un dios maligno) no puede convertir conjuros preparados en conjuros de curar, pero puede convertirlos en conjuros de infligir (un conjuro de infligir es cualquiera con 'infligir' en el nombre).

Un clérigo que no sea ni bueno ni malo, y cuyo dios tampoco lo sea puede convertir conjuros, o bien en conjuros de curar o bien en conjuros de infligir (a elección del jugador), pero una vez hecha esta elección no puede ser cambiada. La elección también determina si canaliza energía positiva o negativa (consulta canalizar energía).

Conjuros caóticos, malignos, buenos, y legales: un clérigo no puede lanzar conjuros de un alineamiento opuesto al suyo o al de su dios (si lo tiene). Los conjuros asociados con alineamientos particulares se indican con los descriptores caótico, maligno, bueno, o legal en la descripción de cada conjuro.

Idiomas adicionales: las opciones de idiomas adicionales de un clérigo incluyen el celestial, el abisal, y el infernal (los idiomas de los ajenos buenos, caóticos malignos, y legales malignos, respectivamente). Estas elecciones son además de los idiomas adicionales disponibles para el personaje debido a su raza.

Ex clérigos

Un clérigo que viola de forma extrema el código de conducta requerido por su dios pierde todos los conjuros y rasgos de clase, excepto las competencias en armaduras y escudos, y la competencia con armas sencillas, y no puede subir de nivel como clérigo de dicho dios hasta que expíe sus actos (consulta la descripción del conjuro *expiación*).

Dominios

Los clérigos pueden seleccionar dos cualesquiera de los dominios concedidos por su dios. Los que no tienen dios, pueden seleccionar dos dominios cualesquiera (la elección está sujeta a la aprobación del DJ).

Dominio del agua

Dioses: Farasma, Gozreh.

Poderes concedidos: puedes manipular el agua, la bruma y el hielo, conjurar criaturas de agua, y resistir el frío.

Punta de hielo (St): como acción estándar, puedes disparar un dardo de hielo desde tu dedo, apuntando a cualquier enemigo que se encuentre a 30 pies (*9 m*) o menos como ataque de toque a distancia, que inflige 1d6 puntos de daño por frío +1 por cada 2 niveles de clérigo que posees. Puedes utilizar esta aptitud tantas veces al día como 3 + tu modificador de Sabiduría.

Resistencia al frío (Ex): a 6º nivel, obtienes Resistir 10 frío, que se incrementa a 20 a 12º nivel. A nivel 20, obtienes inmunidad al frío.

Conjuros de dominio: *1º - niebla de obscurecimiento, 2º - nube brumosa, 3º - respiración acuática, 4º - controlar las aguas, 5º - tormenta de hielo, 6º - cono de frío, 7º - cuerpo elemental IV* (sólo agua), *8º - horrible marchitamiento, 9º - enjambre elemental* (sólo conjuro de agua).

Dominio del aire

Dioses: Gozreh, Shelyn.

Poderes concedidos: puedes manipular el relámpago, la niebla y el viento, emular a las criaturas aéreas, y ser resistente al daño por electricidad.

Arco relampagueante (St): como acción estándar puedes desatar un arco de electricidad que tenga como objetivo a cualquier enemigo a 30 pies (*9 m*) o menos como ataque de toque a distancia, que inflige 1d6 puntos de daño por electricidad + 1 punto por cada 2 niveles de clérigo que posees. Puedes utilizar esta aptitud tantas veces al día como 3 + tu modificador de Sabiduría.

Resistencia a la electricidad (Ex): a 6º nivel, obtienes Resistir 10 electricidad, que se incrementa a 20 a 12º nivel. A nivel 20, obtienes inmunidad a la electricidad.

Conjuros de dominio: 1º - *niebla de obscurecimiento*, 2º - *muro de viento*, 3º- *forma gaseosa*, 4º - *caminar por el aire*, 5º - *controlar los vientos*, 6º - *relámpago zigzagueante*, 7º - *cuerpo elemental IV* (sólo aire), 8º - *torbellino*, 9º - *enjambre elemental* (sólo conjuro de aire).

Dominio de los animales

Dioses: Erastil, Gozreh.

Poderes concedidos: puedes hablar con facilidad con los animales y hacerte amigo de ellos. Además, tratas Saber (Naturaleza) como una habilidad de clase.

Hablar con los animales (St): puedes *hablar con los animales*, como por el conjuro, durante tantos asaltos al día como 3 + tu nivel de clérigo.

Compañero animal (Ex): a 4º nivel obtienes los servicios de un compañero animal, para el cual tu nivel equivalente de druida es igual a tu nivel de clérigo -3 (los druidas que obtienen esta aptitud a través de su rasgo de clase vínculo con la Naturaleza utilizan su nivel de druida -3 para determinar las aptitudes de sus compañeros animales).

Conjuros de dominio: 1º - *calmar animales*, 2º - *inmovilizar animal*, 3º - *dominar animal*, 4º - *convocar aliado natural IV* (sólo animales), 5º - *forma bestial III* (sólo animales), 6º - *caparazón antivida*, 7º - *formas de animal*, 8º - *convocar aliado naturaleza VIII* (sólo animales), 9º - *cambiar de forma*.

Dominio del artificio

Dios: Torag.

Poderes concedidos: puedes reparar el daño causado a los objetos, darles vida, y crearlos de la nada.

Toque del artífice (St): puedes lanzar *remendar* a voluntad, utilizando tu nivel de clérigo como nivel de lanzador para reparar objetos dañados. Además puedes causar daño a los objetos y los constructos,

acertándoles con un ataque de toque cuerpo a cuerpo, que inflige 1d6 puntos de daño +1 por cada 2 niveles de clérigo que posees, y que sobrepasa una cantidad de reducción del daño igual a tu nivel de clérigo. Puedes utilizar esta aptitud tantas veces al día como 3 + tu modificador de Sabiduría.

Armas danzantes (Sb): a 8º nivel, puedes conceder a un arma que toques la cualidad especial de arma *danzante* durante 4 asaltos. Puedes utilizar esta aptitud 1 vez/día a 8º nivel, y 1 adicional al día por cada 4 niveles por encima del 8º.

Conjuros de dominio: *1º - animar una cuerda, 2º - transformar madera, 3º - transformar piedra, 4º - creación menor, 5º - elaborar, 6º - creación mayor, 7º - muro de hierro, 8º - estatua, 9º - esfera prismática.*

Dominio del bien

Dioses: Cayden Cailean, Desna, Erastil, Iomedae, Sarenrae, Shelyn, Torag.

Poderes concedidos: has dedicado tu vida y tu alma al bien y a la pureza.

Toque del bien (St): puedes tocar a una criatura como acción estándar, concediéndole un bonificador sagrado a las tiradas de ataque, a las pruebas de habilidad, a las pruebas de característica, y a las tiradas de salvación igual a la mitad de tu nivel de clérigo (mínimo 1) durante 1 asalto. Puedes utilizar esta aptitud tantas veces al día como 3 + tu modificador de Sabiduría.

Lanza sagrada (Sb): a 8º nivel, puedes conceder a un arma que toques la cualidad especial *sagrada* durante tantos asaltos como la mitad de tu nivel de clérigo. Puedes utilizar esta aptitud 1 vez al día a 8º nivel, y 1 vez adicional al día por cada 4 niveles por encima del 8º.

Conjuros de dominio: *1º - protección contra el mal, 2º - alinear arma* (sólo bien), *3º - círculo mágico contra el mal, 4º - castigo divino, 5º - disipar el mal, 6º - barrera de cuchillas, 7º - palabra sagrada, 8º - aura sagrada, 9º - convocar monstruo IX* (sólo conjuro bueno).

Dominio del caos

Dioses: Calistria, Cayden Cailean, Desna, Gorum, Lamashtu, Rovagug.

Poderes concedidos: tu toque infunde el caos a la vida y a las armas, y te complace todo aquello que es anárquico.

Toque del caos (St): puedes imbuir a un objetivo con el caos como ataque de toque cuerpo a cuerpo. Durante el siguiente asalto, cada vez que el objetivo tire un d20, deberá tirar dos veces y utilizar el resultado menos favorable. Puedes utilizar esta aptitud tantas veces al día como 3 + tu modificador de Sabiduría.

Espada del caos (Sb): a 8º nivel puedes conceder a un arma tocada la cualidad especial *anárquica* durante tantos asaltos como la mitad de tu nivel de clérigo. Puedes utilizar esta aptitud 1 vez al día a 8º nivel, y 1 vez adicional al día por cada 4 niveles por encima del 8º.

Conjuros de dominio: *1º - protección contra la ley, 2º - alinear arma* (sólo caos), *3º - círculo mágico contra la ley, 4º - martillo del caos, 5º - disipar la ley, 6º - animar objetos, 7º - palabra del caos, 8º - capa del caos, 9º - convocar monstruo IX* (sólo conjuros caóticos).

Dominio del clima

Dioses: Gozreh, Rovagug.

Poderes concedidos: con poder sobre la tormenta y el cielo, puedes invocar la ira de los dioses sobre el mundo.

Explosión tormentosa (St): como acción estándar, puedes crear una explosión tormentosa que tenga como objetivo a cualquier enemigo que se encuentre a 30 pies (*9 m*) o menos con un ataque de toque a distancia, que inflige 1d6 puntos de daño no letal +1 por cada 2 niveles de clérigo que posees. Además, el objetivo es azotado por el viento y la lluvia, lo que le hace sufrir un penalizador -2 a las tiradas de ataque durante 1 asalto. Puedes utilizar esta aptitud tantas veces al día como 3 + tu modificador de Sabiduría.

Señor del relámpago (St): a 8º nivel, puedes llamar tantos relámpagos al día como tu nivel de clérigo. Puedes llamar tantos relámpagos como desees en una sola acción estándar, pero ninguna criatura puede ser el objetivo de más de un relámpago, y no puede haber dos objetivos separados por más de 30 pies (*9 m*). Esta aptitud funciona por lo demás como *llamar al relámpago*.

Conjuros de dominio: *1º - niebla de obscurecimiento, 2º - nube brumosa, 3º - llamar al relámpago, 4º - tormenta de aguanieve, 5º - tormenta de hielo, 6º - controlar los vientos, 7º - controlar el clima, 8º - torbellino, 9º - tormenta de venganza.*

Dominio de la comunidad

Dioses: Erastil.

Poderes concedidos: tu toque puede curar heridas, y tu presencia instila unidad, y refuerza los lazos emocionales.

Toque tranquilizador (St): puedes tocar a una criatura como acción estándar para curarle 1d6 puntos de daño no letal + 1 punto/nivel de clérigo, toque que también elimina los estados fatigado, estremecido, e indispuesto (pero no tiene efecto alguno sobre estados más graves). Puedes utilizar esta aptitud tantas veces al día como 3 + tu modificador por Sabiduría.

Armonía (Sb): a 8º nivel, cada vez que un conjuro o efecto tenga como objetivo a ti o a uno o más aliados que se encuentren a 30 pies (*9 m*) o menos de ti, puedes utilizar esta aptitud para permitir a los aliados usar tu tirada de salvación contra el efecto en lugar de la suya. Cada aliado debe decidir individualmente antes de llevar a cabo las tiradas. Utilizar esta aptitud es una acción inmediata, que puedes usar 1 vez/día a 8º nivel, y 1 vez adicional al día por cada 4 niveles de clérigo por encima del 8º.

Conjuros de dominio: *1º - bendecir, 2º - escudar a otro, 3º - plegaria, 4º - imbuir aptitud para los conjuros, 5º - vínculo telepático, 6º - festín de los héroes, 7º - refugio, 8º - curar heridas críticas en grupo, 9º - milagro.*

Dominio de la curación

Dioses: Farasma , Irori, Sarenrae.

Poderes concedidos: tu toque aleja el dolor y la muerte, y tu magia curativa es particularmente vital y poderosa.

Reprender a la muerte (St): puedes tocar a una criatura viva como acción estándar, curándola 1d4 puntos de daño +1 por cada 2 niveles de clérigo que posees. Sólo puedes utilizar esta aptitud sobre una

Tabla 3-6: dioses de las crónicas de Pathfinder

Dios	AL	Ámbito de poder	Dominios	Arma favorita
Erastil (m)	LB	Labranza, caza, comercio, familia	Animal, Comunidad, Bien, Ley, Plantas	arco largo
Iomedae (f)	LB	Valor, gobernación, justicia, honor	Gloria, Bien, Ley, Sol, Guerra	espada larga
Torag (m)	LB	Forja, protección, estrategia	Artificio, Tierra, Bien, Ley, Protección	martillo de guerra
Sarenrae (f)	NB	Sol, redención, honradez, curación	Fuego, Gloria, Bien, Curación, Sol	cimitarra
Shelyn (f)	NB	Belleza, artes, amor, interpretación	Aire, Encantamiento, Bien, Suerte, Protección	guja
Desna (f)	CB	Sueños, estrellas, viajeros, suerte	Caos, Bien, Liberación, Suerte, Viaje	cuchillo de estrella
Cayden Cailean (m)	CB	Libertad, cerveza, vino, valor	Caos, Encantamiento, Bien, Fuerza, Viaje	espada ropera
Abadar (m)	LN	Ciudades, riqueza, mercaderes, ley	Tierra, Ley, Nobleza, Protección, Viaje	ballesta ligera
Irori (m)	LN	Historia, saber, autoperfección	Curación, Saber, Ley, Runas, Fuerza	impacto sin arma
Farasma (f)	N	Destino, muerte, profecía, y nacimiento	Muerte, Curación, Saber, Reposo, Agua	daga
Gozreh (m)	N	Naturaleza, clima, mar	Aire, Animal, Plantas, Agua, Clima	tridente
Nethys (m)	N	Magia	Destrucción, Saber, Magia, Protección, Runas	bastón
Gorum (m)	CN	Fuerza, batalla, armas	Caos, Destrucción, Gloria, Fuerza, Guerra	mandoble
Calistria (f)	CN	Trampas, lujuria, venganza	Caos, Encantamiento, Saber, Suerte, Trampas	látigo
Asmodeo (m)	LM	Tiranía, esclavitud, orgullo, contratos	Mal, Fuego, Ley, Magia, Trampas	maza
Zon-Kuthon (m)	LM	Envidia, dolor, oscuridad, pérdida	Oscuridad, Muerte, Destrucción, Mal, Ley	cadena armada
Urgathoa (f)	NM	Glotonería, enfermedad, muerte en vida	Muerte, Mal, Magia, Fuerza, Guerra	guadaña
Norgorber (m)	NM	Avaricia, secretos, veneno, asesinato	Encantamiento, Muerte, Mal, Saber, Trampas	espada corta
Lamashtu (f)	CM	Locura, monstruos, pesadillas	Caos, Mal, Locura, Fuerza, Trampas	alfanje
Rovagug (m)	CM	Ira, desastre, destrucción	Caos, Destrucción, Mal, Guerra, Clima	gran hacha

criatura que se encuentre a menos de 0 puntos de golpe, y tantas veces al día como 3 + tu modificador de Sabiduría.

Bendición del sanador (Sb): a 6º nivel, todos tus conjuros de curación se tratan como si estuvieran potenciados, aumentando la cantidad de daño curado en la mitad (+50%). La aptitud no se aplica al daño infligido a un muerto viviente con un conjuro de curación, y no se apila con la dote metamágica Potenciar conjuro.

Conjuros de dominio: *1º - curar heridas leves, 2º - curar heridas moderadas, 3º - curar heridas graves, 4º - curar heridas críticas, 5º - aliento de la vida, 6º - sanar, 7º - regenerar, 8º - curar heridas críticas en grupo, 9º - sanar a las masas.*

Dominio de la destrucción

Dioses: Gorum, Nethys, Rovagug, Zon-Kuthon.

Poderes concedidos: te complaces en la ruina y en la devastación, y puedes llevar a cabo ataques particularmente destructivos.

Castigo destructivo (Sb): obtienes el poder del castigo destructivo: la aptitud sobrenatural de llevar a cabo un solo ataque cuerpo a cuerpo con un bonificador por moral a las tiradas de daño igual a la mitad de tu nivel de clérigo (mínimo 1). Debes declarar el castigo destructivo antes de llevar a cabo el ataque, y puedes utilizar esta aptitud tantas veces al día como 3 + tu modificador por Sabiduría.

Aura destructiva (Sb): a 8º nivel, puedes emitir un aura de destrucción de 30 pies (9 *m*) durante tantos asaltos (que no tienen por qué ser consecutivos) al día como tu nivel de clérigo. Todos los ataques llevados cabo contra objetivos en este aura (incluyéndote a ti) obtienen un bonificador por moral al daño igual a la mitad de tu nivel de clérigo, y todas las amenazas de crítico son automáticamente confirmadas.

Conjuros de dominio: *1º - impacto verdadero, 2º - estallar, 3º - furia, 4º - infligir heridas críticas, 5º - alarido, 6º - dañar, 7º - desintegrar, 8º - terremoto, 9º - implosión.*

Dominio del encantamiento

Dioses: Calistria, Cayden Cailean, Norgorber, Shelyn.

Poderes concedidos: puedes confundir y dejar perplejos a tus enemigos con un toque o una sonrisa, y tu belleza y tu gracia son divinas.

Toque atontador (St): puedes hacer que una criatura viva quede atontada durante 1 asalto con un ataque de toque cuerpo a cuerpo. Las criaturas con más Dados de golpe que tu nivel de clérigo no se ven afectadas. Puedes utilizar esta aptitud tantas veces al día como 3 + tu modificador de Sabiduría.

Sonrisa hechizadora (St): a 8º nivel, puedes lanzar *hechizar persona* como acción rápida, con una CD de 10 + la mitad de tu nivel de clérigo + tu modificador de Sabiduría. Sólo puedes tener una criatura encantada de esta forma a la vez. El número total de asaltos (que no hace falta que sean consecutivos) de este efecto al día es igual a tu nivel de clérigo, y puedes deshacer el hechizo en cualquier momento como acción gratuita. Cada intento de utilizar esta aptitud consume 1 asalto de su duración, tanto si la criatura tiene éxito en su salvación para resistir al efecto como si no.

Conjuros de dominio: *1º - hechizar persona, 2º - calmar emociones, 3º - sugestión, 4º - heroísmo, 5º - hechizar monstruo, 6º - geas/empeño, 7º - locura, 8º - exigencia, 9º - dominar monstruo.*

Dominio del fuego

Dioses: Asmodeo, Sarenrae.

Poderes concedidos: puedes convocar al fuego, mandar a las criaturas del infierno, y tu carne no arde.

Proyectil ígneo (St): como acción estándar, puedes lanzar un proyectil de fuego divino desde tu mano extendida, con el que puedes tomar como objetivo a un único enemigo que se encuentre a 30 pies (*9 m*) o menos de ti con un ataque de toque a distancia, que inflige (si aciertas) 1d6 puntos de daño por fuego +1 por cada 2 niveles de clérigo que posees. Puedes utilizar esta aptitud tantas veces al día como 3 + tu modificador por Sabiduría.

Resistencia al fuego (Ex): a 6º nivel, obtienes Resistir 10 fuego, que se incrementa a 20 a 12º nivel. A nivel 20, obtienes inmunidad al fuego.

Conjuros de dominio: *1º - manos ardientes, 2º - flamear, 3º - bola de fuego, 4º - muro de fuego, 5º - escudo de fuego, 6º - semillas de fuego, 7º - cuerpo elemental IV* (sólo fuego), *8º - nube incendiaria, 9º - enjambre elemental* (sólo conjuros de fuego).

Dominio de la fuerza

Dioses: Cayden Cailean, Gorum, Irori, Lamashtu, Urgathoa.

Poderes concedidos: hay verdad en la fuerza y en el músculo; tu fe te proporciona un poder y una fuerza increíbles.

Oleada de fuerza (St): como acción estándar, puedes tocar a una criatura para concederle una gran fuerza. Durante 1 asalto, el objetivo obtiene un bonificador por mejora igual a la mitad de tu nivel de clérigo (mínimo +1) a las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo, pruebas de maniobras de combate basadas en la Fuerza, pruebas de habilidades basadas en la Fuerza, y pruebas de Fuerza. Puedes utilizar esta aptitud tantas veces al día como 3 + tu modificador de Sabiduría.

Poder de los dioses (Sb): a 8º nivel, puedes sumar tu nivel de clérigo como bonificador por mejora a tu puntuación de Fuerza durante tantos asaltos (que no tienen por qué ser consecutivos) al día como tu nivel de clérigo. Este bonificador sólo se aplica a las pruebas de Fuerza y a las pruebas de habilidades basadas en la Fuerza.

Conjuros de dominio: *1º - agrandar persona, 2º - fuerza de toro, 3º - vestidura mágica, 4º - inmunidad a conjuros, 5º - poder de la justicia, 6º - piel pétrea, 7º - mano aferradora, 8º - puño cerrado, 9º - mano aplastante.*

Dominio de la gloria

Dioses: Gorum, Iomedae, Sarenrae.

Poderes concedidos: estás infundido con la gloria de lo divino, y eres un auténtico enemigo de los muertos vivientes. Además, cuando canalizas energía positiva para dañar a criaturas muertas vivientes, la CD de la salvación para mitad de daño se incrementa en 2.

Toque de la gloria (St): puedes hacer que tu mano brille con radiación divina, lo que te permite tocar a una criatura como acción estándar ,y concederle un bonificador igual a tu nivel de clérigo a una sola prueba de habilidad basada en el Carisma o prueba de característica de Carisma. Esta aptitud dura 1 hora o hasta que la criatura tocada escoge aplicar el bonificador a una tirada. Puedes utilizar esta aptitud para conceder el bonificador tantas veces al día como 3 + tu modificador por Sabiduría.

Presencia divina (Sb): a 8º nivel, puedes emitir un aura de 30 pies (*9 m*) de presencia divina durante tantos asaltos (que no tienen por qué ser consecutivos) al día como tu nivel de clérigo. Todos tus aliados en el interior de la misma son tratados como si estuvieran bajo los efectos de un conjuro de *santuario* con una CD igual a 10 + la mitad de tu nivel de clérigo + tu modificador por Sabiduría. Activar esta aptitud es una acción estándar. Si un aliado abandona el área o lleva a cabo un ataque, el efecto acaba para él. Si tú llevas a cabo un ataque, el efecto acaba tanto para ti como para tus aliados.

Conjuros de dominio: *1º - escudo de la fe, 2º - bendecir arma, 3º - luz abrasadora, 4º - castigo divino, 5º - poder de la justicia, 6º - matar muertos vivientes, 7º - espada sagrada, 8º - aura sagrada, 9º - umbral.*

Dominio de la guerra

Dioses: Gorum, Iomedae, Rovagug, Urgathoa.

Poderes concedidos: eres un cruzado de tu dios, y siempre estás a punto y dispuesto a luchar para defender tu fe.

Furia de batalla (St): puedes tocar a una criatura como una acción estándar para concederle un bonificador a las tiradas de daño cuerpo a cuerpo igual a la mitad de tu nivel de clérigo durante 1 asalto (mínimo +1). Puedes hacerlo tantas veces al día como 3 + tu modificador de Sabiduría.

Maestro de armas (Sb): a 8º nivel, y como acción rápida, obtienes el uso de una dote de combate durante tantos asaltos (que no tienen por qué ser consecutivos) al día como tu nivel de clérigo. Puedes cambiar la dote escogida cada vez que usas esta habilidad, pero debes cumplir los prerrequisitos de la misma.

Conjuros de dominio: *1º - arma mágica, 2º - arma espiritual, 3º - vestidura mágica, 4º - poder divino, 5º - descarga flamígera, 6º - barrera de cuchillas, 7º - palabra de poder cegador, 8º - palabra de poder aturdidor, 9º - palabra de poder mortal.*

Dominio de la ley

Dioses: Abadar, Asmodeo, Erastil, Iomedae, Irori, Torag, Zon-Kuthon.

Poderes concedidos: sigues un código de leyes escrito y ordenado, y al hacerlo consigues la iluminación.

Toque de la ley (St): puedes tocar a una criatura voluntaria como acción estándar, infundiéndole algo del poder del orden divino, lo que le permite tratar durante 1 asalto todas sus tiradas de ataque, pruebas de habilidad, pruebas de característica, y tiradas de salvación como si hubiera sacado un 11 en una tirada de d20. Puedes utilizar esta aptitud tantas veces al día como 3 + tu modificador de Sabiduría.

Bastón del orden (Sb): a 8º nivel, puedes proporcionar a un arma tocada la cualidad especial de arma *axiomática* durante tantos asaltos como la mitad de tu nivel de clérigo. Puedes utilizar esta aptitud 1 vez/día a 8º nivel, y 1 vez adicional al día por cada 4 niveles por encima del 8º.

Conjuros de dominio: *1º - protección contra el caos, 2º - alinear arma* (sólo legal), *3º - círculo mágico contra el caos, 4º - ira del orden, 5º - disipar el caos, 6º - inmovilizar monstruo, 7º - máxima, 8º - escudo de la ley, 9º - convocar monstruo IX* (sólo conjuro legal).

Dominio de la liberación

Dioses: Desna.

Poderes concedidos: eres un espíritu de libertad, y un enemigo encarnizado de todos aquellos que tratan de esclavizar y de oprimir.

Liberación (Sb): tienes la aptitud de ignorar los impedimentos a tu movilidad. Durante tantos asaltos (que no tienen por qué ser consecutivos) al día como tu nivel de clérigo, puedes moverte de forma normal sin tener en cuenta efecto mágico alguno que impida el movimiento, como si tuvieras *libertad de movimiento*. El efecto actúa de forma automática cuando se aplica.

Llamada de la libertad (Sb): a 8º nivel, puedes emitir un aura de libertad de 30 pies (*9 m*) durante tantos asaltos (que no tienen por qué ser consecutivos) al día como tu nivel de clérigo. Los aliados que se encuentran en el interior del aura no se ven afectados por los estados confuso, apresado, asustado, despavorido, paralizado, sujeto, o estremecido. El aura sólo suprime dichos efectos, que vuelven una vez que una criatura abandona el aura o cuando ésta se acaba, si es aplicable.

Conjuros de dominio: *1º - quitar miedo, 2º - quitar parálisis, 3º - quitar maldición, 4º - libertad de movimiento, 5º - romper encantamiento, 6º - disipar magia mayor, 7º - refugio, 8º - mente en blanco, 9º - libertad.*

Dominio de la locura

Dioses: Lamashtu.

Poderes concedidos: abrazas la locura que acecha en el interior de tu corazón, y puedes desencadenarla para volver locos a tus enemigos, o para sacrificar ciertas aptitudes a fin de mejorar otras.

Visión de locura (St): puedes proporcionar a una criatura una *visión de locura* con un ataque de toque cuerpo a cuerpo. Escoge uno de entre lo siguiente: tiradas de ataque, tiradas de salvación, o pruebas de habilidad. El objetivo obtiene un bonificador a esa tirada igual a la mitad de tu nivel de clérigo (mínimo 1) y un penalizador a los otros dos tipos de tirada igual a la mitad de tu nivel de clérigo (mínimo -1). Este efecto se disipa después de 3 asaltos, y puedes utilizar esta aptitud tantas veces al día como 3 + tu modificador de Sabiduría.

Aura de locura (Sb): a 8º nivel, puedes emitir un aura de locura de 30 pies (*9 m*) durante tantos asaltos (que no tienen por qué ser consecutivos) al día como tu nivel de clérigo. Los enemigos en el interior del aura se ven afectados por *confusión* a menos que consigan una salvación de Voluntad con una CD igual a 10 + la mitad de tu nivel de clérigo + tu modificador de Sabiduría. El efecto de *confusión* acaba de inmediato cuando la criatura abandona el aura o ésta expira. Las criaturas que consiguen su tirada de salvación quedan inmunes al aura durante 24 horas.

Conjuros de dominio: *1º - confusión menor, 2º - toque de idiotez, 3º - furia, 4º - confusión, 5º - pesadilla, 6º - asesino fantasmal, 7º - locura, 8º - pauta centelleante, 9º - némesis inexorable.*

Dominio de la magia

Dioses: Asmodeo, Nethys, Urgathoa.

Poderes concedidos: eres un auténtico estudiante de lo místico, y ves la divinidad en la pureza de la magia.

Mano del acólito (Sb): puedes hacer que tu arma cuerpo a cuerpo vuele desde tu mano y ataque a un enemigo antes de volver de forma instantánea. Como acción estándar, puedes llevar a cabo un solo ataque utilizando tu arma cuerpo a cuerpo con un alcance de 30 pies (*9 m*), que se trata como un ataque a distancia con un arma arrojadiza, excepto en que sumas tu modificador de Sabiduría a la tirada de ataque en lugar del modificador de Destreza (el daño sigue dependiendo de la Fuerza). Esta aptitud no puede utilizarse para llevar a cabo una maniobra de combate, y puedes utilizarla tantas veces al día como 3 + tu modificador de Sabiduría.

Toque disipador (St): a 8º nivel, puedes utilizar un efecto de *disipar magia* apuntado con un ataque de toque cuerpo a cuerpo. Puedes utilizar esta aptitud 1 vez/día a 8º nivel, y 1 vez adicional al día por cada 4 niveles de clérigo por encima del 8º.

Conjuros de dominio: *1º - identificar, 2º - boca mágica, 3º - disipar magia, 4º - imbuir aptitud para los conjuros, 5º - resistencia a conjuros, 6º - campo antimagia, 7º - retorno de conjuros, 8º - protección contra los conjuros, 9º - disyunción del mago.*

Dominio del mal

Dioses: Asmodeo, Lamashtu, Norgorber, Rovagug, Urgathoa, Zon-Kuthon.

Poderes concedidos: eres siniestro y cruel y has comprometido por completo tu alma a la causa del mal.

Toque del mal (St): puedes hacer que una criatura quede indispuesta como ataque de toque cuerpo a cuerpo. Las criaturas indispuestas debido a tu toque cuentan como buenas a efectos de los conjuros con el descriptor maligno. Esta aptitud dura tantos asaltos como la mitad de tu nivel de clérigo (mínimo 1). Puedes utilizarla tantas veces al día como 3 + tu modificador por Sabiduría.

Guadaña del mal (Sb): a 8º nivel, puedes conceder a un arma tocada por ti la cualidad especial *sacrílega* durante tantos asaltos como la mitad de tu nivel de clérigo. Puedes utilizar esta aptitud 1 vez/día a 8º nivel, y 1 vez adicional al día cada 4 niveles por encima del 8º.

Conjuros de dominio: *1º - protección contra el bien, 2º - alinear arma* (sólo maligna), *3º - círculo mágico contra el bien, 4º - azote sacrílego, 5º - disipar el bien, 6º - crear muertos vivientes, 7º - blasfemia, 8º - aura sacrílega, 9º - convocar monstruo IX* (sólo maligno).

Dominio de la muerte

Dioses: Farasma, Norgorber, Urgathoa, Zon-Kuthon.

Poderes concedidos: puedes hacer que los vivos sangren al tacto, y encontrar comodidad en la presencia de los muertos.

Toque sangrante (St): como ataque de toque cuerpo a cuerpo, puedes hacer que una criatura viva sufra 1d6 puntos de daño por asalto, efecto que persiste durante tantos asaltos como la mitad de tu nivel de clérigo (mínimo 1), o hasta que se detenga con una prueba de Curar a CD 15 o cualquier conjuro o efecto que cure daño. Puedes utilizar esta aptitud tantas veces al día como 3 + tu modificador por Sabiduría.

Abrazo de la muerte (Ex): a 8º nivel, te curas daño en lugar de sufrirlo debido a la canalización de energía negativa. Si la energía negativa canalizada tiene como objetivo a muertos vivientes, te curas puntos de golpe igual que los muertos vivientes de la zona.

Conjuros de dominio: *1º - causar miedo, 2º - campanas fúnebres, 3º - reanimar a los muertos, 4º - custodia contra la muerte, 5º - rematar a los vivos, 6º - crear muertos vivientes, 7º - destrucción, 8º - crear muertos vivientes mayores, 9º - lamento de la banshee.*

Dominio de la nobleza

Dioses: Abadar.

Poderes concedidos: eres un gran líder, una inspiración para todos quienes siguen las enseñanzas de tu fe.

Palabra inspiradora (St): como acción estándar, puedes pronunciar una palabra inspiradora a una criatura que se encuentre a 30 pies (9 *m*) o menos, la cual obtiene un bonificador +2 por moral a todas sus tiradas de ataque, pruebas de habilidad, pruebas de característica, y tiradas de salvación durante tantos asaltos como la mitad de tu nivel de clérigo (mínimo 1). Puedes utilizar ese poder tantas veces al día como 3 + tu modificador de Sabiduría.

Liderazgo (Ex): a 8º nivel obtienes Liderazgo como dote adicional, además de un bonificador +2 a tu puntuación de Liderazgo mientras sigas los mandatos de tu dios (o de tu concepto divino si no veneras a un dios).

Conjuros de dominio: *1º - favor divino, 2º - cautivar, 3º - vestidura mágica, 4º - discernir mentiras, 5º - orden imperiosa mayor, 6º - geas/empeño, 7º - rechazo, 8º - exigencia, 9º - tormenta de venganza.*

Dominio de la oscuridad

Dioses: Zon-Kuthon.

Poderes concedidos: manipulas las sombras y la oscuridad. Además obtienes Lucha a ciegas como dote adicional.

Toque de oscuridad (St): como ataque de toque cuerpo a cuerpo, puedes hacer que la visión de la criatura se llene de sombras y de oscuridad. La criatura tocada trata a todas las demás criaturas como si tuvieran ocultación, sufriendo una probabilidad de fallo del 20% a todas las tiradas de ataque. Este efecto dura tantos asaltos como la mitad de tu nivel del clérigo (mínimo 1). Puedes utilizar esta aptitud tantas veces al día como 3 + tu modificador por Sabiduría.

Ojos de la oscuridad (Sb): a 8º nivel, tu visión no se ve afectada por las condiciones de iluminación, incluso en la oscuridad absoluta y en la oscuridad mágica. Puedes utilizar esta aptitud durante tantos asaltos (que no tienen por qué ser consecutivos) al día como la mitad de tu nivel de clérigo.

Conjuros de dominio: *1º - niebla de obscurecimiento, 2º - ceguera/sordera* (sólo para causar ceguera), *3º - oscuridad profunda, 4º - conjuración sombría, 5º - convocar monstruo V* (convoca 1d3 sombras), *6º - caminar por la sombra, 7º - palabra de poder cegador, 8º - evocación sombría mayor, 9º - penumbras.*

Dominio de las plantas

Dioses: Erastil, Gozreh.

Poderes concedidos: encuentras solaz en el verdor, puedes hacer que te crezcan espinas defensivas, y puedes comunicarte con las plantas.

Puño de madera (Sb): como acción gratuita, tus manos se pueden volver tan duras como la madera, y cubrirse de minúsculas espinas. Mientras tengas los puños de madera, tus impactos sin armas no provocan ataques de oportunidad, infligen daño letal, y te conceden un bonificador a las tiradas de daño igual a la mitad de tu nivel de clérigo (mínimo +1). Puedes utilizar esta aptitud tantos asaltos al día (que pueden no ser consecutivos) como 3 + tu modificador de Sabiduría.

Armadura de zarzas (Sb): a 6º nivel, puedes hacer que una multitud de espinas de madera surja de tu piel como acción gratuita. Mientras dispongas de la armadura de zarzas, cualquier enemigo que te impacte con un impacto sin arma o con un arma cuerpo a cuerpo que no tenga alcance, sufre 1d6 puntos de daño perforante +1 punto por cada dos niveles de clérigo que posees. Puedes utilizar esta aptitud durante tantos asaltos (que no tienen por qué ser consecutivos) al día como tu nivel de clérigo.

Conjuros de dominio: *1º - enmarañar, 2º - piel robliza, 3º - crecimiento vegetal, 4º - comandar plantas, 5º - muro de espinas, 6º - repeler madera, 7º - animar las plantas, 8º - controlar plantas, 9º - desbrozar.*

Dominio de la protección

Dioses: Abadar, Nethys, Shelyn, Torag.

Poderes concedidos: tu fe es tu mayor fuente de protección, y puedes usarla para defender a otros. Además, obtienes un bonificador +1 por resistencia a las tiradas de salvación, que aumenta en 1 por cada 5 niveles que posees.

Toque resistente (St): como acción estándar, puedes tocar a un aliado para concederle tu bonificador de resistencia durante 1 minuto, tiempo durante el cual pierdes dicho bonificador. Cuando utilizas esta aptitud, pierdes el bonificador de resistencia que te concede el dominio de la protección durante 1 minuto. Puedes utilizar esta aptitud tantas veces al día como 3 + tu modificador de Sabiduría.

Aura de protección (Sb): a 8º nivel puedes emitir un aura de protección de 30 pies (9 *m*) durante tantos asaltos al día (que no tienen por qué ser consecutivos) como tu nivel de clérigo. Tú y tus aliados que se encuentren en el interior de este aura obtenéis un bonificador +1 por desvío a la CA, y resistencia 5 contra todos los elementos (ácido, frío, electricidad, fuego, y sonido). El bonificador por desvío se incrementa en 1 por cada 4 niveles de clérigo que posees por encima del 8º. A nivel 14, la resistencia contra todos los elementos se incrementa a 10.

Conjuros de dominio: *1º - santuario, 2º - escudar a otro, 3º - protección contra la energía, 4º - inmunidad a conjuros, 5º - resistencia a conjuros, 6º - campo antimagia, 7º - rechazo, 8º - mente en blanco, 9º - esfera prismática.*

Dominio del reposo

Dioses: Farasma.

Poderes concedidos: ves a la muerte, no como algo que deba ser temido, sino como un descanso final y una recompensa a una vida bien empleada. La mancha de la muerte en vida es una burla de aquello que te es más querido.

Buen descanso (St): tu toque puede aletargar a una criatura, haciendo que quede grogui durante 1 asalto como ataque de toque cuerpo a cuerpo. Si tocas a una criatura viva que ya esté grogui, queda dormida durante 1 asalto. Las criaturas muertas vivientes tocadas quedan grogui durante tantos asaltos como tu modificador de Sabiduría. Puedes utilizar esta aptitud tantas veces al día como 3 + tu modificador de Sabiduría.

Custodia contra la muerte (Sb): a 8º nivel puedes emitir un aura de 30 pies (9 *m*) que evita la muerte durante tantos asaltos al día (que no

tienen por qué ser consecutivos) como tu nivel de clérigo. Las criaturas vivas de este área son inmunes a todos los efectos de muerte, consunción de energía, y efectos que causan niveles negativos. La custodia no elimina los niveles negativos que una criatura haya sufrido, pero estos no tienen efecto alguno mientras la criatura se encuentre en el área custodiada.

Conjuros de dominio: *1º - reloj de la muerte, 2º - apacible descanso, 3º - hablar con los muertos, 4º - custodia contra la muerte, 5º - rematar a los vivos, 6º - matar muertos vivientes, 7º - destrucción, 8º - olas de agotamiento, 9º - lamento de la banshee.*

Dominio de las runas

Dioses: Irori, Nethys.

Poderes concedidos: encuentras magia poderosa en runas extrañas y arcanas. Obtienes Inscribir pergamino como dote adicional.

Runa explosiva (St): como acción estándar, puedes crear una runa explosiva en cualquier casilla adyacente. Cualquier criatura que entre en la misma sufre 1d6 puntos de daño +1 punto por cada dos niveles de clérigo que posees. La runa inflige daño por ácido, frío, electricidad, o fuego, decidido por ti cuando la creas. La runa es invisible, y dura tantos asaltos como tu nivel de clérigo o hasta que explote. No puedes crear una runa explosiva en una casilla ocupada por una criatura. Esta runa cuenta como un conjuro de 1er nivel a efectos de ser disipada, puede ser descubierta con una prueba de Percepción CD 26, y desactivada con una prueba de Inutilizar mecanismo CD 26. Puedes usar esta aptitud tantas veces al día como 3 + tu modificador de Sabiduría.

Runa de conjuros (St): a 8º nivel, puedes ligar otro conjuro tuyo a una de tus runas explosivas, haciendo que el mismo afecte a la criatura que disparó la runa, además del daño. Este conjuro debe ser de por lo menos un nivel menor que el conjuro de clérigo de mayor nivel que puedas lanzar, y debe tener como objetivo a una o más criaturas. Independientemente del número de objetivos a los que el conjuro pueda afectar normalmente, éste sólo afectará a la criatura que desencadenó la runa.

Conjuros de dominio: *1º- borrar, 2º - página secreta, 3º - glifo custodio, 4º - runas explosivas, 5º - ligadura menor de los Planos, 6º - glifo custodio mayor, 7º - convocaciones instantáneas, 8º - símbolo de muerte, 9º - círculo de teletransporte.*

Dominio del saber

Dioses: Calistria, Farasma, Irori, Nethys, Norgorber.

Poderes concedidos: eres un erudito y un sabio de leyenda. Además, tratas todas las habilidades de Saber como habilidades de clase.

Guardián del saber (St): puedes tocar a una criatura para averiguar sus aptitudes y debilidades. Con un ataque de toque con éxito, obtienes información como si hubieras llevado a cabo la prueba de Saber adecuada con un resultado igual a 15 + tu nivel de clérigo + tu modificador de Sabiduría.

Visión remota (St): empezando a 6º nivel, pues utilizar *clarividencia/clariaudiencia* a voluntad como aptitud sortílega utilizando tu nivel de clérigo como nivel de lanzador. Puedes utilizar esta aptitud durante tantos asaltos (que no tienen por qué ser consecutivos) al día como tu nivel de clérigo.

Conjuros de dominio: *1º - comprensión idiomática, 2º - detectar pensamientos, 3º - hablar con los muertos, 4º - adivinación, 5º - visión verdadera, 6º - encontrar la senda, 7º - conocimiento de leyendas, 8º - discernir ubicación, 9º - presciencia.*

Dominio del sol

Dioses: Iomedae, Sarenrae.

Poderes concedidos: ves la verdad en la luz pura y ardiente del sol, y puedes pedir su bendición o su ira para llevar a cabo grandes obras.

Bendición del sol (Sb): siempre que canalizas energía positiva para dañar a criaturas muertas vivientes, sumas tu nivel de clérigo al daño infligido. Los muertos vivientes no añaden su resistencia a la canalización a sus salvaciones cuando canalizas energía positiva.

Halo de luz (Sb): a 8º nivel, puedes emitir un halo de luz de 30 pies (*9 m*) durante tantos asaltos al día (que no tienen por qué ser consecutivos) como tu nivel de clérigo. Esto funciona como un conjuro de *luz del día*. Además, los muertos vivientes que se encuentren dentro de ese radio sufren una cantidad de daño igual a tu nivel de clérigo por cada asalto que permanezcan en el interior del mismo. Los conjuros y las aptitudes sortílegas con el descriptor oscuridad quedan automáticamente disipados si se encuentran dentro del halo.

Conjuros de dominio: *1º - soportar los elementos, 2º - calentar metal, 3º - luz abrasadora, 4º - escudo de fuego, 5º - descarga flamígera, 6º - semillas de fuego, 7º - rayo solar, 8º - explosión solar, 9º - esfera prismática.*

Dominio de la suerte

Dioses: Calistria, Desna, Shaelyn.

Poderes concedidos: estás infundido de buena suerte, y tu mera presencia puede esparcir la buena fortuna.

Un poco de suerte (St): puedes tocar a una criatura voluntaria como acción estándar, concediéndole un poco de suerte. Durante el siguiente asalto, cada vez que el objetivo tire un d20, puede tirar dos veces y escoger el resultado más favorable. Puedes usar esta aptitud tantas veces al día como 3 + tu modificador de Sabiduría.

Buena fortuna (Ex): a 6º nivel, y como acción inmediata, puedes repetir cualquier tirada de d20 que acabes de hacer antes de que se revelen sus resultados, debiendo aceptar su resultado, incluso si es peor que el original. Puedes usar esta aptitud 1 vez/día a 6º nivel, y 1 vez adicional al día por cada 6 niveles de clérigo por encima del 6º.

Conjuros de dominio: *1º - impacto verdadero, 2º - auxilio divino, 3º - protección contra la energía, 4º - libertad de movimiento, 5º - romper encantamiento, 6º - doble engañoso, 7º - retorno de conjuros, 8º - momento de presciencia, 9º - milagro.*

Dominio de la tierra

Dioses: Abadar, Torag.

Poderes concedidos: tienes dominio sobre la tierra, el metal y la piedra, puedes disparar dardos de ácido, y dar órdenes a las criaturas de tierra.

Dardo ácido (St): como acción estándar, pues lanzar un dardo ácido que tenga como objetivo a cualquier enemigo que se encuentre a 30

pies (9 *m*) de ti o menos como ataque de toque a distancia. Este dardo inflige 1d6 puntos de daño por ácido +1 punto por cada nivel de clérigo que posees. Puedes utilizar esta aptitud tantas veces al día como 3 + tu modificador por Sabiduría.

Resistencia al ácido (Ex): a 6º nivel, obtienes Resistir 10 ácido, que se incrementa a 20 a 10º nivel. A nivel 20, obtienes inmunidad al ácido.

Conjuros de dominio: *1º - piedra mágica, 2º - ablandar tierra y piedra, 3º - transformar piedra, 4º - piedras puntiagudas, 5º - muro de piedra, 6º - piel pétrea, 7º - cuerpo elemental IV* (sólo tierra), *8º - terremoto, 9º - enjambre elemental* (conjuro de tierra solamente).

Dominio de las trampas

Dioses: Asmodeo, Calistria, Lamashtu, Norgorber.

Poderes concedidos: eres un maestro de las ilusiones y los engaños. Para ti Engañar, Disfrazarse, y Sigilo son habilidades de clase.

Imitador (St): puedes crear un doble ilusorio de ti mismo como acción de movimiento. Este doble funciona como una *imagen múltiple* singular, y dura tantos asaltos como tu nivel de clérigo, o hasta que el duplicado ilusorio es disipado o destruido. Sólo puedes tener un duplicado a la vez. Esta aptitud no se apila con el conjuro *imagen múltiple*. Puedes utilizar esta aptitud tantas veces al día como 3 + tu modificador de Sabiduría.

Ilusión del maestro (St): a 8º nivel, puedes crear una ilusión que oculta tu apariencia y la de cualquier número de aliados que se encuentren a 30 pies (9 *m*) o menos de ti, durante 1 asalto por nivel de clérigo (los asaltos no tienen por qué ser consecutivos). La CD de la salvación para descreer este efecto es igual a 10 + mitad de tu nivel de clérigo + tu modificador por Sabiduría. Por lo demás, esta aptitud funciona como el conjuro *velo*.

Conjuros de dominio: *1º - disfrazarse, 2º - invisibilidad, 3º - indetectabilidad, 4º - confusión, 5º - ofuscar videncia, 6º - doble engañoso, 7º - pantalla, 8º - invisibilidad de masas, 9º - detener el tiempo.*

Dominio del viaje

Dioses: Abadar, Cayden Cailean, Desna.

Poderes concedidos: eres un explorador y encuentras la iluminación en la sencilla alegría de viajar, ya sea a pie, en un medio de transporte, o mediante la magia. Tu velocidad base aumenta en 10 pies (3 *m*).

Pies ágiles (Sb): como acción gratuita, obtienes movilidad incrementada durante 1 asalto. Durante el siguiente asalto ignoras todo terreno difícil, y no sufres penalizador alguno por moverte a través del mismo. Puedes utilizar esta aptitud tantas veces al día como 3 + tu modificador de Sabiduría.

Salto dimensional (St): a 8º nivel, puedes teletransportarte hasta 10 pies (3 *m*) por nivel de clérigo y al día, como acción de movimiento. Este teletransporte debe utilizarse en incrementos de 5 pies (1,5 *m*), y tal movimiento no provoca ataques de oportunidad. Debes tener línea visual a tu destino para utilizar esta aptitud. Puedes llevar contigo a otras criaturas voluntarias, pero debes gastar una cantidad igual de distancia para cada criatura teletransportada.

Conjuros de dominio: *1º - zancada prodigiosa, 2º - localizar objeto, 3º - volar, 4º - puerta dimensional, 5º - teleportar, 6º - encontrar la senda, 7º - teletransporte mayor, 8º - puerta en fase, 9º - proyección astral.*

Druida

En la pureza de los elementos y en el orden de las tierras salvajes subyace un poder más allá de las maravillas de la civilización. Furtiva, y sin embargo innegable, esa magia primigenia es vigilada por los sirvientes del equilibrio filosófico conocidos como druidas. Aliados de las bestias y manipuladores de la Naturaleza, estos a menudo incomprendidos protectores de lo salvaje luchan para proteger sus territorios de todos los que les amenazarían, y demuestran el poder de las tierras salvajes a quienes se encierran tras los muros de las ciudades. Recompensados por su devoción con poderes increíbles, los druidas obtienen aptitudes de cambio de forma sin parangón, la compañía de poderosas bestias, y el poder de invocar la ira de la Naturaleza. Los más poderosos atemperan poderes como los de las tormentas, los terremotos, y los volcanes, con una sabiduría primigenia largo tiempo abandonada y olvidada por la civilización.

Rol: mientras que algunos druidas podrían mantenerse en el borde de la batalla, permitiendo luchar a sus compañeros y criaturas convocadas, mientras ellos confunden a los enemigos con los poderes de la Naturaleza, otros se transforman en bestias mortíferas y se internan salvajemente en el combate. Los druidas adoran a personificaciones de las fuerzas elementales, de los poderes naturales, o a la propia Naturaleza. Típicamente esto significa la devoción a un dios de la Naturaleza, aunque los druidas podrían también adorar a espíritus vagos, semidioses animalistas, o incluso maravillas naturales específicas e impresionantes.

Alineamiento: cualquiera neutral.

Dado de golpe: d8.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del druida son: Artesanía (Int), Conocimiento de conjuros (Int), Curar (Sab), Montar (Des), Nadar (Fue), Percepción (Sab), Profesión (Sab), Saber (geografía) (Int), Saber (Naturaleza) (Int), Supervivencia (Sab), Trato con animales (Car), Trepar (Fue), y Volar (Des).

Rangos de habilidad por nivel: 4 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Los siguientes son los rasgos de clase del druida.

Competencia con armas y armaduras: los druidas son competentes con las siguientes armas: clava, daga, dardo, bastón, cimitarra, guadaña, hoz, lanza corta, honda, y lanza. También lo son con todos los ataques naturales (zarpa, mordisco, etc.) de cualquier forma que adoptan mediante su forma animal (consulta más adelante).

Los druidas son competentes con las armaduras ligeras e intermedias, pero se les prohíbe llevar armadura de metal, y por tanto sólo pueden llevar armadura acolchada, de cuero, o de pieles. Un druida también puede llevar una armadura de madera que haya sido alterada por el conjuro *madera férrea*, de forma que funciona como si fuera

de acero. Los druidas son competentes con los escudos (excepto los escudos paveses) pero sólo pueden utilizar los que están hechos de madera.

Un druida que lleva una armadura prohibida o utilice un escudo prohibido es incapaz de lanzar conjuros de druida y de utilizar cualquiera de sus aptitudes sobrenaturales o sortílegas mientras lo hace, y durante las 24 horas siguientes.

Conjuros: un druida lanza conjuros divinos extraídos de la lista de conjuros que se presenta en el Capítulo 10. Su alineamiento puede restringirle de lanzar ciertos conjuros opuestos a su creencias morales o éticas; consulta 'Conjuros caóticos, malignos, buenos, y legales', más adelante. Un druida debe escoger y preparar sus conjuros por anticipado.

Para preparar o lanzar un conjuro, el druida debe tener una puntuación de Sabiduría igual a por lo menos 10 + el nivel del conjuro. La clase de dificultad para una tirada de salvación contra un conjuro de druida es 10 + el nivel del conjuro + su modificador de Sabiduría.

Como otros lanzadores de conjuros, un druida sólo puede lanzar cierto número de conjuros de cada nivel de conjuro al día. Su cuota base diaria de conjuros figura en la tabla 3-7. Además, obtiene conjuros adicionales al día si posee una puntuación de Sabiduría elevada (consulta tabla 1-3).

Un druida debe pasar 1 hora cada día en una meditación parecida a un trance sobre los misterios de la Naturaleza para recuperar su asignación diaria de conjuros. Un druida puede preparar y lanzar cualquier conjuro de la lista de conjuros de druida si es capaz de lanzar conjuros de dicho nivel, pero debe escoger cuáles preparar durante su meditación diaria.

Lanzamiento espontáneo: un druida puede canalizar energía almacenada de conjuros en conjuros de convocación que no haya preparado de antemano. Puede 'perder' un conjuro preparado para lanzar cualquier conjuro de *convocar aliado de la Naturaleza* del mismo nivel o inferior.

Conjuros caóticos, malignos, buenos, y legales: un druida no puede lanzar conjuros de un alineamiento opuesto al suyo o al de su dios (si lo tiene). Los conjuros asociados con algún alineamiento en particular se indican con los descriptores caos, mal, bien, y ley en la descripción de cada conjuro.

Oraciones: los druidas pueden preparar cierto número de oraciones, o conjuros de nivel 0, cada día, tal y como se indica en la tabla 3-7 en 'Conjuros al día'. Estos conjuros se lanzan como cualesquiera otros, pero no se gastan y pueden utilizarse de nuevo.

Idiomas adicionales: las opciones de idiomas adicionales de un druida incluyen el silvano, el idioma de las criaturas de los bosques. Esta elección es además de los idiomas adicionales disponibles para personajes debido a su raza.

Un druida también conoce el druídico, un idioma secreto que sólo los druidas conocen, y que aprende cuando llega a 1er nivel. El druídico es un idioma gratuito para un druida, es decir que lo conoce además de su asignación regular de idiomas, y no ocupa espacio de idioma. A los druidas les está prohibido enseñar dicho idioma a los que no lo son.

El druídico posee su propio alfabeto.

Vínculo con la Naturaleza (Ex): a 1er nivel, un druida forma un vínculo con la Naturaleza, que puede adoptar una de dos formas. La primera es un vínculo estrecho con el mundo natural, que le confiere uno de los siguientes dominios de clérigo: agua, aire, animal, clima, fuego, plantas, o tierra. Al determinar los poderes y conjuros adicionales concedidos por ese dominio, el nivel efectivo de clérigo del druida es igual a su nivel de druida. Un druida que selecciona esta opción también obtiene espacios de conjuro de dominio adicionales, al igual que un clérigo. Debe preparar el conjuro de su dominio en este espacio, y dicho conjuro no se puede utilizar para un lanzamiento espontáneo.

Tabla 3-7: el druida

Nivel	Ataque base	Salv. Fort .	Salv. Ref.	Salv. Vol.	Especial	Conjuros al día 0	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
1º	+0	+2	+0	+2	Vínculo con la Naturaleza, sentido de la Naturaleza, oraciones, empatía salvaje	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2º	+1	+3	+0	+3	Zancada forestal	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3º	+2	+3	+1	+3	Pisada sin rastro	4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4º	+3	+4	+1	+4	Resistir la atracción de la Naturaleza, forma salvaje (1/día)	4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5º	+3	+4	+1	+4		4	3	2	1	—	—	—	—	—	—
6º	+4	+5	+2	+5	Forma salvaje (2/día)	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—
7º	+5	+5	+2	+5		4	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8º	+6/+1	+6	+2	+6	Forma salvaje (3/día)	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9º	+6/+1	+6	+3	+6	Inmunidad al veneno	4	4	4	3	2	1	—	—	—	—
10º	+7/+2	+7	+3	+7	Forma salvaje (4/día)	4	4	4	3	3	2	—	—	—	—
11º	+8/+3	+7	+3	+7		4	4	4	4	3	2	1	—	—	—
12º	+9/+4	+8	+4	+8	Forma salvaje (5/día)	4	4	4	4	3	3	2	—	—	—
13º	+9/+4	+8	+4	+8	Las mil caras	4	4	4	4	4	3	2	1	—	—
14º	+10/+5	+9	+4	+9	Forma salvaje (6/día)	4	4	4	4	4	3	3	2	—	—
15º	+11/+6/+1	+9	+5	+9	Cuerpo eterno	4	4	4	4	4	4	3	2	1	—
16º	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Forma salvaje (7/día)	4	4	4	4	4	4	3	3	2	—
17º	+12/+7/+2	+10	+5	+10		4	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18º	+13/+8/+3	+11	+6	+11	Forma salvaje (8/día)	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
19º	+14/+9/+4	+11	+6	+11		4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20º	+15/+10/+5	+12	+6	+12	Forma salvaje (a voluntad)	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

La segunda opción es formar un vínculo estrecho con un compañero animal. Un druida puede empezar el juego con cualquiera de los animales que se relacionan en la sección 'compañeros animales' que empieza en la página **51. Este animal es un compañero leal, que acompaña al druida en sus aventuras.

A diferencia de los animales normales de su especie, los Dados de golpe, las aptitudes, las habilidades, y las dotes de un compañero animal avanzan conforme el druida sube de nivel. Si un personaje obtiene un compañero animal de más de una fuente, sus niveles efectivos de druida se apilan a fin de determinar las estadísticas y aptitudes del compañero. La mayoría de compañeros animales aumentan de tamaño cuando el druida llega a nivel 4º o 7º, dependiendo del compañero. Si un druida libera de su servicio a un compañero, puede obtener uno nuevo llevando a cabo una ceremonia que requiere 24 horas ininterrumpidas de plegarias en el entorno en el que vive típicamente el nuevo compañero. Esta ceremonia también puede reemplazar a un compañero animal que haya muerto.

Sentido de la Naturaleza (Ex): un druida obtiene un bonificador +2 a las pruebas de Saber (Naturaleza) y de Supervivencia.

Empatía salvaje (Ex): un druida puede mejorar la actitud de un animal. Esta aptitud funciona igual que una prueba de Diplomacia llevada a cabo para mejorar la actitud de una persona (consulta el Capítulo 4). El druida tira 1d20 y suma su nivel de druida y su modificador de Carisma para determinar el resultado de la prueba de empatía salvaje. Un animal doméstico típico tiene una actitud inicial de indiferente, mientras que los animales salvajes son por lo general malintencionados.

Para utilizar la empatía salvaje, el druida y el animal deben hallarse al menos a 30 pies (9 *m*) uno de otro en condiciones normales. Por lo general, se tarda 1 minuto en influenciar de esta forma a un animal pero, igual que con influenciar a personas, se puede tardar más o menos.

Un druida puede también utilizar esta aptitud para influenciar a una bestia mágica que tenga una puntuación de Inteligencia de 1 ó 2, pero con un penalizador -4 a la prueba.

Zancada forestal (Ex): empezando a 2º nivel, un druida puede moverse a través de cualquier tipo de maleza (como espinos, zarzas, matorrales espesos, y terreno similar) a su velocidad normal sin sufrir daño ni ningún otro impedimento. Los espinos, las zarzas y los matorrales espesos que hayan sido mágicamente manipulados para retrasar el movimiento sí que le afectan.

Pisada sin rastro (Ex): empezando a 3er nivel, un druida no deja rastro alguno en entornos naturales y no puede ser rastreado, si bien puede decidir dejar rastro si así lo desea.

Resistir la atracción de la Naturaleza (Ex): empezando en 4º nivel, un druida obtiene un bonificador +4 a las tiradas de salvación contra las aptitudes sortílegas y sobrenaturales de las hadas. Este bonificador también se aplica a los conjuros y a los efectos que utilizan o tienen como objetivo a las plantas, como por ejemplo *asolar*, *enmarañar*, *brotar de espinas*, y *deformar madera*.

Forma salvaje (Sb): a 4º nivel, un druida obtiene la aptitud de convertirse en cualquier animal Pequeño o Mediano y volver a su forma normal 1 vez/día. Sus opciones para nuevas formas incluyen todas las criaturas del tipo animal. La aptitud funciona como el conjuro *forma de bestia I*, excepto por lo que se indica aquí. El efecto dura 1 hora/nivel de druida, hasta que éste decida revertirlo. Cambiar de forma (a la animal o de vuelta) es una acción estándar que no provoca ataques de oportunidad. La forma escogida debe ser la de un animal con el cual el druida tenga familiaridad.

Un druida pierde su habilidad para hablar mientras se encuentra en forma animal puesto que está limitado a los sonidos que un animal normal y no entrenado puede emitir, pero puede comunicarse normalmente con otros animales del mismo grupo general que tenga su nueva forma (el sonido normal de un loro salvaje es un chillido, por lo que cambiar a esta forma no permite el habla).

Un druida puede utilizar esta actitud 1 vez adicional al día a 6º nivel, y cada 2 niveles posteriores, para un total de 8 veces a nivel 18. A nivel 20, puede utilizarla a voluntad. Conforme un druida sube de nivel, esta aptitud le permite adoptar la forma de animales más grandes y más pequeños, elementales, y plantas. Cada forma gasta un uso diario de esta aptitud, sea cual sea la forma adoptada.

A 6º nivel, un druida puede utilizar también forma salvaje para cambiar a un animal Grande o Menudo, o a un elemental Pequeño. Cuando adopta la forma de un animal, la forma salvaje de un druida funciona como *forma de bestia II*, y cuando adopta la forma de un elemental, funciona como *cuerpo elemental I*.

A 8º nivel, un druida puede también utilizar forma salvaje para cambiar a un animal Enorme o Diminuto, un elemental Mediano, o una planta Pequeña o Mediana. Cuando adopta la forma de un animal, la forma salvaje de un druida funciona como *forma de bestia III*; cuando adopta la forma de un elemental, funciona como *cuerpo elemental II*; y cuando adopta la forma de una planta, funciona como *forma de planta I*.

A 10º nivel, un druida puede también utilizar forma salvaje para cambiar a un elemental Grande o a una planta Grande. Cuando adopta la forma de un elemental, la forma salvaje del druida funciona como *cuerpo elemental III*; cuando adopta la forma de una planta, funciona como *forma de planta II*.

A 12º nivel, un druida puede también utilizar forma salvaje para cambiar a un elemental Enorme o una planta Enorme. Cuando adopta la forma de un elemental, la forma salvaje del druida funciona como *cuerpo elemental IV*; cuando adopta la forma de una planta, funciona como *forma de planta III*.

Inmunidad al veneno (Ex): a 9º nivel, un druida obtiene inmunidad a todos los venenos.

Las mil caras (Sb): a nivel 13, un druida obtiene la aptitud de cambiar su apariencia a voluntad como si utilizara el conjuro *alterar el propio aspecto*, pero sólo mientras esté en su forma normal.

Cuerpo eterno (Ex): tras alcanzar el 15º nivel, un druida ya no sufre penalizadores a sus puntuaciones de característica debido a la edad, y no se le puede hacer envejecer mágicamente. Cualquier penalizador en el que ya haya incurrido permanece. Los bonificadores se siguen aplicando, y el druida sigue muriendo de vejez cuando llega su hora.

Ex druidas

Un druida que deja de adorar a la Naturaleza, que cambia a un alineamiento prohibido, o que enseña el idioma druídico a alguien que no sea un druida, pierde todos sus conjuros y aptitudes druídicas (incluyendo su compañero animal, pero excluyendo las competencias en armas, armaduras, y escudos). A partir de ahí ya no puede subir de nivel como druida hasta que haga penitencia (consulta la descripción del conjuro *expiación*).

Compañeros animales

Las aptitudes de un compañero animal vienen determinadas por el nivel del druida, y por los rasgos raciales de su animal. La tabla 3-8 determina muchas de las estadísticas básicas del compañero animal, que continúa siendo una criatura del tipo animal a fin de determinar qué conjuros pueden afectarle.

Nivel de clase: el nivel de druida del personaje. Los niveles de clase del druida se apilan con los de cualquier otra clase que tenga derecho a un compañero animal, a fin de determinar las estadísticas de éste.

Dados de golpe: el número total de Dados de golpe de 8 caras (d8) que posee el compañero animal, cada uno de los cuales da derecho a un bonificador por Constitución, como de costumbre.

Ataque base: el ataque base del compañero animal, que es el mismo que el de un druida de un nivel igual a los Dados del golpe del animal. Los compañeros animales no obtienen ataques adicionales utilizando sus armas naturales debido a un ataque base alto.

Fort/Ref/Vol: los modificadores básicos del compañero a las tiradas de salvación. Un compañero animal tiene buenas salvaciones de Fortaleza y de Reflejos.

Habilidades: aquí se relacionan los rangos de habilidad totales del animal. Los compañeros animales pueden asignar rangos de habilidad a cualquier habilidad de la lista de 'Habilidades para animales'. Si un compañero animal incrementa su Inteligencia a 10 o más, obtiene rangos de habilidad adicionales de la forma normal. Los compañeros animales con inteligencia 3 o más pueden comprar rangos en cualquier habilidad. Un compañero animal no puede tener más rangos en una habilidad que Dados de golpe.

Dotes: el número total de dotes que posee un compañero animal. Los compañeros animales deberían seleccionar sus dotes de las que se indican en 'Dotes para animales'. Los compañeros animales pueden seleccionar otras dotes, aunque no pueden utilizar algunas de ellas (por ejemplo: Competencia en armas marciales). Nótese que un compañero animal no puede seleccionar una dote con un requisito de ataque base +1 hasta que obtiene su segunda dote a 3 Dados de golpe.

Bonificador de armadura natural: el número indicado es una mejora al bonificador existente por armadura natural del compañero.

Bonificador Fue/Des: suma este bonificador a las puntuaciones de Fuerza y de Destreza del compañero animal.

Trucos adicionales: el valor que se indica esta columna es el número total de trucos 'adicionales' que el animal conoce además de cualquiera que el druida pueda escoger enseñarle (consulta la habilidad Trato con animales para más detalles sobre cómo enseñar trucos a un animal). Estos trucos adicionales no requieren ningún tiempo

Tabla 3-8: estadísticas base de los compañeros animales

Nivel de clase	DG	Ataque base	Salv. Fort.	Salv. Ref.	Salv. Vol.	Hab.	Dotes	Bonif. Arm. Nat.	Bonif. Fue/Des	Trucos adic.	Especial
1°	2	+1	+3	+3	+0	2	1	+0	+0	1	Vínculo, compartir conjuros
2°	3	+2	+3	+3	+1	3	2	+0	+0	1	-
3°	3	+2	+3	+3	+1	3	2	+2	+1	2	Evasión
4°	4	+3	+4	+4	+1	4	2	+2	+1	2	Incr. de puntuación de característica
5°	5	+3	+4	+4	+1	5	3	+2	+1	2	-
6°	6	+4	+5	+5	+2	6	3	+4	+2	3	Devoción
7°	6	+4	+5	+5	+2	6	3	+4	+2	3	-
8°	7	+5	+5	+5	+2	7	4	+4	+2	3	-
9°	8	+6	+6	+6	+2	8	4	+6	+3	4	Incr. de punt. de característica, atq. múltiple
10°	9	+6	+6	+6	+3	9	5	+6	+3	4	-
11°	9	+6	+6	+6	+3	9	5	+6	+3	4	-
12°	10	+7	+7	+7	+3	10	5	+8	+4	5	-
13°	11	+8	+7	+7	+3	11	6	+8	+4	5	-
14°	12	+9	+8	+8	+4	12	6	+8	+4	5	Incr. de puntuación de característica
15°	12	+9	+8	+8	+4	12	6	+10	+5	6	Evasión mejorada
16°	13	+9	+8	+8	+4	13	7	+10	+5	6	-
17°	14	+10	+9	+9	+4	14	7	+10	+5	6	-
18°	15	+11	+9	+9	+5	15	8	+12	+6	7	-
19°	15	+11	+9	+9	+5	15	8	+12	+6	7	-
20°	16	+12	+10	+10	+5	16	8	+12	+6	7	Incr. de puntuación de característica

de entrenamiento ni pruebas de Trato con animales, y no cuentan para el límite normal de trucos conocidos por el animal. El druida selecciona estos trucos adicionales, y una vez seleccionados no se pueden cambiar.

Especial: incluye cierto número de aptitudes obtenidas por los compañeros animales conforme se incrementa su poder. Cada uno de ellos se describe a continuación.

Vínculo (Ex): un druida puede dirigir a su compañero animal como acción gratuita, o empujarlo como acción de movimiento, incluso si no tiene rangos en la habilidad Trato con animales. El druida obtiene un bonificador +4 por circunstancia a todas las pruebas de empatía salvaje y de Trato con animales que tengan que ver con un compañero animal.

Compartir conjuros (Ex): el druida puede lanzar un conjuro con un objetivo de 'tú' sobre su compañero animal (como un conjuro con un alcance de toque) en lugar de sobre sí mismo. El druida puede lanzar conjuros sobre su compañero animal incluso si éstos normalmente no afectarían a criaturas del tipo del compañero (animal). Los conjuros lanzados de esta forma deben proceder de una clase que conceda un compañero animal, y la aptitud no permite a éste compartir aptitudes que no sean conjuros, incluso si funcionan como conjuros.

Evasión (Ex): si un compañero animal se ve sujeto a un ataque que normalmente permite una salvación de Reflejos para mitad de daño, no sufre daño alguno si lleva a cabo una tirada de salvación con éxito.

Incremento de puntuación de característica (Ex): el compañero animal suma +1 a una de sus puntuaciones de característica.

Devoción (Ex): un compañero animal obtiene un bonificador +4 por moral a las salvaciones de Voluntad contra efectos y conjuros de encantamiento.

Ataque múltiple: un compañero animal obtiene Ataque múltiple como dote adicional si tiene 3 o más ataques naturales y aún no tiene dicha dote. Si no posee los tres o más ataques naturales del requisito, obtiene en lugar de la dote un segundo ataque con una de sus armas naturales, aunque con un penalizador -5.

Evasión mejorada (Ex): cuando se ve sujeto a un ataque que permite una tirada de salvación de Reflejos para mitad de daño, un compañero animal no sufre daño alguno si lleva a cabo una tirada de salvación con éxito, y sólo mitad de daño si la falla.

Habilidades para animales

Los compañeros animales pueden tener rangos en cualquiera de las siguientes habilidades: Acrobacias* (Des), Escapismo (Des), Intimidar (Car), Nadar* (Fue), Percepción* (Sab), Sigilo* (Des), Supervivencia (Sab), Trepar* (Fue), y Volar* (Des). Todas las habilidades marcadas con un (*) son habilidades de clase para los compañeros animales. Los que tienen una Inteligencia de 3 o más pueden poner rangos en cualquier habilidad.

Dotes para animales

Los compañeros animales pueden seleccionar de entre las siguientes dotes: Acrobático, Armadura natural mejorada (consulta el *Bestiario*), Arrollar mejorado, Ataque elástico, Ataque natural mejorado (consulta el *Bestiario*), Ataque poderoso, Atlético, Competencia

con armadura (ligera, intermedia, y pesada), Correr, Dureza, Duro de pelar, Embestida mejorada, Esquiva, Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Maestría intimidante, Maniobras ágiles, Movilidad, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Resistencia, Sigiloso, Soltura con un arma, Soltura con una habilidad, Sutileza con las armas, y Voluntad de hierro. Los compañeros animales con inteligencia 3 o más pueden seleccionar cualquier dote que sean físicamente capaces de utilizar. El DJ podría incrementar esta lista para incluir dotes procedentes de otras fuentes.

Elecciones de animales

Cada compañero animal tiene diferentes tamaños iniciales, velocidad, ataques, puntuaciones de característica, y cualidades especiales. Todos los ataques de los animales se llevan a cabo utilizando el ataque base completo de la criatura, a menos que se indique lo contrario. Los ataques de los animales suman el modificador de Fuerza del animal a la tirada de daño, a menos que sea su único ataque, en cuyo caso suman una vez y media el modificador. Algunos poseen aptitudes especiales, como el olfato. Consulta el Apéndice 1 para más información sobre dichas aptitudes. Conforme subes de nivel, tu compañero animal también mejora, por lo general en los niveles 4º o 7º, además de los bonificadores estándar indicados en la tabla 3-8. En vez del beneficio indicado en los niveles 4º o 7º, puedes optar por incrementar su Destreza y su Constitución en 2.

Los compañeros animales indicados aquí no son en modo alguno los únicos disponibles; puedes encontrar tipos de compañero animal adicionales en el *Bestiario*. Algunos de los ataques especiales y cualidades poseídos por los animales se detallan más en dicho libro.

Ave (águila/halcón/lechuza)

Estadísticas iniciales: **Tamaño** Pequeño; **Velocidad** 10 pies (*3 m*), volar 80 pies (*24 m*) (regular); **CA** +1 a la armadura natural; **Ataque** Picotazo (1d4), 2 Garras (1d4); **Puntuaciones de característica** Fue 10, Des 15, Con 12, Int 2, Sab 14, Car 6; **Cualidades especiales** visión en la penumbra.

Avance a 4º nivel: **Puntuaciones de característica** Fue +2, Con +2.

Caballo

Estadísticas iniciales: **Tamaño** Grande; **Velocidad** 50 pies (*15 m*); **CA** +4 a la armadura natural; **Ataque** Mordisco (1d4), 2 Pezuñas* (1d6); **Puntuaciones de característica** Fue 16, Des 13, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6; **Cualidades especiales** visión en la penumbra, olfato. *Éste es un ataque natural secundario, consulta el Capítulo 8 para más información sobre cómo funcionan los ataques secundarios.

Avance a 4º nivel: **Puntuaciones de característica** Fue +2, Con +2; **Cualidades especiales** entrenamiento de combate (consulta la habilidad Trato con animales).

Camello

Estadísticas iniciales: **Tamaño** Grande; **Velocidad** 50 pies (*15 m*); **CA** +1 a la armadura natural; **Ataque** Mordisco (1d4), o Escupitajo (ataque de toque a distancia, el objetivo queda indispuesto durante 1d4 asaltos, alcance 10 pies [*3 m*]); **Puntuaciones de característica** Fue 18, Des 16, Con 14, Int 2, Sab 11, Car 4; **Cualidades especiales** visión en la penumbra, olfato.

Avance a 4º nivel: **Puntuaciones de característica** Fue +2, Con +2.

Cocodrilo (caimán)

Estadísticas iniciales: **Tamaño** Pequeño; **Velocidad** 20 pies (*6 m*), nadar 30 pies (*9 m*); **CA** +4 a la armadura natural; **Ataque** Mordisco (1d6); **Puntuaciones de característica** Fue 15, Des 14, Con 15, Int 1, Sab 12, Car 2; **Cualidades especiales** contener la respiración (consulta el *Bestiario*), visión en la penumbra.

Avance a 4º nivel: **Tamaño** Mediano; **Ataque** mordisco (1d8), o coletazo (1d12); **Puntuaciones de característica** Fue +4, Des -2, Con +2; **Ataques especiales** Rueda de la muerte, Agarrón, Esprintar (consulta el *Bestiario*).

Dinosaurio (deinonychus, velociraptor)

Estadísticas iniciales: **Tamaño** Pequeño; **Velocidad** 60 pies (*18 m*); **CA** +1 a la armadura natural; **Ataque** 2 Garras (1d6), Mordisco (1d4); **Puntuaciones de característica** Fue 11, Des 17, Con 17, Int 2, Sab 12, Car 14; **Cualidades especiales** visión en la penumbra, olfato.

Avance a 7º nivel: **Tamaño** Mediano; **CA** +2 a la armadura natural; **Ataque** 2 Garras (1d8), Mordisco (1d6), 2 zarpas (1d4); **Puntuaciones de característica** Fue +4, Des -2, Con +2; **Ataques especiales** Abalanzarse (consulta el *Bestiario*).

Felino, grande (león, tigre)

Estadísticas iniciales: **Tamaño** Mediano; **Velocidad** 40 pies (*12 m*); **CA** +1 a la armadura natural; **Ataque** Mordisco (1d6), 2 Zarpas (1d4); **Puntuaciones de característica** Fue 13, Des 17, Con 13, Int 2, Sab 15, Car 10; **Ataques especiales** Desgarramiento (1d4); **Cualidades especiales** visión en la penumbra, olfato.

Avance a 7º nivel: **Tamaño** Grande; **CA** +2 a la armadura natural; **Ataque** Mordisco (1d8), 2 Zarpas (1d6); **Puntuaciones de característica** Fue +8, Des -2, Con +4; **Ataques especiales** Agarrón, Abalanzarse, Desgarramiento (1d6) (consulta más detalles de estos ataques en el *Bestiario*)

Felino, pequeño (guepardo, leopardo)

Estadísticas iniciales: **Tamaño** Pequeño; **Velocidad** 50 pies (*15 m*); **CA** +1 a la armadura natural; **Ataque** Mordisco (1d4 más derribo), 2 Zarpas (1d2); **Puntuaciones de característica** Fue 12, Des 21, Con 13, Int 2, Sab 12, Car 6; **Cualidades especiales** visión en la penumbra, olfato.

Avance a 4º nivel: **Tamaño** Mediano; **Ataque** Mordisco (1d6 más derribo), 2 Zarpas (1d3); **Puntuaciones de característica** Fue +4, Des -2, Con +2; **Cualidades especiales** esprintar (consulta el *Bestiario*).

Jabalí

Estadísticas iniciales: **Tamaño** Pequeño; **Velocidad** 40 pies (*12 m*); **CA** +6 a la armadura natural; **Ataque** Colmillo (1d6); **Puntuaciones de característica** Fue 13, Des 12, Con 15, Int 2, Sab 13, Car 4; **Cualidades especiales** visión en la penumbra, olfato.

Avance a 4º nivel: **Tamaño** Mediano; **Ataque** Colmillo (1d8); **Puntuaciones de característica** Fue +4, Des -2, Con +2; **Ataques especiales** ferocidad (consulta el *Bestiario* para más detalles).

Lobo

Estadísticas iniciales: **Tamaño** Mediano; **Velocidad** 50 pies (*15 m*); **CA** +2 a la armadura natural; **Ataque** Mordisco (1d6 más derribo); **Puntuaciones de característica** Fue 13, Des 15, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6; **Cualidades especiales** olfato, visión en la penumbra.

Avance a 7º nivel: **Tamaño** Grande; **CA** +2 a la armadura natural; **Ataque** Mordisco (1d8 más derribo); **Puntuaciones de característica** Fue +8, Des -2, Con +4.

Oso

Estadísticas iniciales: **Tamaño** Pequeño; **Velocidad** 40 pies (*12 m*); **CA** +2 a la armadura natural; **Ataque** Mordisco (1d4), 2 zarpas (1d3); **Puntuaciones de característica** Fue 15, Des 15, Con 13, Int 2, Sab 12, Car 6; **Cualidades especiales** visión en la penumbra, olfato.

Avance a 4º nivel: **Tamaño** Mediano; **CA** +2 a la armadura natural; **Ataque** Mordisco (1d6), 2 Zarpas (1d4); **Puntuaciones de característica** Fue +4, Des -2, Con +2.

Perro

Estadísticas iniciales: **Tamaño** Pequeño; **Velocidad** 40 pies (*12 m*); **CA** +2 a la armadura natural; **Ataque** Mordisco (1d4); **Puntuaciones de característica** Fue 13, Des 17, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6; **Cualidades especiales** visión en la penumbra, olfato.

Avance a 4º nivel: **Tamaño** Mediano; **Ataque** Mordisco (1d6); **Puntuaciones de característica** Fue +4, Des -2, Con +2.

Poni

Estadísticas iniciales: **Tamaño** Mediano; **Velocidad** 40 pies (*12 m*); **CA** +2 a la armadura natural; **Ataque** 2 Pezuñas (1d3); **Puntuaciones de característica** Fue 13, Des 13, Con 12, Int 2, Sab 11, Car 4; **Cualidades especiales** visión en la penumbra, olfato.

Avance a 4º nivel: **Puntuaciones de característica** Fue +2, Con +2; **Cualidades especiales** entrenamiento de combate (consulta el *Bestiario*).

Serpiente, constrictora

Estadísticas iniciales: **Tamaño** Mediano; **Velocidad** 20 pies (*6 m*), trepar 20 pies (*6 m*), nadar 20 pies (*6 m*); **CA** +2 a la armadura natural; **Ataque** Mordisco (1d3); **Puntuaciones de característica** Fue 15, Des 17, Con 13, Int 1, Sab 12, Car 2; **Ataques especiales** Agarrón; **Cualidades especiales** olfato, visión en la penumbra.

Avance a 4º nivel: **Tamaño** Grande; **CA** +1 a la armadura natural; **Ataque** Mordisco (1d4); **Puntuaciones de característica** Fue +8, Des -2, Con +4; **Ataques especiales** constreñir 1d4 (consulta el *Bestiario*).

Serpiente, víbora

Estadísticas iniciales: **Tamaño** Pequeño; **Velocidad** 20 pies (*6 m*), trepar 20 pies (*6 m*), nadar 20 pies (*6 m*); **CA** +2 a la armadura natural; **Ataque** Mordisco (1d3 más veneno); **Puntuaciones de característica** Fue 8, Des 17, Con 11, Int 1, Sab 12, Car 2; **Ataques especiales** Veneno (*Frecuencia* 1 asalto [6], *Efecto* 1 punto de daño a la Con, *Curación* 1 salvación, CD basada en la Con); **Cualidades especiales** olfato, visión en la penumbra.

Avance a 4º nivel: **Tamaño** Mediano; **Ataque** Mordisco (1d4 más veneno); **Puntuaciones de característica** Fue +4, Des -2, Con +2.

Simio

Estadísticas iniciales: **Tamaño** Mediano; **Velocidad** 30 pies (*9 m*), trepar 30 pies (*9 m*); **CA** +1 a la armadura natural; **Ataque** Mordisco (1d4), 2 Zarpas (1d4); **Puntuaciones de característica** Fue 13, Des 17, Con 10, Int 2, Sab 12, Car 7; **Cualidades especiales** visión en la penumbra, olfato.

Avance a 4º nivel: **Tamaño** Grande; **CA** +2 a la armadura natural; **Ataque** Mordisco (1d6), 2 zarpas (1d6); **Puntuaciones de característica** Fue +8, Des -2, Con +4.

Tejón (glotón)

Estadísticas iniciales: **Tamaño** Pequeño; **Velocidad** 30 pies (*9 m*), excavar 10 pies (*3 m*), trepar 10 pies (*3 m*); **CA** +2 a la armadura natural; **Ataque** Mordisco (1d4), 2 Zarpas (1d3); **Puntuaciones de característica** Fue 10, Des 17, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 10; **Ataques especiales** Furia (como el bárbaro) 6 asaltos/día; **Cualidades especiales** visión en la penumbra, olfato.

Avance a 4º nivel: **Tamaño** Mediano; **Ataque** Mordisco (1d6), 2 zarpas (1d4); **Puntuaciones de característica** Fue +4, Des -2, Con +2.

Tiburón

Estadísticas iniciales: **Tamaño** Pequeño; **Velocidad** nadar 60 pies (*18 m*); **CA** +4 a la armadura natural; **Ataque** Mordisco (1d4); **Puntuaciones de característica** Fue 13, Des 15, Con 15, Int 1, Sab 12, Car 2; **Cualidades especiales** olfato, visión en la penumbra.

Avance a 4º nivel: **Tamaño** Mediano; **Ataque** Mordisco (1d6); **Puntuaciones de característica** Fue +4, Des -2, Con +2; **Cualidades especiales** sentido ciego.

EXPLORADOR

Para quienes gozan de la excitación de la caza sólo hay depredadores y presas. Ya sean batidores, rastreadores, o cazadores de recompensas, los exploradores tienen mucho en común: un dominio único de armas especializadas, habilidad para acechar incluso a las presas más esquivas, y pericia para derrotar a un amplio abanico de presas. Sabios, pacientes, y hábiles cazadores, estos exploradores cazan por igual hombres, bestias, y monstruos, consiguiendo una profunda percepción de la senda del depredador, habilidad en entornos variados, y una capacidad marcial letal incluso mayor. Mientras algunos persiguen a criaturas devoradoras de hombres para proteger la frontera, otros persiguen presas más astutas: incluso a los fugitivos de entre su propia gente.

Rol: los exploradores son hostigadores hábiles, ya sea en combate cuerpo a cuerpo o a distancia, capaces de entrar y salir grácilmente de la batalla. Sus aptitudes les permiten causar un daño significativo a tipos específicos de enemigos, pero sus habilidades son válidas contra todo tipo de objetivos.

Alineamiento: cualquiera.

Dado de golpe: d10.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del explorador son: Artesanía (Int), Conocimiento de conjuros (Int), Curar (Sab), Intimidar (Car), Montar (Des), Nadar (Fue), Percepción (Sab), Profesión (Sab), Saber (dungeons) (Int), Saber (geografía) (Int), Saber (Naturaleza) (Int), Sigilo (Des), Supervivencia (Sab), Trato con animales (Car), y Trepar (Fue).

Rangos de habilidad por nivel: 6 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Los siguientes son los rasgos de clase del explorador.

Competencia con armas y armaduras: un explorador es competente con todas las armas sencillas y marciales, con las armaduras ligeras e intermedias, y con los escudos (excepto los escudos paveses).

Enemigo predilecto (Ex): a 1er nivel, un explorador selecciona un tipo de criatura de entre la tabla de enemigos predilectos del explorador, y obtiene un bonificador +2 a las pruebas de Averiguar intenciones, Engañar, Percepción, Saber, y Supervivencia contra criaturas del tipo seleccionado. Además, obtiene un bonificador +2 a las tiradas de ataque y de daño con armas contra ellas. Un explorador puede llevar a cabo pruebas de Saber no entrenadas cuando intenta identificar a estas criaturas.

A 5º nivel y cada 5 niveles subsiguientes (10º, 15º, y 20º), el explorador puede seleccionar un enemigo predilecto adicional. Además, en cada uno de estos intervalos, el bonificador contra cualquier enemigo predilecto individual (incluyendo el que se acaba de seleccionar, si se desea) se incrementa en +2.

Si el explorador escoge humanoides o ajenos como enemigo predilecto, también debe escoger un subtipo asociado, tal y como se indica en la tabla a continuación (nótese que existen otros tipos de humanoides de entre los que escoger en el *Bestiario*; los que se especifican en la tabla a continuación son simplemente los más comunes). Si una criatura específica encaja en más de una categoría de enemigo predilecto, los bonificadores del explorador no se apilan, sino que simplemente se utiliza el más alto.

Rastrear (Ex): un explorador suma la mitad de su nivel (mínimo 1) a las pruebas de Supervivencia para seguir rastros.

Empatía salvaje (Ex): un explorador puede mejorar la actitud inicial de un animal. Esta aptitud funciona igual que una prueba de Diplomacia para mejorar la actitud de una persona (consulta el Capítulo 4). El explorador tira 1d20 y suma su nivel de explorador y su bonificador de Carisma para determinar el resultado de la prueba de empatía salvaje. Un animal doméstico típico tiene una actitud inicial indiferente, mientras que los animales salvajes suelen ser malintencionados.

Para utilizar la empatía salvaje, el explorador y el animal deben encontrarse a 30 pies (9 *m*) o menos uno de otro en condiciones de visibilidad normales. Por lo general, se tarda un minuto en influenciar a un animal de esta forma, pero igual que con influenciar personas, se puede tardar más o menos.

El explorador puede también utilizar esta aptitud para influenciar a una bestia mágica con una puntuación de Inteligencia de 1 ó 2, pero tiene un penalizador - 4 a la prueba.

Dote de estilo de combate (Ex): a 2º nivel, un explorador debe seleccionar uno de entre dos estilos de combate: tiro con arco, o combate con dos armas. La experiencia del explorador se manifiesta en forma de dotes adicionales

Enemigos predilectos del explorador

Tipo (subtipo)	Tipo (subtipo)
Aberración	Humanoide (acuático)
Ajeno (agua)	Humanoide (elfo)
Ajeno (aire)	Humanoide (enano)
Ajeno (bien)	Humanoide (gigante)
Ajeno (caótico)	Humanoide (gnoll)
Ajeno (fuego)	Humanoide (gnomo)
Ajeno (legal)	Humanoide (goblin)
Ajeno (maligno)	Humanoide (humano)
Ajeno (nativo)	Humanoide (mediano)
Ajeno (tierra)	Humanoide (orco)
Animal	Humanoide (reptiliano)
Bestia mágica	Humanoide (otro subtipo)
Cieno	Humanoide monstruoso
Constructo	Muerto viviente
Dragón	Planta
Hada	Sabandija

en los niveles 2º, 6º, 10º, 14º, y 18º. Puede escoger dotes de su estilo de combate seleccionado, incluso si carece de los prerrequisitos normales.

Si el explorador selecciona tiro con arco, puede escoger de entre la siguiente lista cada vez que obtenga una dote de estilo de combate: Disparo a larga distancia, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, y Disparo rápido. A 6º nivel, añade a la lista Disparo preciso mejorado, y Disparos múltiples. A 10º nivel, añade a la lista Puntería extrema y Disparo a la carrera.

Si el explorador selecciona combate con dos armas puede escoger de entre la siguiente lista cada vez que obtenga una dote de estilo de combate: Rasgadura doble, Arremetida con el escudo mejorada, Desenfundado rápido, y Combate con dos armas. A 6º nivel, añade a la lista Combate con dos armas mejorado, y Defensa con dos armas. A 10º nivel, añade a la lista Combate con dos armas mayor, y Desgarro con dos armas.

Los beneficios de las dotes del estilo escogido por el explorador sólo se aplican cuando lleva armadura ligera o intermedia, o no lleva armadura. Pierde todos los beneficios de sus dotes de estilo de combate si lleva armadura pesada. Una vez un explorador selecciona un estilo de combate, no lo puede cambiar.

Aguante: un explorador obtiene Aguante como dote adicional a 3er nivel.

Terreno predilecto (Ex): a 3er nivel, un explorador puede seleccionar un tipo de terreno de la tabla de terrenos predilectos (a continuación). El explorador obtiene un bonificador +2 a las pruebas de iniciativa y a las de Saber (geografía), Percepción, Sigilo, y Supervivencia cuando se encuentra en dicho terreno. Un explorador que viaja a través de su terreno predilecto no suele dejar rastro y no puede ser rastreado (aunque puede dejar rastro si lo desea).

A 8º nivel y cada 5 niveles subsiguientes, el explorador puede seleccionar un terreno predilecto adicional. Además, en cada uno de estos intervalos, el bonificador a las pruebas de habilidad y de iniciativa en un terreno predilecto cualquiera (incluyendo el que acaba de seleccionar, si se desea) se incrementa en +2.

Si un terreno específico encaja en más de una categoría de terreno predilecto, los bonificadores del explorador no se apilan, sino que simplemente se utiliza el más alto.

Vínculo del cazador (Ex): a 4º nivel, un explorador forma un vínculo con sus compañeros de cacería. Este vínculo puede adoptar una de entre dos formas que, una vez escogida, no se puede cambiar. La primera es un vínculo con sus compañeros, vínculo que le permite gastar una acción de movimiento para conceder la mitad de su bonificador de enemigo predilecto a todos los aliados que se encuentran a 30 pies (9 *m*) menos y que puedan verlo u oírlo, contra un solo objetivo del tipo apropiado. Este bonificador dura tantos asaltos como el modificador de Sabiduría del explorador (mínimo 1), y no se apila con ningún bonificador de enemigo predilecto que posean sus aliados; utilizan el más alto. La segunda opción es formar un vínculo cercano con un compañero animal. Un explorador que selecciona un compañero animal puede escoger de la siguiente lista: tejón, ave, camello, felino (pequeño), rata terrible (consulta el *Bestiario*), perro, caballo, poni, serpiente (víbora o constrictora), o lobo. Si la campaña tiene lugar por completo o en parte en un entorno acuático, el explorador puede escoger un tiburón. Este animal es un compañero leal que le acompaña en sus aventuras de la forma apropiada a su especie. El compañero animal del explorador comparte sus bonificadores por enemigo predilecto y por terreno predilecto.

Esta aptitud funciona como la de compañero animal del druida (que es parte del rasgo de clase vínculo con la Naturaleza), excepto en que el nivel efectivo de druida del explorador es igual a su nivel de explorador -3.

Terrenos predilectos

Agua (por encima y por debajo de la superficie)
Bosque (coníferas y de hoja caduca)
Desierto (arena y yermos)
Frío (hielo, glaciares, nieve, y tundra)
Jungla
Los Planos (escoge uno que no sea el plano Material)
Llanuras
Montaña (incluyendo colinas)
Pantano
Subterráneo (cavernas y dungeons)
Urbano (edificios, calles, y cloacas)

Conjuros: empezando en 4º nivel, un explorador obtiene la aptitud de lanzar un pequeño número de conjuros divinos, que se extraen de la lista de conjuros del explorador que se presenta en el Capítulo 10. Un explorador debe escoger y preparar sus conjuros de antemano.

Para preparar o lanzar un conjuro, el explorador debe tener una puntuación de Sabiduría de por lo menos 10 + el nivel del conjuro. La Clase de dificultad para una tirada de salvación contra un conjuro de explorador es 10 + el nivel del conjuro + su modificador de Sabiduría.

Como otros lanzadores de conjuros, un explorador sólo puede lanzar cierto número de conjuros de cada nivel de conjuro al

Tabla 3-9: el explorador

Nivel	Ataque base	Salv. Fort.	Salv. Ref.	Salv. Vol.	Especial	Conjuros al día 1º	2º	3º	4º
1º	+1	+2	+2	+0	1er enemigo predilecto, rastrear, empatía salvaje	—	—	—	—
2º	+2	+3	+3	+0	Dote de estilo de combate	—	—	—	—
3º	+3	+3	+3	+1	Aguante, 1er terreno predilecto	—	—	—	—
4º	+4	+4	+4	+1	Vínculo del cazador	0	—	—	—
5º	+5	+4	+4	+1	2º enemigo predilecto	1	—	—	—
6º	+6/+1	+5	+5	+2	Dote de estilo de combate	1	—	—	—
7º	+7/+2	+5	+5	+2	Zancada forestal	1	0	—	—
8º	+8/+3	+6	+6	+2	Rastreador veloz, 2º terreno predilecto	1	1	—	—
9º	+9/+4	+6	+6	+3	Evasión	2	1	—	—
10º	+10/+5	+7	+7	+3	3er enemigo predilecto, dote de estilo de combate	2	1	0	—
11º	+11/+6/+1	+7	+7	+3	Presa	2	1	1	—
12º	+12/+7/+2	+8	+8	+4	Camuflaje	2	2	1	—
13º	+13/+8/+3	+8	+8	+4	3er terreno predilecto	3	2	1	0
14º	+14/+9/+4	+9	+9	+4	Dote de estilo de combate	3	2	1	1
15º	+15/+10/+5	+9	+9	+5	4º enemigo predilecto	3	2	2	1
16º	+16/+11/+6/+1	+10	+10	+5	Evasión mejorada	3	3	2	1
17º	+17/+12/+7/+2	+10	+10	+5	Esconderse a plena vista	4	3	2	1
18º	+18/+13/+8/+3	+11	+11	+6	4º terreno predilecto, dote de estilo de combate	4	3	2	2
19º	+19/+14/+9/+4	+11	+11	+6	Presa mejorada	4	3	3	2
20º	+20/+15/+10/+5	+12	+12	+6	5º enemigo predilecto, maestro cazador	4	4	3	3

día. Su asignación base diaria de conjuros se indica en la tabla 3-9. Además, obtiene conjuros adicionales al día si tiene una puntuación de Sabiduría elevada (consulta tabla 1-3). Cuando la tabla 3-9 indica que el explorador obtiene 0 conjuros al día de un nivel de conjuro determinado, sólo obtiene los conjuros adicionales a los que tendría derecho basándose en su puntuación de Sabiduría para dicho nivel de conjuro.

Un explorador debe invertir 1 hora al día en una meditación tranquila para recuperar su asignación diaria de conjuros. El explorador puede preparar y lanzar cualquier conjuro de la lista de conjuros del explorador, en tanto en cuanto pueda lanzar conjuros de dicho nivel, pero debe escoger qué conjuros preparar durante su meditación diaria.

Hasta 3er nivel, un explorador no tiene nivel de lanzador. A 4º nivel y subsiguientes, su nivel de lanzador es igual a su nivel de explorador -3.

Zancada forestal (Ex): empezando a 7º nivel, un explorador puede moverse a través de cualquier tipo de maleza (como espinos, zarzas, matorrales espesos, y terreno similar) a su velocidad normal sin sufrir daño ni ningún otro impedimento.

Los espinos, las zarzas y los matorrales espesos que han sido encantados o mágicamente manipulados para retrasar el movimiento, sí que le afectan.

Rastreador veloz (Ex): empezando en 8º nivel, un explorador puede moverse a su velocidad normal mientras utiliza Supervivencia para seguir rastros sin el penalizador -5 habitual. Sólo sufre un penalizador -10 (en lugar del -20 habitual) cuando se mueve al doble de su velocidad normal mientras rastrea.

Evasión (Ex): cuando llega a 9º nivel, un explorador puede evitar incluso los ataques mágicos e inusuales con gran agilidad. Si consigue una tirada de salvación de Reflejos contra un ataque que normalmente inflige mitad de daño con una salvación con éxito, en vez de eso no sufre daño alguno. La evasión sólo puede utilizarse si el explorador lleva armadura ligera, armadura intermedia, o no lleva armadura. Un explorador indefenso no obtiene el beneficio de la evasión.

Presa (Ex): a 11º nivel, un explorador puede, como acción estándar, marcar como presa a un objetivo con el que tenga línea visual. Siempre que siga el rastro de esta presa, el explorador puede elegir 10 en sus pruebas de Supervivencia mientras se mueva a velocidad normal, sin penalización. Además, obtiene un bonificador +2 introspectivo a las tiradas de ataque contra dicha presa, y todas las amenazas de crítico se confirman automáticamente. Un explorador no puede tener más de una presa a la vez, y el tipo de la criatura debe corresponder a uno de sus tipos de enemigo predilecto. Puede disipar este efecto en cualquier momento como acción gratuita, pero no puede seleccionar una nueva presa durante 24 horas. Si el explorador ve pruebas de que su presa ha muerto, puede seleccionar una nueva después de esperar 1 hora.

Camuflaje (Ex): un explorador de nivel 12 o superior puede utilizar la habilidad Sigilo para ocultarse en cualquiera de sus terrenos predilectos, incluso si éste no concede cobertura u ocultamiento.

Evasión mejorada (Ex): a nivel 16, la evasión de un explorador mejora. Esta aptitud funciona igual que la evasión, excepto que el explorador sigue sin sufrir daño si logra su tirada de salvación de Reflejos contra el ataque, y además sólo sufre mitad de daño con una

salvación fallida. Un explorador indefenso no obtiene los beneficios de la evasión mejorada.

Esconderse a plena vista (Ex): mientras se encuentra en cualquiera de sus terrenos predilectos, un explorador de nivel 17 o superior puede utilizar la habilidad Sigilo, incluso cuando está siendo observado.

Presa mejorada (Ex): a nivel 19, la aptitud del explorador para perseguir a su presa mejora. Ahora puede seleccionar una presa como acción gratuita, y elegir 20 cuando usa Supervivencia para rastrearla, mientras se mueve a velocidad normal sin penalizador. Su bonificador introspectivo para atacar a su presa se incrementa a +4. Si su presa muere o es disipada, puede seleccionar una nueva al cabo de 10 minutos.

Maestro cazador (Ex): un explorador de 20º nivel se convierte en un maestro cazador. Siempre puede moverse a su velocidad completa mientras utiliza Supervivencia para seguir rastros sin penalizador. Puede, como acción estándar, llevar a cabo un sólo ataque contra un enemigo predilecto con su bonificador de ataque más alto. Si tiene éxito, el objetivo sufre daño normal, y debe llevar a cabo una salvación de Fortaleza o morir. La CD de esta salvación es igual a 10 + la mitad del nivel del explorador + su modificador de Sabiduría. Un explorador puede escoger en vez de eso infligir una cantidad de daño no letal igual a los puntos de golpe que tenga la criatura en ese momento. Una salvación con éxito niega ese daño. El explorador puede utilizar esta aptitud 1 vez/día contra cada tipo de enemigo predilecto que posea, pero no contra la misma criatura más de una vez en un período de 24 horas.

Guerrero

Hay quienes se alzan en armas en busca de gloria, riqueza, o venganza. Otros entran en combate para probarse a sí mismos, para proteger a otros, o porque no saben hacer nada más. Y aún hay otros que siguen la senda de las armas para templar su cuerpo en la batalla, y demostrar su valía en la forja de la guerra. Señores del campo de batalla, los guerreros son un conjunto muy variado, entrenándose con muchas armas o sólo con una, perfeccionando los usos de la armadura, aprendiendo las técnicas de combate de maestros exóticos, y estudiando el arte del combate, todo ello para convertirse en armas vivientes. Mucho más que meros camorristas, estos hábiles combatientes revelan el auténtico carácter mortífero de sus armas, convirtiendo meros trozos de metal en herramientas capaces de conquistar reinos, matar monstruos, y elevar la moral de los ejércitos. Soldados, caballeros, cazadores, y artistas de la guerra, los guerreros son campeones sin paralelo, y ¡ay de quienes se atrevan a enfrentárseles!

Rol: los guerreros alcanzan la excelencia en el combate; derrotando a sus enemigos, controlando el flujo de la batalla, y sobreviviendo a todas las circunstancias. Si bien sus armas y métodos específicos les confieren una amplia variedad de tácticas, pocos pueden equiparse a los guerreros en capacidad de combate puro.

Alineamiento: cualquiera.

Dado de golpe: d10.

Tabla 3–10 el guerrero

Nvl.	Ataque base	Salv. Fort.	Salv. Ref.	Salv. Vol.	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Dote adicional
2º	+2	+3	+0	+0	Dote ad., valentía +1
3º	+3	+3	+1	+1	Entr. en armadura 1
4º	+4	+4	+1	+1	Dote adicional
5º	+5	+4	+1	+1	Entr. en armas 1
6º	+6/+1	+5	+2	+2	Dote ad., valentía +2
7º	+7/+2	+5	+2	+2	Entr. en armadura 2
8º	+8/+3	+6	+2	+2	Dote adicional
9º	+9/+4	+6	+3	+3	Entr. en armas 2
10º	+10/+5	+7	+3	+3	Dote ad., valentía +3
11º	+11/+6/+1	+7	+3	+3	Entr. en armadura 3
12º	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Dote adicional
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4	Entr. en armas 3
14º	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Dote ad., valentía +4
15º	+15/+10/+5	+9	+5	+5	Entr. en armadura 4
16º	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Dote adicional
17º	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	Entr. en armas 4
18º	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Dote ad., valentía +5
19º	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	Maest. con la armadura
20º	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Dote ad., maestría con las armas

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del guerreros son Artesanía (Int), Intimidar (Car), Montar (Des), Nadar (Fue), Profesión (Sab), Saber (dungeons) (Int), Saber (ingeniería) (Int), Supervivencia (Sab), Trato con animales (Car), y Trepar (Fue).

Rangos de habilidad por nivel: 2 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Los siguientes son los rasgos de clase del guerrero.

Competencia con armas y armaduras: un guerrero es competente con todas las armas sencillas y marciales, con todas las armaduras (ligeras, intermedias, y pesadas), y con los escudos (incluyendo los escudos paveses).

Dotes adicionales: a 1er nivel, y a cada nivel par subsiguiente, un guerrero obtiene una dote adicional además de las obtenidas del avance normal (lo que significa que obtiene una dote a cada nivel). Estas dotes adicionales deben seleccionarse de entre las marcadas como dotes de combate, a veces también llamadas 'dotes adicionales de guerrero'.

Al llegar a 4º nivel, y cada 4 niveles subsiguientes (8º, 12º, etc.), un guerrero puede cambiar una dote que ya conoce por otra dote adicional. En efecto, el guerrero pierde la dote antigua a cambio de la nueva. La dote antigua no puede haber sido utilizada como prerrequisito para otra dote, clase de prestigio, u otra aptitud. Un guerrero sólo puede cambiar una dote en un nivel dado, y debe escoger si hacerlo o no en el momento en que obtiene una nueva dote adicional para el nivel.

Valentía (Ex): empezando en 2º nivel, un guerrero obtiene un bonificador +1 a las salvaciones de Voluntad contra el miedo, bonificador que se incrementa en +1 por cada 4 niveles por encima del 2º.

Entrenamiento en armadura (Ex): empezando en 3er nivel, un guerrero aprende a ser más maniobrable mientras lleva armadura. Siempre que lleve una puesta, reduce en 1 el penalizador de armadura (hasta un mínimo de 0), e incrementa en 1 el bonificador máximo de Destreza permitido por su armadura. Cada 4 niveles subsiguientes (7º, 11º, y 15º) estos bonificadores se incrementan en +1 cada vez, hasta una reducción máxima de -4 al penalizador de armadura, y un incremento de +4 al bonificador máximo de Destreza permitido.

Además, un guerrero puede también moverse a su velocidad normal llevando armadura intermedia. A 7º nivel, puede moverse a su velocidad normal llevando armadura pesada.

Entrenamiento en armas (Ex): empezando en 5º nivel, un guerrero puede seleccionar un grupo de armas, tal y como se indica más abajo. Cada vez que ataca con un arma de dicho grupo, obtiene un bonificador +1 a las tiradas de ataque y de daño.

Cada 4 niveles subsiguientes (9º, 13º, y 17º), un guerrero se entrena más en otro grupo de armas, y añade un bonificador +1 a las tiradas de ataque y de daño cuando utiliza un arma de dicho grupo. Además, los modificadores concedidos por grupos de armas anteriores se incrementan en +1 cada uno. Por ejemplo, cuando un guerrero llega a 9º nivel, obtiene un bonificador +1 a las tiradas de ataque y de daño con un grupo de armas, y un +2 a las tiradas de ataque y de daño con el grupo de armas seleccionado a 5º nivel. Los bonificadores obtenidos a partir de grupos solapados no se apilan. Si un arma reside en dos o más grupos, utiliza el mayor de los bonificadores.

Un guerrero también suma este bonificador a cualquier prueba de maniobras de combate llevada a cabo con armas de este grupo. Este bonificador también se aplica a la defensa contra maniobras de combate cuando se defiende contra intentos de desarmar y de romper arma llevados a cabo contra armas de dicho grupo.

Los grupos de armas se definen como sigue (los DJ pueden añadir otras armas a estos grupos, o añadir grupos enteramente nuevos):

Arcos: arco largo compuesto, arco corto compuesto, arco largo, y arco corto.

Arrojadizas: cerbatana, boleadoras, clava, daga, dardo, bastón honda mediano, jabalina, martillo ligero, red, lanza corta, *shuriken*, honda, lanza, cuchillo de estrella, hacha arrojadiza, y tridente.

Ballestas: ballesta de mano, ballesta pesada, ballesta ligera, ballesta pesada de repetición, y ballesta ligera de repetición.

Corto alcance: guantelete, escudo pesado, escudo ligero, puñal, cachiporra, armadura con púas, guantelete armado, escudo con púas, e impacto sin arma.

De asta: guja, bisarma, alabarda y ronca.

De monje: *kama, nunchaku*, bastón, *sai, shuriken, siangham*, e impacto sin arma.

Dobles: mangual doble, urgrosh enano, martillo ganchudo gnomo, hacha doble orca, bastón, y espada de dos hojas.

Espadas ligeras: daga, *kama, kukri*, espada ropera, hoz, cuchillo de estrella, y espada corta.

Espadas pesadas: espada bastarda, espada curva élfica, alfanje, mandoble, espada larga, cimitarra, guadaña, y espada de dos hojas.

Hachas: hacha de batalla, hacha de guerra enana, gran hacha, hacha de mano, pico pesado, pico ligero, hacha doble orca, y hacha arrojadiza.

Lanzas: jabalina, lanza de caballería, lanza larga, lanza corta, lanza, y tridente.

Manguales: mangual doble, mangual, mangual pesado, maza de armas, *nunchaku*, cadena armada, y látigo.

Martillos: clava, gran clava, maza pesada, martillo ligero, maza ligera, y martillo de guerra.

Naturales: impacto sin arma y todas las armas naturales, como por ejemplo mordisco, zarpa, cornada, coletazo, y aletazo.

Maestría con la armadura (Ex): a nivel 19, un guerrero obtiene RD 5/- siempre que lleve armadura o utilice escudo.

Maestría con las armas (Ex): a nivel 20, un guerrero escoge un arma, como por ejemplo la espada larga, la gran hacha, o el arco largo. Cualquier ataque llevado a cabo con ella confirma automáticamente todas las amenazas de crítico y ve su multiplicador de daño incrementado en 1 (por ejemplo un x2 se convierte en un x3). Además, no puede ser desarmado mientras empuñe un arma de este tipo.

HECHICERO

Vástagos de linajes innatamente mágicos, elegidos de los dioses, progenie de los monstruos, peones del Destino, o simplemente el resultado de una magia inestable, los hechiceros buscan en su interior el poder arcano, y extraen del mismo un poder que pocos mortales pueden imaginar. Envalentonados por vidas que siempre se ven amenazadas de ser consumidas por sus poderes innatos, estas almas tocadas por la magia se dedican sin fin a practicar y a refinar sus misteriosas aptitudes, aprendiendo de forma gradual cómo dominar su herencia, y cómo extraer de ella cada vez mayores dotes arcanas. Igual de variados que las aptitudes y las inspiraciones de estos lanzadores de conjuros inmensamente poderosos, son las formas en las que escogen utilizar sus dones. Mientras algunos buscan controlar sus aptitudes a través de la meditación y la disciplina, convirtiéndose en dueños de su fantástica herencia, otros se entregan a la magia, permitiendo que rija sus vidas con resultados a menudo explosivos. Sin embargo, los hechiceros viven y respiran lo que otros lanzadores de conjuros dedican sus vidas a dominar, y para ellos la magia es más que una dádiva o un campo de estudio: es su propia vida.

Rol: los hechiceros alcanzan la excelencia lanzando una selección de conjuros favoritos con frecuencia, lo que les convierte en poderosos magos de batalla. Conforme se familiarizan con un conjunto específico y cada vez mayor de conjuros, a menudo descubren formas nuevas y versátiles de utilizar efectos mágicos que otros lanzadores de conjuros podrían pasar por alto. Su linaje también les concede aptitudes adicionales, asegurándose de que no haya dos hechiceros iguales.

Alineamiento: cualquiera.

Dado de golpe: d6.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del hechicero son Artesanía (Int), Conocimiento de conjuros (Int), Engañar (Car), Intimidar (Car), Profesión (Sab), Saber (arcano) (Int), Tasación (Int), Usar objeto mágico (Car), y Volar (Des).

Rangos de habilidad por nivel: 2 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Los siguientes son los rasgos de clase del hechicero.

Competencia con armas y armaduras: los hechiceros son competentes con todas las armas sencillas. No son competentes con ningún tipo de armadura ni de escudo. La armadura interfiere con los gestos de un hechicero, lo que puede hacer que sus conjuros que tengan componentes somáticos fallen (consulta 'Conjuros arcanos y armadura' en la página 73).

Conjuros: un hechicero lanza conjuros arcanos extraídos principalmente de la lista de conjuros de hechicero/mago que se presenta en el Capítulo 10. Puede lanzar cualquier conjuro que conozca sin prepararlo de antemano. Para aprender o lanzar un conjuro, un hechicero debe tener una puntuación de Carisma igual por lo menos a 10 + el nivel del conjuro. La Clase de dificultad para una tirada de salvación contra un conjuro de hechicero es 10 + el nivel del conjuro + su modificador de Carisma.

Como otros lanzadores de conjuros, un hechicero sólo puede lanzar cierto número de conjuros de cada nivel al día. Su asignación base de conjuros diaria se ve reflejada en la tabla 3-11. Además, obtiene conjuros adicionales al día si tiene una puntuación de Carisma elevada (consulta tabla 1-3).

La selección de conjuros de un hechicero es extremadamente limitada. Un hechicero empieza el juego conociendo 4 conjuros de nivel 0 y 2 conjuros de nivel 1 a su elección. Cada nuevo nivel de hechicero, obtiene uno o más conjuros nuevos, tal y como se indica en la tabla 3-12 (a diferencia de los conjuros al día, el número de conjuros que un hechicero conoce no se ve afectado por su puntuación de Carisma; los números de la tabla 3-12 son fijos). Estos nuevos conjuros pueden ser conjuros comunes escogidos de la lista de conjuros del hechicero/mago, o bien pueden ser conjuros inusuales de los que el hechicero haya conseguido alguna comprensión a través del estudio.

Al llegar a 4º nivel, y en cada nivel par de hechicero subsiguiente (6º, 8º, etc.) un hechicero puede cambiar un nuevo conjuro en lugar de uno que conoce. En efecto, el hechicero pierde el conjuro a cambio del nuevo. El nivel del nuevo conjuro debe ser el mismo que el del conjuro canjeado. Un hechicero sólo puede intercambiar un solo conjuro en cualquier nivel dado, y debe escoger si llevará a cabo el cambio a la vez que obtiene nuevos conjuros conocidos para dicho nivel.

A diferencia de un mago o de un clérigo, un hechicero no necesita preparar de antemano sus conjuros. Puede lanzar cualquier conjuro que conozca en cualquier momento, mientras no haya utilizado ya todos sus conjuros al día para ese nivel de conjuro.

Linaje: cada hechicero dispone de una fuente de magia en alguna parte de su linaje que le confiere sus conjuros, dotes adicionales, una habilidad de clase adicional, y otras aptitudes especiales. Esta fuente puede representar un pariente consanguíneo, o un acontecimiento extremo que implicara a una criatura en alguna parte del pasado de la familia. Por ejemplo, un hechicero podría tener un dragón como pariente lejano, o su abuelo podría haber firmado un terrible contrato con un diablo. Sea cual sea la fuente, esta influencia se manifiesta en cierto número de formas, conforme el hechicero sube de nivel. Un hechicero debe escoger un linaje al adoptar su primer nivel de hechicero, y una vez hecha esta elección, no se puede cambiar.

A 3er nivel, y cada 2 niveles subsiguientes, un hechicero aprende un conjuro adicional, derivado de su linaje. Estos conjuros son adicionales al número de conjuros que se exponen en la tabla 3-12. Estos

conjuros no pueden ser intercambiados por conjuros diferentes a niveles superiores.

A 7º nivel y cada 6 niveles subsiguientes, un hechicero obtiene una dote adicional, escogida de entre una lista específica para cada linaje. El hechicero debe cumplir los prerrequisitos para estas dotes adicionales.

Trucos: los hechiceros aprenden cierto número de trucos, o conjuros de nivel 0, tal y como se indica en la tabla 3-12 en 'Conjuros conocidos'. Estos conjuros se lanzan como cualesquiera otros, pero no consumen espacio de conjuros, y pueden utilizarse de nuevo.

Abstención de materiales: un hechicero obtiene Abstención de materiales como dote adicional a 1er nivel.

Linajes de hechicero

Los siguientes linajes representan sólo algunas de las posibles fuentes de poder que un hechicero puede utilizar. A menos que se indique lo contrario, la mayoría de hechiceros se supone que tienen el linaje arcano.

Aberrante

Existe una mancha en tu sangre, una mancha ajena y extraña. Tiendes a pensar de formas raras, abordando los problemas desde un ángulo que la mayoría no espera, y con el tiempo, esta mancha se manifiesta en tu forma física.

Habilidad de clase: Saber (dungeons).

Conjuros adicionales: *agrandar persona* (3º), *ver lo invisible* (5º), *don de lenguas* (7º), *tentáculos negros* (9º), *debilidad mental* (11º), *velo* (13º), *desplazamiento de plano* (15º), *mente en blanco* (17º), *cambiar de forma* (19º).

Dotes adicionales: Conjurar en combate, Desarme mejorado, Presa mejorada, Iniciativa mejorada, Impacto sin arma mejorado, Voluntad de hierro, Conjurar en silencio, Soltura con una habilidad (Saber [dungeons]).

Linaje arcano: cuando lanzas un conjuro de la subescuela de polimorfía, incrementas la duración del conjuro en un 50% (mínimo 1 asalto). Este bonificador no se apila con el incremento concedido por la dote Prolongar conjuro.

Poderes de linaje: los hechiceros aberrantes muestran signos crecientes de su manchada herencia conforme suben de nivel, aunque sólo son visibles cuando los usan.

Rayo ácido (St): empezando en 1er nivel, puedes disparar un rayo ácido como acción estándar, tomando como objetivo a cualquier enemigo que se encuentre a 30 pies (*9 m*) o menos como ataque de toque a distancia. El rayo ácido inflige 1d6 puntos de daño por ácido +1 por cada 2 niveles de hechicero que posees. Puedes utilizar esta aptitud tantas veces al día como 3 + tu modificador de Carisma.

Piernas largas (Ex): a 3er nivel tu alcance se incrementa en 5 pies (*1,5 m*) cada vez que llevas a cabo un ataque de toque cuerpo a cuerpo. Esta aptitud no incrementa tu área de amenaza. A nivel 11, este bonificador a tu alcance se incrementa a 10 pies (*3 m*), y a nivel 17 se incrementa a 15 pies (*4,5 m*).

Anatomía inusual (Ex): a 9º nivel, tu anatomía cambia, lo que te proporciona un 25% de probabilidad de ignorar cualquier golpe crítico o ataque furtivo que te haya impactado. Esta probabilidad se incrementa al 50% a nivel 13.

Resistencia de ajeno (Sb): a 15º nivel, obtienes resistencia a los conjuros igual a tu nivel de hechicero + 10.

Forma aberrante (Ex): a nivel 20, tu cuerpo se vuelve auténticamente antinatural. Eres inmune a los impactos críticos y a los ataques furtivos, y además obtienes vista ciega con un alcance de 60 pies (*18 m*) y RD 5/-.

Abisal

Hace generaciones, un demonio infiltró su malignidad en tu linaje. Si bien no se manifiesta en todos los tuyos, en ti es particularmente

Tabla 3-11: el hechicero

Nivel	Ataque base	Salv. Fort .	Salv. Ref.	Salv. Vol.	Especial	Conjuros al día 1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
1º	+0	+0	+0	+2	Poder de linaje, trucos, abstención de materiales	3	—	—	—	—	—	—	—	—
2º	+1	+0	+0	+3		4	—	—	—	—	—	—	—	—
3º	+1	+1	+1	+3	Poder de linaje, conjuro de linaje	5	—	—	—	—	—	—	—	—
4º	+2	+1	+1	+4		6	3	—	—	—	—	—	—	—
5º	+2	+1	+1	+4	Conjuro de linaje	6	4	—	—	—	—	—	—	—
6º	+3	+2	+2	+5		6	5	3	—	—	—	—	—	—
7º	+3	+2	+2	+5	Dote de linaje, conjuro de linaje	6	6	4	—	—	—	—	—	—
8º	+4	+2	+2	+6		6	6	5	3	—	—	—	—	—
9º	+4	+3	+3	+6	Poder de linaje, conjuro de linaje	6	6	6	4	—	—	—	—	—
10º	+5	+3	+3	+7		6	6	6	5	3	—	—	—	—
11º	+5	+3	+3	+7	Conjuro de linaje	6	6	6	6	4	—	—	—	—
12º	+6/+1	+4	+4	+8		6	6	6	6	5	3	—	—	—
13º	+6/+1	+4	+4	+8	Dote de linaje, conjuro de linaje	6	6	6	6	6	4	—	—	—
14º	+7/+2	+4	+4	+9		6	6	6	6	6	5	3	—	—
15º	+7/+2	+5	+5	+9	Poder de linaje, conjuro de linaje	6	6	6	6	6	6	4	—	—
16º	+8/+3	+5	+5	+10		6	6	6	6	6	6	5	3	—
17º	+8/+3	+5	+5	+10	Conjuro de linaje	6	6	6	6	6	6	6	4	—
18º	+9/+4	+6	+6	+11		6	6	6	6	6	6	6	5	3
19º	+9/+4	+6	+6	+11	Dote de linaje, conjuro de linaje	6	6	6	6	6	6	6	6	4
20º	+10/+5	+6	+6	+12	Poder de linaje	6	6	6	6	6	6	6	6	6

fuerte. De vez en cuando podrías tener deseos de fomentar el caos o el mal, pero tu destino (y tu alineamiento) son cosa tuya.

Habilidad de clase: Saber (los Planos).

Conjuros adicionales: *causar miedo* (3º), *fuerza de toro* (5º), *furia* (7º), *piel pétrea* (9º), *exorcismo* (11º), *transformación* (13º), *teletransporte mayor* (15º), *aura sacrílega* (17º), *convocar monstruo IX*(19º).

Dotes adicionales: Aumentar convocación, Hendedura, Potenciar conjuro, Gran fortaleza, Embestida mejorada, Romper arma mejorado, Ataque poderoso, Soltura con una habilidad (Saber [los Planos]).

Linaje arcano: siempre que lanzas un conjuro de la subescuela de convocación, las criaturas convocadas obtienen RD/bien igual a la mitad de tu nivel de hechicero (mínimo 1.) Esto no se apila con ninguna RD que pueda tener la criatura.

Poderes de linaje: mientras algunos dicen que estás poseído, tú sabes la verdad. La influencia demoníaca en tu sangre crece conforme aumenta tu poder.

Garras (Sb): a 1er nivel, puedes hacer que te crezcan garras como acción gratuita. Éstas garras se tratan como armas naturales, lo que te permite llevar a cabo dos ataques de garra como acción de ataque completo utilizando tu ataque base completo. Estos ataques infligen 1d4 puntos de daño cada uno (1d3 si eres Pequeño) más tu modificador de Fuerza. A 5º nivel, éstas garras se consideran como armas mágicas a efectos de superar la RD. A 7º nivel, el daño se incrementa en un paso a 1d6 puntos de daño (1d4 si eres Pequeño). A 11º nivel, las garras se convierten en *armas flamígeras*, cada una de las cuales inflige 1d6 puntos de daño por fuego adicionales con un impacto. Puedes utilizar tus garras durante tantos asaltos al día (que pueden no ser consecutivos) como 3 + tu modificador de Carisma.

Resistencia demoníaca (Ex): a 3er nivel obtienes Resistir 5 electricidad, y un bonificador +2 a las tiradas de salvación contra veneno. A 9º nivel tu resistencia a la electricidad se incrementa a 10, y tu bonificador a las tiradas de salvación contra veneno se incrementa a +4.

Fuerza del abismo (Ex): a 9º nivel obtienes un bonificador +2 inherente a tu Fuerza, que se incrementa a +4 a nivel 13, y a +6 a nivel 17.

Convocación adicional (Sb): a nivel 15, siempre que convocas a una criatura del subtipo demonio o con la plantilla infernal utilizando un conjuro de *convocar monstruo*, convocas una criatura adicional del mismo tipo.

Poder demoníaco (Sb): a nivel 20, el poder del Abismo fluye a través de ti. Obtienes inmunidad a la electricidad y al veneno, Resistir 10 ácido, frío y fuego, y además telepatía con un alcance de 60 pies (*18 m*) que te permite comunicarte con cualquier criatura que pueda hablar un idioma.

Arcano

Tu familia siempre ha tenido habilidad con el arte arcano de la magia. Si bien muchos de tus parientes son magos reconocidos, tus poderes se desarrollaron sin necesidad de estudio ni práctica.

Habilidad de clase: Saber (uno cualquiera).

Conjuros adicionales: *identificar* (3º), *invisibilidad* (5º), *disipar magia* (7º), *puerta dimensional* (9º), *vuelo de largo recorrido* (11º), *visión verdadera* (13º), *teletransporte mayor* (15º), *palabra de poder aturdidor* (17º), *deseo* (19º).

Dotes adicionales: Conjurar en combate, Contraconjuro mejorado, Iniciativa mejorada, Voluntad de hierro, Inscribir pergamino, Soltura con una habilidad (Saber [arcano]), Soltura con los conjuros, Conjurar sin moverse.

Linaje arcano: siempre que aplicas una dote metamágica a un conjuro que incrementa el espacio de conjuro utilizado en por lo menos un nivel, incrementas la CD del conjuro en +1. Este bonificador no se apila consigo mismo, ni se aplica a conjuros modificados por la dote Intensificar conjuro.

Poderes de linaje: la magia acude a ti de forma natural, pero conforme subes de nivel debes tener cuidado para que el poder no te abrume.

Vínculo arcano (Sb): a 1er nivel, obtienes un vínculo arcano, como lo haría un mago de tu nivel de hechicero. Tus niveles de hechicero se apilan con cualquier nivel de mago que posees para determinar los poderes de tu familiar o de tu objeto vinculado. Esta aptitud no permite tener a la vez un familiar y un objeto vinculado. Una vez al día tu objeto vinculado te permite lanzar uno cualquiera de los conjuros que conoces (a diferencia del objeto vinculado de un mago, que le permite lanzar uno cualquiera de los conjuros de su libro de conjuros). Las reglas para los vínculos arcanos aparecen en la página 68.

Adepto metamágico (Ex): a 3er nivel, puedes apilar una de las dotes metamágicas que posees a un conjuro que estés a punto de lanzar, sin incrementar el tiempo de lanzamiento. Sigues teniendo que gastar un espacio de conjuros de nivel superior para este conjuro. Puedes utilizar esta aptitud 1 vez/día a 3er nivel, y 1 vez adicional al día por cada 4 niveles de hechicero que posees por encima del 3º, hasta un máximo de 5 veces al día nivel 19. A nivel 20, esta aptitud se reemplaza por apoteosis arcana.

Arcanos nuevos (Ex): a 9º nivel puedes añadir un nuevo conjuro de la lista de conjuros de hechicero/mago a tu lista de conjuros conocidos. Este conjuro debe ser de un nivel que seas capaz de lanzar, y puedes añadir un conjuro adicional en los niveles 13 y 17.

Poder de escuela (Ex): a nivel 15, escoges una escuela de magia. La CD para cualquier conjuro que lanzas de dicha escuela se incrementa en +2, bonificador que se apila con el concedido por Soltura con los conjuros.

Apoteosis arcana (Ex): a nivel 20, tu cuerpo rebosa de poder arcano. Puedes añadir cualquier dote metamágica que conozcas a tus conjuros sin incrementar su tiempo de lanzamiento, aunque sigues teniendo que gastar espacios de conjuro de nivel superior. Siempre que utilizas objetos mágicos que requieren cargas, puedes en vez de ello gastar espacios de conjuro para potenciar el objeto. Por cada tres niveles de espacios de conjuro que gastas, consumes una carga menos al utilizar un objeto mágico que gasta cargas.

Celestial

Tu linaje ha sido bendecido por un poder celestial, ya sea por parte de un antecesor celestial, o mediante una intervención divina. Aunque este poder te conduce por el camino del bien, tu destino (y tu alineamiento) los has de determinar tú.

Habilidad de clase: Curar.

Tabla 3–12: conjuros conocidos del hechicero

	Conjuros conocidos									
Nivel	0	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
1º	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2º	5	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3º	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
4º	6	3	1	—	—	—	—	—	—	—
5º	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
6º	7	4	2	1	—	—	—	—	—	—
7º	7	5	3	2	—	—	—	—	—	—
8º	8	5	3	2	1	—	—	—	—	—
9º	8	5	4	3	2	—	—	—	—	—
10º	9	5	4	3	2	1	—	—	—	—
11º	9	5	5	4	3	2	—	—	—	—
12º	9	5	5	4	3	2	1	—	—	—
13º	9	5	5	4	4	3	2	—	—	—
14º	9	5	5	4	4	3	2	1	—	—
15º	9	5	5	4	4	4	3	2	—	—
16º	9	5	5	4	4	4	3	2	1	—
17º	9	5	5	4	4	4	3	3	2	—
18º	9	5	5	4	4	4	3	3	2	1
19º	9	5	5	4	4	4	3	3	3	2
20º	9	5	5	4	4	4	3	3	3	3

Conjuros adicionales: *bendecir* (3º), *resistir energía* (5º), *círculo mágico contra el mal* (7º), *quitar maldición* (9º), *descarga flamígera* (11º), *disipar magia mayor* (13º), *destierro* (15º), *explosión solar* (17º), *umbral* (19º).

Dotes adicionales: Esquiva, Prolongar conjuro, Voluntad de hierro, Movilidad, Combatir desde una montura, Ataque al galope, Soltura con una habilidad (Saber [religión]), Sutileza con las armas.

Linaje arcano: cada vez que lanzas un conjuro de la subescuela de convocación, la criatura convocada obtiene RD/mal igual a la mitad de tu nivel de hechicero (mínimo 1), que no se apila con ninguna RD que pueda tener la criatura.

Poderes de linaje: tu herencia celestial te concede muchos poderes, pero todos ellos tienen un precio. Los señores de los planos Superiores te vigilan de cerca a ti y a tus acciones.

Fuego celestial (St): empezando en 1er nivel, puedes desatar un rayo de fuego celestial como acción estándar, tomando como objetivo a cualquier enemigo que se encuentre a 30 pies (9 *m*) o menos, como ataque de toque a distancia. Contra criaturas malignas, este rayo inflige 1d4 puntos de daño +1 por cada 2 niveles de hechicero que posees. Este daño es divino y no está sujeto ni a la resistencia ni a la inmunidad a la energía. El rayo cura a las criaturas buenas 1d4 puntos de daño +1 por cada 2 niveles de hechicero que posees. Una criatura buena no puede beneficiarse de tu fuego celestial más de 1 vez/día. Las criaturas neutrales no se ven ni dañadas ni curadas por este efecto. Puedes utilizar esta aptitud tantas veces al día como 3 + tu modificador de Carisma.

Resistencias celestiales (Ex): a 3er nivel obtienes Resistir 5 ácido y Resistir 5 frío; a 9º nivel, tus resistencias se incrementan a 10.

Alas del cielo (Sb): a 9º nivel, puedes hacer que te crezcan alas emplumadas, y volar durante tantos minutos al día como tu nivel de hechicero, con una velocidad de 60 pies (*18 m*), y maniobrabilidad buena. Esta duración no tiene por qué ser consecutiva, pero debe utilizarse en incrementos de 1 minuto.

Convicción (Sb): a nivel 15 puedes repetir cualquier prueba de característica, tirada de ataque, prueba de habilidad, o tirada de salvación que acabas de hacer. Debes decidir el uso de esta aptitud después de la tirada del dado, pero antes de que el DJ revele los resultados. Tienes que utilizar el segundo resultado, incluso si es peor. Puedes utilizar esta aptitud 1 vez/día.

Ascensión (Sb): a nivel 20, quedas imbuido del poder de los cielos. Obtienes inmunidad al ácido, al frío, y a la petrificación. También obtienes Resistir 10 electricidad y fuego, y un bonificador +4 racial a las salvaciones contra veneno. Finalmente, obtienes un uso ilimitado de la aptitud alas del cielo, y además la de hablar con cualquier criatura que tenga un idioma (como por el conjuro *don de lenguas*).

Destino

Tu familia esta de alguna forma destinada a la grandeza. Tu nacimiento podría haber sido anunciado por una profecía, o quizá tuvo lugar durante un acontecimiento especialmente favorable, como por ejemplo un eclipse solar. Sea cual sea el origen de tu linaje, tienes por delante un gran futuro.

Habilidad de clase: Saber (historia).

Conjuros adicionales: *alarma* (3º), *contorno borroso* (5º), *protección contra la energía* (7º), *libertad de movimiento* (9º), *romper encantamiento* (11º), *doble engañoso* (13º), *retorno de conjuros* (15º), *instante de presciencia* (17º), *presciencia* (19º).

Dotes adicionales: Golpe arcano, Duro de pelar, Aguante, Liderazgo, Reflejos rápidos, Maximizar conjuro, Soltura con una habilidad (Saber [historia]), Soltura con un arma.

Linaje arcano: cada vez que lanzas un conjuro de alcance 'personal', obtienes un bonificador por suerte igual al nivel del conjuro a todas tus tiradas de salvación durante 1 asalto.

Poderes de linaje: estás destinado a grandes cosas, y los poderes que obtienes sirven para protegerte.

Toque del destino (St): a 1er nivel, puedes tocar a una criatura como acción estándar, proporcionándole un bonificador introspectivo a las tiradas de ataque, pruebas de habilidad, pruebas de característica, y tiradas de salvación igual a la mitad de tu nivel de hechicero (mínimo 1) durante 1 asalto. Puedes utilizar esta aptitud tantas veces al día como 3 + tu modificador de Carisma.

Predestinado (Sb): empezando en 3er nivel, obtienes un bonificador +1 por suerte a todas tus tiradas de salvación y a tu CA durante los asaltos de sorpresa (consulta el Capítulo 8), y en cualquier otro momento en el que no seas consciente de un ataque. A nivel 7 y cada 4 niveles subsiguientes, este bonificador se incrementa en +1, hasta un máximo de +5 a nivel 19.

Tenía que ser (Sb): a 9º nivel, puedes repetir cualquier tirada de ataque, tirada de confirmación de crítico, o prueba de nivel hecha para vencer la resistencia a los conjuros. Debes decidir el uso de esta aptitud después de llevar a cabo la primera tirada, pero antes de que el DJ revele los resultados, teniendo que utilizar el segundo resultado, incluso si es peor. A 9º nivel, puedes utilizar esta aptitud 1 vez/día, y a nivel 17 puedes usarla 2 veces/día.

A tu alcance (Sb): a nivel 15, tu destino final se acerca. 1 vez/día, cuando un ataque o conjuro que causa daño resultaría en tu muerte, puedes intentar una salvación de Voluntad CD 20. Si tienes éxito, en su lugar quedas reducido a -1 puntos de golpe y automáticamente estabilizado. El bonificador de tu aptitud predestinado se aplica a esta salvación.

Destino percibido (Sb): a 20º nivel, tu momento de destino está al caer. Cualquier amenaza de crítico llevada a cabo contra ti sólo se confirma si la segunda tirada es un 20 natural. Cualquier amenaza de crítico que hagas se confirma automáticamente. 1 vez/día, puedes tener éxito automáticamente en una prueba de nivel de lanzador llevada a cabo para vencer la resistencia a conjuros. Debes utilizar esta aptitud antes de hacer la tirada.

Dracónico

En algún punto de la historia de tu familia, un dragón mezcló su sangre con ella, y ahora su antiguo poder fluye a través de sus venas.

Habilidad de clase: Percepción.

Conjuros adicionales: *armadura de mago* (3º), *resistir energía* (5º), *volar* (7º), *miedo* (9º), *resistencia a conjuros* (11º), *forma del dragón I* (13º), *forma del dragón II* (15º), *forma del dragón III* (17º), *deseo* (19º).

Dotes adicionales: Lucha a ciegas, Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Ataque poderoso, Apresurar conjuro, Soltura con una habilidad (volar), Soltura con una habilidad (Saber [arcano]), Dureza.

Linaje arcano: cada vez que lanzas un conjuro con un descriptor de energía igual al tipo de energía de tu linaje dracónico, el conjuro inflige +1 pg de daño por dado tirado.

Poderes de linaje: el poder de los dragones fluye a través de ti, y se manifiesta en cierto número de formas. A 1er nivel, debes seleccionar uno de los tipos de dragón, metálico o cromático (consulta el *Bestiario*). Esta elección no se puede cambiar. Cierto número de tus aptitudes conceden resistencias e infligen daño basados en tu tipo de dragón, tal y como se indica en la siguiente tabla.

Tipo de dragón	Tipo de energía	Forma del aliento
Azul	Electricidad	Línea de 60 pies (*18 m*)
Blanco	Frío	Cono de 30 pies (*9 m*)
Negro	Ácido	Línea de 60 pies (*18 m*)
Rojo	Fuego	Cono de 30 pies (*9 m*)
Verde	Ácido	Cono de 30 pies (*9 m*)
Bronce	Electricidad	Línea de 60 pies (*18 m*)
Cobre	Ácido	Línea de 60 pies (*18 m*)
Oro	Fuego	Cono de 30 pies (*9 m*)
Oropel	Fuego	Línea de 60 pies (*18 m*)
Plata	Frío	Cono de 30 pies (*9 m*)

Garras (Sb): empezando en 1er nivel, puedes hacer que te crezcan garras como acción gratuita, que se tratan como armas naturales, y te permiten llevar a cabo 2 ataques como acción de ataque completo utilizando tu ataque base completo. Cada uno de estos ataques

inflige 1d4 puntos de daño más tu modificador de Fuerza (1d3 si eres Pequeño). A 5º nivel, estas garras se consideran armas mágicas a efectos de superar la RD. A 7º nivel el daño se incrementa en un paso a 1d6 puntos de daño (1d4 si eres Pequeño). A 11º nivel, las garras infligen 1d6 puntos de daño adicionales de tu tipo de energía con un impacto con éxito. Esta es una aptitud que puedes utilizar tantos asaltos al día (no hace falta que sean consecutivos) como 3 + tu modificador de Carisma.

Resistencias de dragón (Ex): a 3er nivel, obtienes Resistir 5 contra tu tipo de energía, y un bonificador +1 por armadura natural. A 9º nivel, tu resistencia a la energía aumenta a 10, y tu bonificador de armadura natural a +2. A nivel 15, tu bonificador de armadura natural se incrementa a +4.

Arma de aliento (Sb): a 9º nivel, obtienes un arma de aliento, que inflige 1d6 puntos de daño de tu tipo de energía/nivel de hechicero. Quienes se encuentran en el área del aliento tienen derecho a una salvación de Reflejos para mitad de daño, cuya CD es igual a 10 + la mitad de tu nivel de hechicero + tu modificador por Carisma. La forma del arma de aliento depende de tu tipo de dragón (tal y como se indica en la tabla anterior). A 9º nivel puedes utilizar esta aptitud 1 vez/día, a nivel 17, 2 veces/día, y a nivel 20, 3 veces/día.

Alas (Sb): A nivel 15, te crecen alas dracónicas coriáceas como acción estándar, proporcionándote una velocidad de vuelo de 60 pies (*18 m*) con maniobrabilidad regular. Puedes disipar las alas como una acción gratuita.

Poder de las sierpes (Sb): a nivel 20, tu herencia dracónica se hace manifiesta. Obtienes inmunidad a la parálisis, al sueño, y al daño procedente de tu tipo de energía, además de sentido ciego 60 pies (*18 m*).

Elemental

El poder de los elementos reside en ti, y a veces apenas puedes controlar su furia. Esta influencia procede de un ajeno elemental en la historia de tu familia, o de un tiempo en el que tus parientes o tu fuisteis expuestos a una poderosa fuerza elemental.

Habilidad de clase: Saber (los Planos).

Conjuros adicionales: *manos ardientes** (3º), *rayo abrasador** (5º), *protección contra la energía* (7º), *cuerpo elemental I* (9º), *cuerpo elemental II* (11º), *cuerpo elemental III* (13º), *cuerpo elemental IV* (15º), *convocar monstruo VIII* (sólo elementales) (17º), *enjambre elemental* (19º).

*Estos conjuros siempre infligen un tipo de daño determinado por tu elemento. Además el subtipo de estos conjuros cambia al tipo de energía de tu elemento.

Dotes adicionales: Esquiva, Potenciar conjuro, Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Ataque poderoso, Soltura con una habilidad (Saber [los Planos]), Sutileza con las armas.

Linaje arcano: cada vez que lanzas un conjuro que inflige daño por energía, puedes cambiar el tipo de daño al de tu linaje, lo que cambia el tipo de conjuro para que coincida con el de tu linaje.

Poderes de linaje: uno de los cuatro elementos infunde tu ser, y puedes extraer poder del mismo en caso de necesidad. A 1er nivel, debes seleccionar uno de los cuatro elementos: aire, tierra, fuego, o agua, elección que no puedes cambiar. Cierto número de tus aptitudes conceden resistencias e infligen daño basados en tu elemento, tal y como se indica a continuación.

Elemento	Tipo de energía	Movimiento elemental
Agua	Frío	Nadar 60 pies (*18 m*)
Aire	Electricidad	Volar 60 pies [*18 m*] (regular)
Fuego	Fuego	+30 pies (*9 m*) a tu velocidad base
Tierra	Ácido	Excavar 30 pies (*9 m*)

Rayo elemental (St): empezando en 1er nivel, puedes lanzar un rayo elemental como acción estándar, tomando como objetivo a cualquier enemigo que se encuentre a 30 pies (*9 m*) o menos, como ataque de toque a distancia. Este rayo inflige 1d6 puntos de daño de tu tipo de energía +1 por cada 2 niveles de hechicero que posees. Puedes utilizar esta aptitud tantas veces al día como 3 + tu modificador de Carisma.

Resistencia elemental (Ex): a 3er nivel, obtienes Resistir 10 energía contra tu tipo de energía, que a nivel 9 se incrementa a 20.

Explosión elemental (St): a 9º nivel, puedes desatar una explosión de poder elemental 1 vez/día. Esta explosión de 20 pies (*6 m*) de radio inflige 1d6 puntos de daño de tu tipo de energía/nivel de hechicero. Los que se encuentran en el área de la explosión tienen derecho a una salvación de Reflejos para mitad de daño. Las criaturas que la fallan sufren Vulnerabilidad a tu tipo de energía hasta el final de tu siguiente turno. La CD de esta salvación es igual a 10 + la mitad de tu nivel de hechicero + tu modificador de Carisma. A 9º nivel puedes utilizar esta aptitud 1 vez/día, a nivel 17, 2 veces/día, y a nivel 20, 3 veces/día. Este poder tiene un alcance de 60 pies (*18 m*).

Movimiento elemental (Sb): a nivel 15 obtienes un tipo de movimiento especial o bonificador. Esta aptitud se basa en tu elemento escogido, tal y como se indica en la tabla de más arriba.

Cuerpo elemental (Sb): a nivel 20, el poder elemental recorre tu cuerpo, y obtienes inmunidad a los ataques furtivos, a los golpes críticos, y al daño procedente de tu tipo de energía.

Feérico

La caprichosa naturaleza de las hadas corre por tu familia debido a alguna mezcla de sangre o de magia feérica. Eres más emocional que la mayoría de personas, y dado a explosiones de alegría y de furia.

Habilidad de clase: Saber (Naturaleza).

Conjuros adicionales: *enmarañar* (3º), *terribles carcajadas* (5º), *sueño profundo* (7º), *veneno* (9º), *zancada arbórea* (11º), *doble engañoso* (13º), *puerta en fase* (15º), *baile irresistible* (17º), *cambiar de forma* (19º).

Dotes adicionales: Esquiva, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Movilidad, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Apresurar conjuro, Soltura con una habilidad (Saber [Naturaleza]).

Linaje arcano: siempre que lanzas un conjuro de la subescuela de compulsión, incrementas la CD del conjuro en +2.

Poderes de linaje: siempre has tenido un vínculo con el mundo natural, y conforme tu poder se incrementa, también lo hace la influencia de las hadas sobre tu magia.

Toque risueño (St): a 1er nivel, puedes hacer que una criatura estalle en carcajadas durante 1 asalto como ataque de toque cuerpo a cuerpo. Una criatura que ríe sólo puede llevar a cabo una acción de movimiento, pero puede defenderse con normalidad. Una vez una criatura ha sido afectada por el toque risueño, queda inmune a sus efectos durante 24 horas. Puedes utilizar esta aptitud tantas veces al día como 3 + tu modificador de Carisma. Éste es un efecto enajenador.

Zancada forestal (Ex): a 3er nivel, puedes moverte a través de cualquier tipo de maleza (como espinos, zarzas, matorrales espesos, y terreno similar) a tu velocidad normal sin sufrir daño ni ningún otro impedimento. Los espinos, las zarzas y los matorrales espesos que han sido mágicamente manipulados para retrasar el movimiento sí que te afectan.

Mirada fugaz (St): a 9º nivel, puedes hacerte invisible durante tantos asaltos al día (que no tienen por qué ser consecutivos) como tu nivel de hechicero. Esta aptitud funciona como *invisibilidad mayor.*

Magia feérica (Sb): a nivel 15, puedes repetir cualquier prueba de nivel de lanzador hecha para vencer la resistencia a los conjuros. Debes decidir el uso de esta aptitud antes de que el DJ revele los resultados, y utilizar el segundo resultado, incluso si es peor. Puedes utilizar esta aptitud a voluntad.

Alma de las hadas (Sb): a nivel 20, tu alma se hace una con el mundo de las hadas. Obtienes inmunidad al veneno y RD 10/hierro frío. Las criaturas del tipo animal no te atacan a menos que se les obligue a hacerlo mediante la magia. 1 vez/día, puedes lanzar *caminar por la sombra* como aptitud sortílega utilizando tu nivel de hechicero como nivel de lanzador.

Infernal

En alguna parte de la historia de tu familia, un pariente hizo un trato con un diablo, y ese pacto ha influenciado a tu linaje desde entonces. En ti, se manifiesta de formas directas y obvias, concediéndote poderes y aptitudes. Si bien tu destino sigue siendo tuyo, no puedes dejar de preguntarse si tu recompensa final está ligada al Infierno.

Habilidad de clase: Diplomacia.

Conjuros adicionales: *protección contra el bien* (3º), *rayo abrasador* (5º), *sugestión* (7º), *hechizar monstruo* (9º), *dominar persona* (11º), *ligadura de los Planos* (sólo diablos y criaturas con la plantilla infernal) (13º), *teletransporte mayor* (15º), *palabra de poder aturdidor* (17º), *tromba de meteoritos* (19º).

Dotes adicionales: Lucha a ciegas, Pericia en combate, Engañoso, Prolongar conjuro, Desarmar mejorado, Voluntad de hierro, Soltura con una habilidad (Saber [los Planos]), Conjuros penetrantes.

Linaje arcano: cada vez que lanzas un conjuro de la subescuela de hechizo, incrementas la CD del conjuro en +2.

Poderes de linaje: puedes utilizar el poder del Infierno, aunque debes tener cuidado con su influencia corruptora. Tales poderes no se obtienen sin pagar un precio.

Toque corruptor (St): a 1er nivel, puedes hacer que una criatura quede estremecida (consulta página 567) como ataque de toque cuerpo a cuerpo. Éste efecto persiste durante tantos asaltos como la mitad de tu nivel de hechicero (mínimo 1). Las criaturas estremecidas por esta aptitud irradian un aura de mal, como si fueran ajenos malignos (consulta *detectar el mal*). Toques múltiples no se apilan, pero añaden duración. Puedes utilizar esta aptitud tantas veces al día como 3 + tu modificador de Carisma.

Resistencias infernales (Ex): a 3er nivel, obtienes Resistir 5 fuego, y un bonificador +2 a las tiradas de salvación contra veneno. A 9º nivel, tu resistencia al fuego aumenta a 10, y tu bonificador a las tiradas de salvación contra veneno se incrementa a +4.

Fuego infernal (St): a 9º nivel, puedes invocar una columna de fuego infernal, cuya explosión de 10 pies (*3 m*) de radio inflige 1d6 puntos de daño por fuego por nivel de hechicero. Los que se hallan en la zona de la explosión tienen derecho a una salvación de Reflejos para mitad de daño. Las criaturas buenas que fallan su salvación quedan estremecidas durante tantos asaltos como tu nivel de hechicero. La CD de esta salvación es igual a 10 + la mitad de tu nivel de hechicero + tu modificador de Carisma. A 9º nivel, puedes utilizar esta aptitud 1 vez/día, a nivel 17, 2 veces/día, y a nivel 20, 3 veces/día. Este poder tiene un alcance de 60 pies (*18 m*).

Sobre alas negras (Sb): a nivel 15 puedes hacer que te crezcan unas terribles alas de murciélago como acción estándar, lo que te concede una velocidad de vuelo de 60 pies (*18 m*) con maniobrabilidad regular. Las alas se pueden disipar como una acción gratuita.

Poder del Averno (Sb): a nivel 20, tu forma queda imbuida de poder maligno. Obtienes inmunidad al fuego y al veneno, y Resistir 10 ácido y frío, además de la aptitud de ver perfectamente en cualquier tipo de oscuridad hasta un alcance de 60 pies (*18 m*).

Muerto viviente

La mancha de la tumba recorre tu familia. Quizá alguno de tus antepasados se convirtiera en un poderoso liche o vampiro, o quizá naciste muerto y después fuiste devuelto a la vida de forma repentina. De cualquier forma, las fuerzas de la muerte se mueven a través de ti y tocan cada una de tus acciones.

Habilidad de clase: Saber (religión).

Conjuros adicionales: *toque gélido* (3º), *falsa vida* (5º), *toque vampírico* (7º), *reanimar a los muertos* (9º), *olas de fatiga* (11º), *matar muertos vivientes* (13º), *dedo de la muerte* (15º), *horrible marchitamiento* (17º), *consunción de energía* (19º).

Dotes adicionales: Conjurar en combate, Duro de pelar, Aguante, Voluntad de hierro, Soltura con una habilidad (Saber [religión]), Soltura con los conjuros, Conjurar sin moverse, Dureza.

Linaje arcano: algunos muertos vivientes son susceptibles a tus conjuros enajenadores. Los muertos vivientes corporales que fueron antiguamente humanoides se tratan como humanoides a efectos de determinar qué conjuros les afectan.

Poderes de linaje: puedes invocar los sucios poderes de la muerte en vida. Desafortunadamente, cuanto más poder extraes de ellos, más cerca estás de unirte a ellos.

Toque de la tumba (St): empezando en 1er nivel, puedes llevar a cabo un ataque de toque cuerpo a cuerpo como acción estándar, que hace que una criatura viva quede estremecida durante tantos asaltos como la mitad de tu nivel de hechicero (mínimo 1). Si tocas con esta aptitud a una criatura que ya está estremecida, queda asustada (consulta

página 565) durante 1 asalto si tiene menos Dados de golpe que tu nivel de hechicero. Puedes utilizar esta aptitud tantas veces al día como 3 + tu modificador de Carisma.

Regalo de la muerte (Sb): a 3cr nivel obtienes Resistir 5 frío y RD 5/- contra el daño no letal. A 9º nivel, tu resistencia al frío se incrementa a 10, y tu RD a 10/- contra el daño no letal.

Agarrón de los muertos (St): a 9º nivel puedes hacer que surja del suelo en una explosión de 20 pies (*6 m*) de radio un enjambre de brazos esqueléticos, para desgarrar a tus enemigos. Cualquiera que se halla en esta zona sufre 1d6 puntos de daño por desgarro por nivel de hechicero. Los atrapados en la zona tienen derecho a una salvación de Reflejos para mitad de daño; quienes fallan son incapaces de moverse durante 1 asalto. La CD de esta salvación es igual a 10 + la mitad de tu nivel de hechicero + tu modificador de Carisma. Los brazos, que deben surgir de una superficie sólida, desaparecen después de 1 asalto. A 9º nivel, puedes utilizar esta habilidad 1 vez/día, a nivel 17, 2 veces/día, y a nivel 20, 3 veces/día. Este poder tiene un alcance de 60 pies (*18 m*).

Forma incorporal (St): a nivel 15, puedes volverte incorporal durante 1 asalto/nivel de hechicero. Mientras te hallas en esta forma, obtienes el subtipo incorporal. Sólo sufres mitad de daño de fuentes corporales que sean mágicas (y no sufres daño alguno procedente de armas y objetos no mágicos). Igualmente, tus conjuros sólo causan mitad de daño a las criaturas corporales. Los conjuros y otros efectos que no causan daño funcionan de forma normal. Puedes utilizar esta aptitud 1 vez/día.

Uno de nosotros (Ex): a nivel 20, tu forma empieza a pudrirse (cómo se refleja esta decadencia queda a elección tuya) y los muertos vivientes te ven como uno de ellos. Obtienes inmunidad al frío, al daño no letal, a la parálisis, y al sueño. Además obtienes RD 5/-. Los muertos vivientes no inteligentes no se dan cuenta de tu presencia a menos que les ataques. Obtienes un bonificador +4 por moral a las tiradas de salvación llevadas a cabo contra conjuros y aptitudes sortílegas lanzados por muertos vivientes.

MAGO

Más allá del velo de lo mundano se ocultan los secretos del poder absoluto. Las obras de los seres que están más allá de los mortales, las leyendas de los reinos donde caminan los dioses y los espíritus, el saber de creaciones a la vez maravillosas y terribles, tales misterios llaman a quienes poseen la ambición y la inteligencia necesarios para elevarse por encima de la gente común y aferrarse al poder verdadero. Este es el camino del mago. Estos astutos usuarios de la magia buscan, coleccionan, y codician el conocimiento esotérico, basándose en artes de culto para obrar maravillas más allá de las capacidades de los meros mortales. Si bien algunos podrían escoger un campo del estudio mágico en particular y convertirse en maestros de tales poderes, otros optan por la versatilidad, complaciéndose con las maravillas ilimitadas de toda la magia. En cualquier caso, los magos demuestran ser un grupo astuto y poderoso, capaz de aplastar a sus enemigos, potenciar a sus aliados, y dar forma al mundo conforme a todos y cada uno de sus deseos.

Rol: si bien los magos universalistas estudian a fin de prepararse contra todo tipo de peligro, los magos especialistas investigan escuelas de magia que les hacen excepcionalmente aptos para una finalidad específica. Sin embargo, y cualquiera que sea su especialidad, todos los magos son maestros de lo imposible, y pueden ayudar a sus aliados a vencer a cualquier peligro.

Alineamiento: cualquiera.

Dado de golpe: d6.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del mago son Artesanía (Int), Conocimiento de conjuros (Int), Lingüística (Int), Profesión (Sab), Saber (todos) (Int),Tasación (Int), y Volar (Des).

Rangos de habilidad por nivel: 2 + modificador de Int.

Tabla 3–13: mago

Nivel	Ataque base	Salv. Fort.	Salv. Ref.	Salv. Vol.	Especial	Conjuros al día 0	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
1º	+0	+0	+0	+2	Vínculo arcano, escuela arcana, trucos, Inscribir pergamino	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2º	+1	+0	+0	+3		4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3º	+1	+1	+1	+3		4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4º	+2	+1	+1	+4		4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5º	+2	+1	+1	+4	Dote adicional	4	3	2	1	—	—	—	—	—	—
6º	+3	+2	+2	+5		4	3	3	2	—	—	—	—	—	—
7º	+3	+2	+2	+5		4	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8º	+4	+2	+2	+6		4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9º	+4	+3	+3	+6		4	4	4	3	2	1	—	—	—	—
10º	+5	+3	+3	+7	Dote adicional	4	4	4	3	3	2	—	—	—	—
11º	+5	+3	+3	+7		4	4	4	4	3	2	1	—	—	—
12º	+6/+1	+4	+4	+8		4	4	4	4	3	3	2	—	—	—
13º	+6/+1	+4	+4	+8		4	4	4	4	4	3	2	1	—	—
14º	+7/+2	+4	+4	+9		4	4	4	4	4	3	3	2	—	—
15º	+7/+2	+5	+5	+9	Dote adicional	4	4	4	4	4	4	3	2	1	—
16º	+8/+3	+5	+5	+10		4	4	4	4	4	4	3	3	2	—
17º	+8/+3	+5	+5	+10		4	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18º	+9/+4	+6	+6	+11		4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
19º	+9/+4	+6	+6	+11		4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20º	+10/+5	+6	+6	+12	Dote adicional	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Rasgos de clase

Los siguientes son los rasgos de clase del mago.

Competencia con armas y armaduras: los magos son competentes con clava, daga, ballesta pesada, ballesta ligera, y bastón, pero con ningún tipo de armadura ni de escudo. La armadura interfiere con los movimientos de un mago, lo que puede hacer que fallen sus conjuros con componente somático.

Conjuros: un mago puede lanzar conjuros arcanos extraídos de la lista de conjuros de hechicero/mago que se presenta en el Capítulo 10, y debe escoger y preparar sus conjuros de antemano.

Para aprender, preparar, o lanzar un conjuro, el mago debe tener una puntuación de Inteligencia igual por lo menos a 10 + el nivel del conjuro. La Clase de dificultad para una tirada de salvación contra un conjuro de mago es 10 + el nivel del conjuro + su modificador de Inteligencia.

Un mago sólo puede lanzar cierto número de conjuros de cada nivel de conjuro al día. Su asignación de conjuros básica diaria se proporciona en la tabla 3-16. Además, obtiene conjuros adicionales al día si tiene una puntuación de Inteligencia elevada (consulta la tabla 1-3).

Un mago puede conocer cualquier número de conjuros. Debe escogerlos y prepararlos de antemano durmiendo 8 horas, e invirtiendo 1 hora estudiando su libro de conjuros. Mientras estudia, el mago decide qué conjuros preparar.

Idiomas adicionales: un mago puede sustituir por el dracónico uno de los idiomas adicionales disponibles debido a su raza.

Vínculo arcano (Ex) o (St): a 1er nivel, los magos forman un vínculo poderoso con un objeto o criatura, que puede adoptar una de dos formas: un familiar o un objeto vinculado. Un familiar es una mascota mágica que potencia las habilidades y los sentidos del mago, y que puede ayudarle en la magia, mientras que un objeto vinculado es un objeto que un mago puede utilizar para lanzar conjuros adicionales, o para que le sirva como objeto mágico. Una vez el mago toma esta decisión, es permanente y no se puede cambiar. Las reglas sobre los familiares aparecen en la página 71, mientras que las reglas para los objetos vinculados se dan a continuación.

Los magos que seleccionan un objeto vinculado empiezan el juego con uno de ellos sin coste alguno. Los objetos que pueden ser el sujeto de un vínculo arcano deben encajar en una de las siguientes categorías: amuleto, anillo, bastón, varita, o arma. Estos objetos siempre son de gran calidad. Las armas adquiridas a 1er nivel no están construidas con ningún material especial. Si el objeto es un amuleto o anillo, debe llevarse puesto para que tenga efecto, mientras que los bastones, las varitas, y las armas deben sujetarse con una mano. Si un mago intenta lanzar un conjuro sin llevar puesto o tener en una mano su objeto vinculado, debe llevar a cabo una prueba de concentración o pierde el conjuro. La CD para esta prueba es igual a 20 + el nivel del conjuro. Si el objeto es un anillo o un amuleto, ocupa el espacio de anillo o de cuello correspondiente.

Un objeto vinculado puede utilizarse 1 vez/día para lanzar un solo conjuro que el mago tenga en su libro de conjuros y sea capaz de lanzar, incluso si no lo ha preparado. Este conjuro se trata como cualquier otro lanzado por el mago, incluyendo tiempo de lanzamiento, duración, y otros efectos dependientes del nivel del mago. El conjuro no puede ser modificado por dotes metamágicas u otras aptitudes. El objeto vinculado no puede utilizarse para lanzar conjuros de las escuelas opuestas del mago (consulta 'Escuela arcana').

Un mago puede añadir aptitudes mágicas adicionales a su objeto vinculado como si tuviera las dotes de creación de objeto requeridas, y si cumple los prerrequisitos de nivel de la dote. Por ejemplo, un mago con una daga vinculada debe ser por lo menos de 5º nivel para añadir a la daga aptitudes mágicas (consulta la dote Crear armas y armaduras mágicas en el Capítulo 5). Si el objeto vinculado es una varita, pierde sus habilidades de varita cuando su última carga se consume, pero no queda destruida, mantiene todas sus propiedades de objeto vinculado, y puede utilizarse para crear una nueva varita. Las propiedades mágicas de un objeto vinculado, incluyendo cualquier aptitud mágica añadida al mismo, sólo funcionan para el mago que lo posee. Si el propietario de un objeto vinculado muere, o el objeto es reemplazado, éste revierte a ser un objeto ordinario de gran calidad del tipo apropiado.

Si un objeto vinculado resulta dañado, es restaurado a todos sus puntos de golpe la siguiente vez que el mago prepara sus conjuros. Si el objeto de un vínculo arcano se pierde o es destruido, puede ser reemplazado después de 1 semana mediante un ritual especial que cuesta 200 po por nivel del mago, más el coste del objeto de gran calidad. Éste ritual tarda 8 horas en completarse. Los objetos reemplazados de esta forma no poseen ninguno de los encantamientos adicionales del objeto vinculado previo. Un mago puede designar un objeto mágico existente como objeto vinculado. Esto funciona de la misma forma que reemplazar un objeto perdido o destruido, excepto que el nuevo objeto mágico retiene sus aptitudes, a la vez que obtiene los beneficios y los inconvenientes de convertirse en un objeto vinculado.

Escuela arcana: un mago puede escoger especializarse en una escuela de magia, obteniendo conjuros adicionales y poderes basados en dicha escuela. La elección debe llevarse a cabo a 1er nivel, y una vez hecha no se puede cambiar. Un mago que no selecciona escuela alguna, tiene en su lugar la escuela universalista.

Un mago que escoge especializarse en una escuela de magia, debe seleccionar otras dos escuelas como escuelas opuestas, representando el conocimiento sacrificado en un área de saber arcano para obtener la maestría en otra. Un mago que prepare un conjuro de una de sus escuelas opuestas debe utilizar dos espacios de conjuro de dicho nivel para prepararlo. Por ejemplo, un mago con evocación como escuela opuesta debe gastar 2 de sus espacios de conjuro disponibles de 3er nivel para preparar una *bola de fuego*. Además, un especialista sufre un penalizador -4 a cualquier prueba de habilidad llevada a cabo para crear un objeto mágico que tenga un conjuro de una de sus escuelas opuestas como prerrequisito. Un mago universalista puede preparar conjuros de cualquier escuela sin restricción.

Cada escuela arcana proporciona a un mago cierto número de poderes de escuela. Además los magos especialistas obtienen un espacio de conjuros adicional de cada nivel de conjuro que pueden lanzar, a partir del 1º. Cada día, un mago puede preparar un conjuro de su escuela de especialidad en dicho espacio, conjuro que debe figurar en el libro de conjuros del mago. Un mago puede seleccionar un conjuro modificado por una dote metamágica para preparar en su espacio de escuela, pero utiliza un espacio de conjuro de un nivel superior. Los magos de la escuela universalista no reciben espacio de escuela.

Trucos: los magos pueden preparar cierto número de trucos, o conjuros de nivel 0, al día tal y como se indica en la tabla 3-16, 'Conjuros al día.' Estos conjuros se lanzan como cualesquiera otros, pero no se gastan al lanzarlos y pueden utilizarse de nuevo. Un mago puede preparar un truco de una escuela prohibida, pero eso utiliza dos de sus espacios disponibles (consulta más abajo).

Inscribir pergamino: a 1er nivel, un mago obtiene Inscribir pergamino como dote adicional.

Dotes adicionales: en los niveles 5º, 10º, 15º, y 20º, un mago obtiene una dote adicional. En cada una de estas oportunidades puede escoger una dote metamágica, una dote de creación de objetos, o Maestría en conjuros. El mago debe cumplir todos los prerrequisitos para una dote adicional, incluyendo el nivel mínimo de lanzador. Éstas dotes adicionales son además de las dotes que un personaje de cualquier clase obtiene por subir de nivel. El mago no está limitado a las categorías de las dotes de creación de objeto, dotes metamágicas, o Maestría en conjuros cuando escoge las dotes normales al subir de nivel.

Libros de conjuros: un mago debe estudiar cada día su libro de conjuros para preparar sus conjuros. No puede preparar ningún conjuro que no esté inscrito en su libro, excepto *leer magia*, que todos los magos pueden preparar de memoria.

Un mago empieza el juego con un libro que contiene todos los conjuros de nivel 0 (excepto los de sus escuelas opuestas, si las tiene; consulta Escuelas arcanas) más 3 conjuros de 1er nivel a su elección. El mago también selecciona un número de conjuros adicionales de 1er nivel igual a su modificador de Inteligencia para añadir al libro de conjuros. En cada nuevo nivel de mago, obtiene 2 conjuros nuevos de cualquier nivel o niveles de conjuro que pueda lanzar (basado en su nuevo nivel de mago) para su libro de conjuros. En cualquier momento, un mago puede añadir también al suyo conjuros hallados en los libros de conjuros de otros magos (consulta el Capítulo 9).

Escuelas arcanas

Las siguientes descripciones detallan cada escuela arcana y sus correspondientes poderes.

Escuela de abjuración

El abjurador utiliza la magia contra sí misma, y domina el arte de la magia defensiva y protectora.

Resistencia (Ex): obtienes Resistir 5 a un tipo de energía de tu elección, escogida cuando preparas conjuros, pudiéndose cambiar a diario. A nivel 11 la resistencia se incrementa a 10, y a nivel 20 cambia a inmunidad al tipo de energía escogido.

Custodia protectora (Sb): como acción estándar, puedes crear un campo de 10 pies (3 *m*) de radio de magia protectora centrada en ti, que dura tantos asaltos como tu modificador de Inteligencia. Todos los aliados en este área (incluido tú) obtienen un bonificador +1 pordesvío a su CA. Este bonificador aumenta en +1 por cada 5 niveles de mago que posee. Puedes utilizar esta aptitud tantas veces al día como 3 + tu modificador de Inteligencia.

Absorción de energía (Sb): a 6º nivel, obtienes una cantidad de absorción de energía igual a 3 veces tu nivel de mago al día. Cada vez que

sufres daño por energía, aplica la inmunidad, la vulnerabilidad (si la hay), y la resistencia primero, y aplica el resto a esta absorción, reduciendo tu total diario en dicha cantidad. Cualquier daño que supere esta absorción se aplica de forma normal.

Escuela de adivinación

Los adivinadores son maestros de la visión remota, de las profecías, y de usar la magia para explorar el mundo.

Prevenido (Sb): siempre puedes actuar en el asalto de sorpresa, incluso si has fallado la tirada de Percepción para darte cuenta de la presencia de un enemigo, pero se te sigue considerando desprevenido hasta que llevas a cabo una acción. Además, obtienes un bonificador a las pruebas de iniciativa igual a la mitad de tu nivel de mago (mínimo +1). A nivel 20, cada vez que tiras iniciativa, supón que la tirada ha sido un 20 natural.

Fortuna del adivinador (St): cuando activas este poder de escuela, puedes tocar a cualquier criatura como acción estándar y proporcionarle un bonificador introspectivo a todas sus tiradas de ataque, pruebas de habilidad, pruebas de característica, y tiradas de salvación igual a la mitad de tu nivel de mago (mínimo +1) durante 1 asalto. Puedes utilizar esta aptitud tantas veces al día como 3 + tu modificador de Inteligencia.

Adepto escudriñador (Sb): a 8º nivel, siempre eres consciente de que se te observa mediante magia, como si tuvieras un *detectar escudriñamiento* permanente. Además, cuando escudriñas a un sujeto, tratas al mismo como un paso más familiar hacia ti. Los sujetos muy familiares tienen un penalizador -10 a su salvación para evitar tus intentos de escudriñamiento.

Escuela de conjuración

El conjurador se centra en el estudio de convocar monstruos y magia, para doblegar ambos a su voluntad.

Encantamiento del convocador (Sb): cada vez que lanzas un conjuro de conjuración (convocación), incrementas la duración en tantos asaltos como la mitad de tu nivel de mago (mínimo 1), incremento que no se dobla con Prolongar conjuro. A nivel 20, puedes cambiar la duración de todos los conjuros de *convocar monstruo* a permanente. No puedes tener más que un conjuro de convocar monstruo permanente de esta forma a la vez, y si designas otro conjuro de *convocar monstruo* como permanente, el anterior acaba de inmediato.

Dardo ácido (St): como acción estándar, pues lanzar un dardo ácido que tenga como objetivo a cualquier enemigo que se encuentre a 30 pies (9 *m*) de ti o menos como ataque de toque a distancia. Este dardo inflige 1d6 puntos de daño por ácido +1 punto por cada 2 niveles de mago que posees. Puedes utilizar esta aptitud tantas veces al día como 3 + tu modificador de Inteligencia. Este ataque ignora la resistencia a conjuros.

Paso dimensional (St): a nivel 8, puedes utilizar esta aptitud para teletransportarte hasta 30 pies (9 *m*) por nivel de mago al día como acción estándar. Este teletransporte debe utilizarse en incrementos de 5 pies (1,5 *m*) y tal movimiento no provoca ataques de oportunidad. Puedes llevar contigo a otras criaturas voluntarias, pero debes gastar una cantidad igual de distancia para cada criatura adicional que lleves contigo.

Escuela de encantamiento

Un encantador utiliza la magia para controlar y manipular las mentes de sus víctimas.

Sonrisa encantadora (Sb): obtienes un bonificador +2 por mejora a las pruebas de Engañar, Diplomacia, e Intimidar, que se incrementa en +1 por cada 5 niveles de mago que posees, hasta un máximo de +6 a nivel 20. A nivel 20, cada vez que tienes éxito en una tirada de salvación contra un conjuro de la escuela de encantamiento, dicho conjuro rebota hacia su lanzador, como por *retorno de conjuros*.

Toque atontador (St): puedes hacer que una criatura viva quede aturdida durante 1 asalto con un ataque de toque cuerpo a cuerpo. Las criaturas con más Dados de golpe que tu nivel de mago no se ven afectadas. Puedes utilizar esta aptitud tantas veces al día como 3 + tu modificador de Inteligencia.

Aura de desesperación (Sb): a 8º nivel puedes emitir un aura de desesperación de 30 pies (9 *m*) durante tantos de asaltos al día (que no tienen por qué ser consecutivos) como tu nivel de mago. Los enemigos en el interior de dicha aura sufren un penalizador -2 a las pruebas de habilidad, tiradas de ataque, tiradas de daño, tiradas de salvación, y pruebas de habilidad. Éste es un efecto enajenador.

Escuela de evocación

Los evocadores se complacen con el poder de la magia en bruto, y pueden utilizarlo para crear y destruir con una facilidad increíble.

Conjuros intensos (Sb): cada vez que lanzas un conjuro de evocación que inflige daños de puntos de golpe, sumas la mitad de tu nivel de mago al daño (mínimo +1). Este bonificador sólo se aplica una vez a un conjuro, no una vez por proyectil o rayo, y no se puede dividir entre múltiples proyectiles o rayos. El daño adicional no se incrementa mediante Potenciar conjuro o efectos similares, y es del mismo tipo que el del conjuro. A nivel 20, cada vez que lanzas un conjuro de evocación puedes tirar dos veces para sobrepasar la resistencia a los conjuros de una criatura y utilizar el mejor de los resultados.

Proyectil de fuerza (St): como acción estándar puedes lanzar un proyectil de fuerza que automáticamente impacta en un enemigo, como *proyectil mágico*. El proyectil de fuerza inflige 1d4 puntos de daño más el daño de tu poder de evocación conjuros intensos. Éste es un efecto de fuerza. Puedes utilizar esta aptitud tantas veces al día como 3 + tu modificador de Inteligencia.

Muro elemental (St): en 8º nivel puedes crear un muro de energía que dura tantos asaltos (que no tienen por qué ser consecutivos) al día como tu nivel de mago. El muro inflige daño por ácido, frío, electricidad, o fuego, determinado cuando lo creas. El muro elemental funciona por lo demás como *muro de fuego*.

Escuela de ilusión

Los ilusionistas utilizan la magia para tejer imágenes confusas, quimeras, y fantasmas para desorientar e irritar a sus enemigos.

Prolongar ilusión (Sb): cualquier conjuro de ilusión que lanzas con una duración de 'concentración' dura tantos asaltos adicionales como

la mitad de tu nivel de mago, una vez dejas de mantener la concentración (mínimo +1 asalto). A nivel 20, puedes hacer que un conjuro de ilusión con la duración 'concentración' se vuelva permanente. No puedes tener más de un conjuro de ilusión permanente de esta forma en un momento dado. Si designas otra ilusión como permanente, la anterior acaba.

Rayo cegador (St): como acción estándar puedes disparar un rayo centelleante a cualquier enemigo que se encuentra a 30 pies (9 *m*) o menos como ataque de toque a distancia. El rayo hace que las criaturas queden cegadas durante 1 asalto. Las criaturas con más Dados de golpe que tu nivel de mago quedan deslumbradas durante 1 asalto en su lugar. Puedes utilizar esta aptitud tantas veces al día como 3 + tu modificador de Inteligencia.

Campo de invisibilidad (St): a 8º nivel, puedes volverte invisible como acción rápida durante tantos asaltos al día (que no tienen por qué ser consecutivos) como tu nivel de mago. Por lo demás este poder funciona como *invisibilidad mayor*.

Escuela de nigromancia

El temido y odiado nigromante da órdenes a los muertos vivientes, y utiliza el sucio poder de la muerte en vida contra sus enemigos.

Poder sobre los muertos vivientes (Sb): obtienes Comandar muertos vivientes, o Expulsar muertos vivientes como dote adicional. Puedes canalizar energía tantas veces al día como 3 + tu modificador de Inteligencia, pero sólo para utilizar la dote seleccionada. Puedes escoger otras dotes para añadir a esta aptitud, como por ejemplo Canalización adicional, y Canalización mejorada, pero no dotes que la alteren, como por ejemplo Canalización elemental y Canalizar alineamiento. La CD para salvar contra estas dotes es igual a 10 + la mitad de tu nivel de mago + tu modificador de Carisma. A nivel 20, los muertos vivientes no pueden añadir su resistencia a la canalización a la salvación contra esta aptitud.

Toque de la tumba (St): como una acción estándar puedes llevar a cabo un ataque de toque cuerpo a cuerpo que hace que una criatura viva quede estremecida durante tantos asaltos como la mitad de tu nivel de mago (mínimo 1). Si tocas a una criatura estremecida por esta aptitud, queda asustada durante 1 asalto si tiene menos Dados de golpe que tu nivel de mago. Puedes utilizar esta aptitud tantas veces al día como 3 + tu modificador de Inteligencia.

Vista vital (Sb): a 8º nivel obtienes vista ciega hasta un alcance de 10 pies (3 *m*) durante tantos asaltos al día (que no tienen por qué ser consecutivos) como tu nivel de mago. Esta aptitud sólo te permite detectar criaturas vivas y criaturas muertas vivientes, además de permitirte saber si una criatura está viva o es un muerto viviente. Los constructos y las criaturas que no son ni vivas ni muertas vivientes no pueden ser vistas con esta aptitud, cuyo alcance se incrementa en otros 10 pies (3 *m*) a 12º nivel, y en 10 pies (3 *m*) adicionales por cada 4 niveles por encima del 12º.

Escuela de transmutación

Los transmutadores utilizan la magia para cambiar el mundo que les rodea.

Mejora física (Sb): obtienes un bonificador +1 por mejora a una puntuación de característica física (Fuerza, Destreza o Constitución), que aumenta en +1 por cada 5 niveles de mago que posees hasta un máximo de +5 a nivel 20. Puedes cambiar este bonificador a una nueva puntuación de característica cuando preparas conjuros. A nivel 20, el bonificador se aplica a 2 puntuaciones de característica física de tu elección.

Puño telecinético (St): como acción estándar puedes golpear con un puño telecinético, tomando como objetivo a cualquier enemigo que se encuentre a 30 pies (9 *m*) o menos, como ataque de toque a distancia. El puño telecinético inflige 1d4 puntos de daño contundente +1 por cada 2 niveles de mago que posees. Puedes utilizar esta aptitud tantas veces al día como 3 + tu modificador de Inteligencia.

Cambiar forma (St): a 8º nivel, puedes cambiar de forma durante tantos asaltos (que no tienen por qué ser consecutivos) al día como tu nivel de mago. Esta aptitud por lo demás funciona como *forma bestial II*, o *cuerpo elemental I*. A nivel 12, esta aptitud funciona como *forma bestial III* o *cuerpo elemental II*.

Escuela universalista

Los magos que no se especializan (conocidos como universalistas) tienen la máxima diversidad de todos los lanzadores de conjuros arcanos.

Mano del aprendiz (Sb): haces que tu arma de cuerpo a cuerpo vuele desde tu mano y golpee a un enemigo antes de volver a ti de forma instantánea. Como acción estándar, puedes llevar a cabo un sólo ataque utilizando un arma cuerpo a cuerpo a una distancia de 30 pies (9 *m*). Este ataque se trata como un ataque a distancia con un arma arrojadiza, excepto que sumas tu modificador de Inteligencia a la tirada en lugar de tu modificador de Destreza (el daño sigue basándose en la Fuerza). Esta aptitud no puede utilizarse para llevar a cabo una maniobra de combate, y puedes utilizarla tantas veces al día como 3 + tu modificador de Inteligencia.

Dominio metamágico (Sb): a 8º nivel, puedes apilar cualquier dote metamágica que conozcas a un conjuro que estás a punto de lanzar, lo que no altera el nivel de conjuro ni el tiempo de lanzamiento. Puedes utilizar esta aptitud 1 vez/día a 8º nivel, y 1 vez adicional al día por cada 2 niveles de mago que posees por encima del 8º. En cualquier momento en el que utilices esta aptitud para aplicar una dote metamágica que incrementa el nivel de conjuro en más de 1, debes gastar 1 uso diario adicional por cada nivel por encima de 1 que la dote añada al conjuro. Incluso aunque la aptitud no modifique el nivel real del conjuro, no puedes utilizarla para lanzar uno cuyo nivel de conjuro modificado esté por encima del nivel de conjuro más alto que seas capaz de lanzar.

Familiares

Un familiar es un animal mágico escogido por un lanzador de conjuros para que le ayude en su estudio de la magia. Tiene la apariencia, los Dados de golpe, el ataque base, los bonificadores a las salvaciones base, las habilidades, y las dotes del animal normal que fuera una vez, pero ahora es una bestia mágica en cuanto a los efectos que dependen de su tipo. Sólo un animal normal y no modificado

puede convertirse en familiar, y un compañero animal no puede funcionar también como familiar.

Un familiar concede aptitudes especiales a su amo, tal y como se indica en la tabla a continuación, que sólo se aplican cuando el amo y el familiar se encuentran a 1 milla (*1,6 km*) o menos uno del otro.

Los niveles de clases diferentes que den derecho a un familiar se apilan a efectos de determinar cualquier aptitud del familiar que dependa del nivel del amo.

Si un familiar es despedido, se pierde, o muere, se puede reemplazar 1 semana más tarde mediante un ritual especializado que cuesta 200 po por nivel de mago, y que tarda 8 horas en completarse.

Estadísticas básicas del familiar: utiliza las estadísticas básicas de una criatura del mismo tipo que el familiar, tal y como se describe en el *Bestiario*, pero con los siguientes cambios.

Dados de golpe: a los efectos relacionados con el número de Dados de golpe, utiliza el nivel de personaje del amo, o el total de DG normales del familiar, el que sea mayor.

Puntos de golpe: el familiar posee la mitad del total de puntos de golpe de su amo (sin incluir puntos de golpe temporales), redondeados hacia abajo, sean cuales sean sus Dados de golpe reales.

Familiar	Aptitud especial
Comadreja	El amo obtiene un bonificador +2 a las salvaciones de Reflejos
Cuervo*	El amo obtiene un bonificador +3 a las pruebas de Tasación
Gato	El amo obtiene un bonificador +3 a las pruebas de Sigilo
Halcón	El amo obtiene un bonificador +3 a las pruebas de Percepción opuestas y basadas en la vista hechas con luz brillante
Lagarto	El amo obtiene un bonificador +3 a las pruebas de Trepar
Lechuza	El amo obtiene un bonificador +3 a las pruebas de Percepción opuestas y basadas en la vista hechas en sombras o en la oscuridad
Mono	El amo obtiene un bonificador +3 a las pruebas de Acrobacias
Murciélago	El amo obtiene un bonificador +3 a las pruebas de Volar
Rata	El amo obtiene un bonificador +2 a las salvaciones de Fortaleza
Sapo	El amo obtiene +3 puntos de golpe
Víbora	El amo obtiene un bonificador +3 a las pruebas de Engañar

*Un familiar cuervo puede hablar un idioma a elección de su amo como aptitud sobrenatural.

Ataques: utiliza el ataque base del amo, calculado a partir de todas sus clases. Utiliza el modificador de Destreza o de Fuerza del familiar, el que sea mayor, para calcular el bonificador de ataque cuerpo a cuerpo del familiar con armas naturales.

El daño es igual al de una criatura normal de la especie del familiar.

Tiradas de salvación: para cada tirada de salvación utiliza, o bien el bonificador a la salvación base del familiar (Fortaleza +2, Reflejos +2, Voluntad +0), o el del amo (calculado a partir de todas sus clases), el que sea mejor. El familiar utiliza sus propios bonificadores de característica para sus salvaciones, y no comparte ninguno de los demás bonificadores a las salvaciones que el amo pueda tener.

Habilidades: para cada habilidad en la que el amo o el familiar tengan rangos, utiliza o bien los rangos de habilidad normales para un animal de ese tipo, o los rangos de habilidad del amo, lo que sea mejor. En cualquier caso, el familiar utiliza sus propios bonificadores de característica. Sean cuales sean los modificadores de habilidad totales de un familiar, algunas habilidades pueden quedar fuera de la posibilidad del familiar para usarlas. Los familiares tratan Acrobacias, Nadar, Percepción, Sigilo, Trepar, y Volar como habilidades de clase.

Descripciones de las aptitudes de los familiares: todos los familiares tienen aptitudes especiales (o imparten aptitudes a sus amos) dependiendo del nivel combinado del amo en las clases que proporcionan familiares, tal y como se indica en la tabla a continuación. Las aptitudes son acumulativas.

Bonificador a la armadura natural: el número indicado aquí se suma al bonificador a la armadura natural que tuviera el familiar.

Inteligencia: la puntuación de Inteligencia del familiar.

Alerta (Ex): mientras un familiar está al alcance de la mano, el amo obtiene la dote Alerta.

Evasión mejorada (Ex): cuando se ve sujeto a un ataque que normalmente permite una tirada de salvación de Reflejos para evitar el daño, un familiar no sufre daño alguno si consigue una tirada de salvación con éxito, y mitad de daño incluso si falla la tirada.

Compartir conjuros: el mago puede lanzar un conjuro con un objetivo de 'tú' sobre su familiar (como conjuro de toque) en lugar de sobre sí mismo. Puede lanzar conjuros sobre su familiar incluso si estos normalmente no afectarían a criaturas del tipo del familiar (bestia mágica).

Vínculo de empatía (Sb): el amo tiene un vínculo empático con su familiar hasta una distancia de 1 milla (*1,6 km*). El amo puede comunicarse empáticamente con el familiar, pero no ve a través de sus ojos. A causa de la naturaleza limitada del vínculo, sólo se pueden compartir emociones generales. El amo tiene la misma conexión con un objeto o lugar que la que tiene su familiar.

Transmitir conjuros de toque (Sb): si el amo es de 3er nivel o superior, el familiar puede transmitir conjuros de toque para él. Si el amo y el familiar están en contacto el momento en que el amo lanza un conjuro de toque, puede designar a su familiar como el 'tocador'. El familiar puede entonces transmitir el conjuro de toque como lo haría su amo. Como de costumbre, si el amo lanza otro conjuro antes de que el toque sea transmitido, éste se disipa.

Comunicarse con su amo (Ex): si el amo es de 5º nivel o superior, un familiar y su amo pueden comunicarse verbalmente como si utilizaran un idioma común. Otras criaturas no entenderán la comunicación sin ayuda mágica.

Comunicarse con animales de su especie (Ex): si el amo es de 7º nivel o superior, un familiar puede comunicarse con animales de

Niv. cl. del amo	Bf. arm. natural	Int	Especial
1°-2°	+1	6	Alerta, evasión mejorada, compartir conjuros, vínculo de empatía
3°-4°	+2	7	Transmitir conjuros de toque
5°-6°	+3	8	Comunicarse con su amo
7°-8°	+4	9	Comunicarse con animales de su especie
9°-10°	+5	10	—
11°-12°	+6	11	Resistencia a conjuros
13°-14°	+7	12	Escudriñar familiar
15°-16°	+8	13	—
17°-18°	+9	14	—
19°-20°	+10	15	—

aproximadamente la misma especie que él mismo (incluyendo variedades terribles): murciélagos con murciélagos; gatos con felinos; halcones, lechuzas, y cuervos con pájaros; lagartos y serpientes con reptiles; monos con otros simios; ratas con roedores; sapos con anfibios; y comadrejas con armiños y martas. La comunicación se ve limitada por la Inteligencia de las criaturas que conversan.

Resistencia a conjuros (Ex): si el amo es de nivel 11 o superior, el familiar obtiene resistencia a conjuros igual al nivel del amo +5. Para afectar a un familiar con un conjuro, otro lanzador de conjuros debe conseguir un resultado en una prueba de nivel de lanzador (1d20 + nivel de lanzador) igual o mayor que la resistencia a conjuros del familiar.

Escudriñar familiar (St): si el amo es de 13° nivel o superior, puede escudriñar a su familiar (como si lanzara el conjuro escudriñamiento) 1 vez/día.

Conjuros arcanos y armadura

La armadura restringe los complicados gestos que se requieren cuando se lanza cualquier conjuro que tiene un componente somático. La lista de descripciones de armaduras y escudos indica la probabilidad de fallo de conjuros arcanos para diferentes armaduras y escudos (consulta página 151).

Si un conjuro no tiene componentes somáticos, un lanzador de conjuros arcanos puede lanzarlo sin probabilidad alguna de fallo llevando armadura. Tales conjuros también pueden lanzarse incluso si las manos del lanzador están atadas, o está en una presa (aunque las pruebas de concentración se siguen aplicando con normalidad). La dote metamágica Conjurar sin moverse permite a un lanzador de conjuros preparar o lanzar un conjuro sin componentes somáticos 1 nivel de conjuro por encima de lo normal. Esto también proporciona una forma de lanzar un conjuro mientras se lleva armadura sin arriesgarse al fallo de conjuros arcanos.

MONJE

Para los auténticamente ejemplares, la habilidad marcial trasciende el campo de batalla: es un estilo de vida, una doctrina, un estado mental. Estos guerreros a la par que artistas buscan métodos de combate más allá de las espadas y los escudos, hallando en sí mismos armas tan capaces de matar o de incapacitar como cualquier espada. Estos monjes (llamados así porque se adhieren a antiguas filosofías y estrictas disciplinas marciales) elevan sus cuerpos hasta convertirlos en armas de guerra, desde los ascetas orientados a la batalla, hasta los camorristas que han aprendido por sí mismos. Los monjes recorren el camino de la disciplina, y quienes tienen la voluntad de soportarlo descubren en sí mismos, no lo que son, sino lo que están destinados a ser.

Rol: los monjes son capaces de vencer incluso a los peligros más desalentadores, atacando donde menos se espera, y aprovechándose de las vulnerabilidades del enemigo. De pies ligeros, y hábiles en combate, los monjes pueden navegar con facilidad por cualquier campo de batalla, ayudando a sus aliados donde más se les necesita.

Alineamiento: cualquiera legal.

Dado de golpe: d8.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del monje son: Acrobacias (Des), Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Sab), Escapismo (Des), Interpretar (Car), Intimidar (Car), Trepar (Fue), Montar (Des), Nadar (Fue), Percepción (Sab), Profesión (Sab), Saber (historia) (Int), Saber (religión) (Int), y Sigilo (Des).

Rangos de habilidad por nivel: 4 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Los siguientes son los rasgos de clase del monje.

Competencia con armas y armaduras: los monjes son competentes con clava, ballesta (ligera o pesada), daga, hacha de mano, jabalina, *kama*, *nunchaku*, bastón, *sai*, lanza corta, espada corta, *shuriken*, *siangham*, honda, y lanza.

Los monjes no son competentes con ningún tipo de armadura ni de escudo.

Si lleva armadura, usa escudo, o lleva una carga media o pesada, un monje pierde sus bonificadores a la CA, así como sus aptitudes de movimiento rápido, y ráfaga de golpes.

Bonificador a la CA (Ex): cuando va sin armadura y sin carga, el monje suma su bonificador de Sabiduría (si lo tiene) a su CA y a su DMC. Además, un monje obtiene un bonificador +1 a la CA y a la DMC a 4º nivel, que se incrementa en 1 por cada 4 niveles de monje subsiguientes, hasta un máximo de +5 a nivel 20.

Estos bonificadores a la CA se aplican incluso contra ataques de toque, o cuando el monje está desprevenido, y los pierde cuando está inmovilizado o indefenso, cuando lleva armadura o escudo, o cuando lleva una carga media o pesada.

Ráfaga de golpes (Ex): empezando en 1er nivel, un monje puede llevar a cabo una ráfaga de golpes como acción de ataque completo. Al hacerlo puede llevar a cabo un ataque adicional con un penalizador -2 a todas su tiradas de ataque, como si utilizara la dote Combate con dos armas. Estos ataques pueden ser cualquier combinación de ataques sin arma, y ataques con un arma especial de monje (no necesita emplear dos armas para utilizar esta aptitud). A efectos de estos ataques, el ataque base del monje derivado de sus niveles de monje es igual a su nivel de monje. Para todos los demás propósitos, como para cualificar para una dote o una clase de prestigio, el monje utiliza su ataque base normal.

A 8º nivel, el monje puede llevar a cabo 2 ataques adicionales cuando utiliza ráfaga de golpes, como si utilizara la dote Combate con dos armas mejorado (incluso si no reúne los prerrequisitos de la dote).

A nivel 15, el monje puede llevar a cabo 3 ataques adicionales utilizando ráfaga de golpes, como si utilizara la dote Combate con dos armas mayor (incluso si no reúne los prerrequisitos de la dote).

Un monje aplica su bonificador de Fuerza completo a sus tiradas de daño para todos los ataques con éxito de ráfaga de golpes, tanto si los lleva a cabo con la mano torpe, como si los lleva a cabo con un arma a dos manos. Un monje puede sustituir las maniobras de combate desarmar, romper arma, y derribo por ataques sin arma como parte de una ráfaga de golpes. Un monje no puede utilizar ningún arma diferente a un ataque sin arma o un arma especial de monje como parte de una ráfaga de golpes. Un monje con armas naturales no puede utilizarlas como parte de una ráfaga de golpes, ni puede llevar a cabo ataques naturales además de su ráfaga de golpes.

Impacto sin arma: a 1er nivel, un monje obtiene Impacto sin arma mejorado como dote adicional. Los ataques de un monje pueden ser con los puños, los codos, las rodillas, y los pies. Esto significa que un monje puede llevar a cabo impactos sin armas con las manos ocupadas. No existe ataque de mano torpe para un monje que lleva a cabo un impacto sin arma, y por tanto puede aplicar su bonificador de Fuerza completo a las tiradas de daño para todos sus impactos sin armas.

Por lo general, los ataques sin arma de un monje infligen daño letal, pero puede escoger infligir daño no letal sin penalización a su tirada de ataque. Tiene la misma elección sobre infligir daño letal o no letal durante una presa.

Daño sin armas de monjes Pequeños y Grandes

Nivel	Daño (monje Pequeño)	Daño (monje Grande)
1º-3º	1d4	1d8
4º-7º	1d6	2d6
8º-11º	1d8	2d8
12º-15º	1d10	3d6
16º-19º	2d6	3d8
20º	2d8	4d8

El impacto sin arma de un monje se considera tanto arma manufacturada como arma natural en relación a los conjuros y los efectos que mejoran o potencian, o bien las armas manufacturadas, o bien las naturales.

Un monje también inflige más daño con sus impactos sin armas que una persona normal, como se ve más adelante en la tabla 3-14. Los valores de daño para impactos sin armas que se relacionan en dicha tabla son para monjes de tamaño Mediano; un monje de tamaño Pequeño inflige menos daño que la cantidad allí indicada con sus impactos sin armas, mientras que un monje de tamaño Grande inflige más daño; consulta 'Daño sin armas de monjes Pequeños o Grandes' en la tabla de arriba.

Dote adicional: a 1er nivel, 2º nivel, y cada 4 niveles subsiguientes, un monje puede seleccionar una dote adicional, a elegir de la siguiente lista: Usar arma improvisada, Reflejos de combate, Desviar flechas, Esquiva, Presa mejorada, Estilo del escorpión, y Lanzar cualquier cosa. A 6º nivel, se añaden a la lista las siguientes dotes: Puño del gorgón, Embestida mejorada, Desarme mejorado, Finta mejorada, Derribo mejorado, y Movilidad. A 10º nivel, se añaden a la lista las

siguientes dotes: Crítico mejorado, Ira de la medusa, Atrapar flechas, y Ataque elástico. Un monje no necesita ninguno de los prerrequisitos que se requieren normalmente para seleccionar estas dotes.

Puñetazo aturdidor (Ex): a 1er nivel, el monje obtiene puñetazo aturdidor como dote adicional, incluso si no cumple los prerrequisitos. A 4º nivel, y cada 4 niveles subsiguientes, el monje obtiene la aptitud de aplicar un nuevo estado al objetivo de su puñetazo aturdidor, que reemplaza durante 1 asalto el aturdimiento del objetivo, pero una tirada de salvación con éxito sigue negando el efecto. A 4º nivel, puede escoger que el objetivo quede fatigado. A 8º nivel, puede hacer que el objetivo quede indispuesto durante 1 minuto. A 12º nivel, puede hacer que el objetivo quede grogui durante 1d6 +1 asaltos. A nivel 16, puede cegar o ensordecer permanentemente al objetivo. A 20º nivel, puede paralizar al objetivo durante 1d6 +1 asaltos. El monje debe escoger qué estado aplicar antes de llevar a cabo la tirada de ataque. Estos efectos no se apilan (una criatura indispuesta no puede quedar después mareada si se la acierta de nuevo con el puñetazo aturdidor), pero impactos adicionales aumentan la duración.

Evasión (Ex): a 2º nivel o superiores, un monje puede evitar el daño de muchos ataques de área. Si consigue una tirada de salvación de Reflejos contra un ataque que normalmente inflige mitad de daño con una salvación con éxito, en vez de eso no sufre daño alguno. La evasión sólo puede llevarse a cabo si el monje lleva armadura ligera o no lleva armadura. Un monje indefenso no obtiene los beneficios de la evasión.

Movimiento rápido (Ex): a 3er nivel, un monje obtiene un bonificador por mejora a su velocidad terrestre, tal y como se muestra en la tabla 3-14. Un monje que lleva armadura, o una carga media o pesada, pierde esta velocidad adicional.

Entrenamiento en maniobras (Ex): a 3er nivel, un monje utiliza su nivel de monje en lugar de su ataque base para calcular su bonificador a las maniobras de combate. Los modificadores al ataque base concedidos por otras clases no se ven afectados, y se suman de la forma normal.

Mente en calma (Ex): un monje de 3er nivel o superior obtiene un bonificador +2 a las tiradas salvación contra los conjuros y efectos de encantamiento.

Reserva de *ki* (Sb): a 4º nivel, un monje obtiene una reserva de puntos de *ki*, energía sobrenatural que puede utilizar para llevar a cabo acciones sorprendentes. El número de puntos de una reserva de *ki* es igual a la mitad del nivel de monje + su modificador de Sabiduría. En tanto en cuanto disponga de por lo menos 1 punto en su reserva, puede llevar a cabo un impacto *ki*. A 4º nivel, el impacto *ki* permite que sus ataques sin arma sean tratados como armas mágicas a efectos de superar la reducción del daño. A 7º nivel, sus ataques sin armas se tratan también como de hierro frío y plata a efectos de superar la reducción de daño. A 10º nivel, sus impactos sin armas se consideran también como armas legales a efectos de vencer la reducción del daño. A 16º nivel, sus impactos sin armas se consideran como armas adamantinas a efectos de superar la reducción del daño y sobrepasar la dureza.

Gastando un punto de su reserva de *ki*, el monje puede llevar a cabo un ataque adicional con su bonificador de ataque más elevado, cuando lleva a cabo un ataque de ráfaga de golpes. Además, puede gastar 1 punto para aumentar su velocidad en 20 pies (*6 m*) durante 1 asalto. Por último, el monje puede gastar 1 punto de su reserva de *ki* para concederse a sí mismo un bonificador +4 por esquiva a la CA durante 1 asalto. Cada uno de estos poderes se activa con una acción rápida. El monje obtiene poderes adicionales que consumen puntos de su reserva de *ki* conforme sube de nivel.

La reserva de *ki* se recarga cada mañana después de 8 horas de descanso o de meditación, horas que no tienen por qué ser consecutivas.

Caída lentificada (Ex): a 4º nivel o superior, un monje que tenga una pared al alcance de la mano, puede utilizarla para lentificar su descenso. Al obtener esta aptitud por vez primera, sufre daño como si la caída fuera 20 pies (*6 m*) más baja de lo que realmente es. La aptitud del monje para lentificar su caída (es decir, para reducir la distancia efectiva de la caída cuando se encuentra junto a una pared) mejora con su nivel de monje hasta que a 20º nivel, puede utilizar una pared cercana para lentificar su descenso y caer cualquier distancia sin sufrir daño.

Gran salto (Ex): a 5º nivel, un monje suma su nivel a todas las pruebas de Acrobacias que lleva a cabo para saltar, tanto para saltos de altura como para saltos de longitud. Además, siempre cuenta como si tuviera carrerilla cuando hace pruebas de saltar utilizando Acrobacias. Gastando un punto de su reserva de *ki* como acción rápida, un monje obtiene un bonificador +20 a las pruebas de Acrobacias llevadas a cabo para saltar durante 1 asalto.

Pureza corporal (Ex): a 5º nivel, un monje obtiene inmunidad a todas las enfermedades, incluyendo las sobrenaturales y las mágicas.

Plenitud corporal (Sb): a 7º nivel o superiores, un monje puede curar sus propias heridas como acción estándar. Puede curar tantos puntos de golpe como su nivel de monje, utilizando 2 puntos de su reserva de *ki*.

Evasión mejorada (Ex): a 9º nivel, la aptitud de evasión de un monje mejora. Sigue sin sufrir daño con una tirada de salvación de Reflejos con éxito contra los ataques pero además, a partir de ese momento sólo sufre mitad de daño con una salvación fallida. Un monje indefenso no obtiene los beneficios de la evasión mejorada.

Cuerpo diamantino (Sb): a nivel 11, un monje obtiene inmunidad a todos los tipos de veneno.

Paso abundante (Sb): a 12º nivel o superior, un monje puede deslizarse mágicamente entre los espacios, como si utilizara el conjuro *puerta dimensional*. Utilizar esta aptitud es una acción de movimiento que consume 2 puntos de su reserva de *ki*. Su nivel de lanzador para este efecto es igual a su nivel de monje, y no puede llevar consigo a otras criaturas cuando utiliza esta aptitud.

Alma diamantina (Ex): a nivel 13, un monje obtiene resistencia a los conjuros igual a su nivel de monje +10. Para afectar al monje con un conjuro, un lanzador de conjuros debe conseguir un resultado en una prueba del nivel de lanzador (1d20 + nivel de lanzador) igual o mayor que la resistencia a los conjuros del monje.

Palma temblorosa (Sb): empezando en nivel 15, un monje puede desatar vibraciones en el cuerpo de otra criatura las cuales, si el monje lo desea, pueden llegar a ser fatales. Puede utilizar este ataque 1 vez/día, y debe anunciar su intención antes de llevar a cabo su tirada

Tabla 3-14: el monje

Nvl.	Ataque base	Salv. Fort.	Salv. Ref.	Salv. Vol.	Especial	Bf. ataque Ráf. golpes	Daño sin armas*	Bf. a la CA	Mov. rápido
1°	+0	+2	+2	+2	Dote adicional, ráfaga de golpes, puñetazo aturdidor, impacto sin arma	-1/-1	1d6	+0	+0 pies
2°	+1	+3	+3	+3	Dote adicional, evasión	+0/+0	1d6	+0	+0 pies
3°	+2	+3	+3	+3	Movimiento rápido, entrenamiento en maniobras, mente en calma	+1/+1	1d6	+0	+10 pies (3 *m*)
4°	+3	+4	+4	+4	Reserva de ki (mágica), caída lentificada 20 pies (6 m)	+2/+2	1d8	+1	+10 pies (3 *m*)
5°	+3	+4	+4	+4	Gran salto, pureza corporal	+3/+3	1d8	+1	+10 pies (3 *m*)
6°	+4	+5	+5	+5	Dote adicional, caída lentificada 30 pies (9 m)	+4/+4/-1	1d8	+1	+20 pies (6 *m*)
7°	+5	+5	+5	+5	Reserva de ki (hierro frío/plata), plenitud corporal	+5/+5/+0	1d8	+1	+20 pies (6 *m*)
8°	+6/+1	+6	+6	+6	Caída lent. 40 pies (12 m)	+6/+6/+1/+1	1d10	+2	+20 pies (6 *m*)
9°	+6/+1	+6	+6	+6	Evasión mejorada	+7/+7/+2/+2	1d10	+2	+30 pies (9 *m*)
10°	+7/+2	+7	+7	+7	Dote adicional, reserva de ki (legal), caída lent. 50 pies (15 m)	+8/+8/+3/+3	1d10	+2	+30 pies (9 *m*)
11°	+8/+3	+7	+7	+7	Cuerpo diamantino	+9/+9/+4/+4/-1	1d10	+2	+30 pies (9 *m*)
12°	+9/+4	+8	+8	+8	Paso abundante, caída lentificada 60 pies (18 m)	+10/+10/+5/+5/+0	2d6	+3	+40 pies (12 *m*)
13°	+9/+4	+8	+8	+8	Alma diamantina	+11/+11/+6/+6/+1	2d6	+3	+40 pies (12 *m*)
14°	+10/+5	+9	+9	+9	Dote adicional, caída lentificada 70 pies (21 m)	+12/+12/+7/+7/+2	2d6	+3	+40 pies (12 *m*)
15°	+11/+6/+1	+9	+9	+9	Palma temblorosa	+13/+13/+8/+8/+3/+3	2d6	+3	+50 pies (15 *m*)
16°	+12/+7/+2	+10	+10	+10	Reserva de ki (adamantina), caída lentificada 80 pies (24 m)	+14/+14/+9/+9/+4/+4/-1	2d8	+4	+50 pies (15 *m*)
17°	+12/+7/+2	+10	+10	+10	Cuerpo eterno, lengua del sol y de la luna	+15/+15/+10/+10/+5/+5/+0	2d8	+4	+50 pies (15 *m*)
18°	+13/+8/+3	+11	+11	+11	Dote adicional, caída lentificada 90 pies (27 m)	+16/+16/+11/+11/+6/+6/+1	2d8	+4	+60 pies (18 *m*)
19°	+14/+9/+4	+11	+11	+11	Cuerpo vacío	+17/+17/+12/+12/+7/+7/+2	2d8	+4	+60 pies (18 *m*)
20°	+15/+10/+5	+12	+12	+12	Yo perfecto, caída lentificada cualquier distancia	+18/+18/+13/+13/+8/+8/+3	2d10	+5	+60 pies (18 *m*)

*El valor mostrado es para monjes Medianos. Ver en la página 74 el daño para monjes Pequeños o Grandes.

de ataque. Las criaturas inmunes a los impactos críticos no pueden ser afectadas. En cualquier otro caso, si el monje ataca con éxito, y el objetivo sufre daño a causa del golpe, el ataque de palma temblorosa tiene éxito. A partir de ese momento, el monje puede intentar matar a la víctima en cualquier momento posterior, en tanto en cuanto el intento se lleve a cabo dentro de un número de días igual o menor a su nivel de monje. Para llevar a cabo el intento basta con que el monje quiera que su objetivo muera (acción gratuita) y a menos que el objetivo consiga una tirada de salvación de Fortaleza (CD 10 + la mitad del nivel del monje + su modificador de Sab), muere. Si la tirada de salvación tiene éxito, el objetivo ya no está en peligro a causa de ese ataque de palma temblorosa en particular, pero sigue pudiendo verse afectado por otro en un momento posterior. Un monje no puede tener funcionando más que una palma temblorosa, y si utiliza de nuevo esta aptitud mientras tiene otra en efecto, el primer efecto queda anulado.

Cuerpo eterno (Ex): a nivel 17, un monje ya no sufre penalizadores a sus puntuaciones de característica a causa de la edad, y no puede ser envejecido mágicamente. Sin embargo, todos los penalizadores que ya haya sufrido, siguen apilándose. Los bonificadores por edad todavía se aplican, y el monje sigue muriendo de viejo cuando llega su hora.

Lengua del sol y la luna (Ex): un monje de nivel 17 o superior puede hablar con cualquier criatura viva.

Cuerpo vacío (Sb): a nivel 19, un monje obtiene la aptitud de adoptar un estado etéreo durante 1 minuto, como se utilizara el conjuro *etereidad*. Utilizar esta aptitud es una acción de movimiento que

consume 3 puntos de su reserva de *ki*, que sólo afecta al monje, y que no puede ser utilizada para convertir en etéreas a otras criaturas.

Yo perfecto: a nivel 20, el monje se convierte en una criatura mágica. A partir de ese momento, es tratado como un ajeno en lugar de como un humanoide (o cualquier otro que fuera el tipo de criatura del monje) en lo que se refiere a conjuros y efectos mágicos. Además, obtiene reducción de daño 10/caótico, que le permite ignorar los primeros 10 puntos de daño de cualquier ataque llevado a cabo con un arma no caótica, o contra cualquier ataque natural llevado a cabo por una criatura que no tenga una reducción del daño similar. A diferencia de otros ajenos, el monje puede ser devuelto a la vida como si fuera un miembro de su tipo de criatura anterior.

Ex monjes

Un monje que se vuelve no legal ya no puede subir de nivel como monje, pero retiene todas las aptitudes de esta clase.

PALADÍN

A través de unos pocos pero selectos individuos brilla el poder de lo divino. Se les llama paladines, y estas almas nobles dedican su espada y su vida a la lucha contra el mal. Caballeros, cruzados, y portadores de la ley, los paladines buscan no tan sólo impartir la justicia divina, sino personificar las enseñanzas de los dioses virtuosos a los que sirven. Persiguiendo sus elevados ideales, se adhieren a leyes rígidas de moralidad y disciplina, y como recompensa a su rectitud, estos campeones sagrados son bendecidos con dádivas que les ayudan en sus misiones: poder para expulsar el mal, curar a los inocentes, e inspirar a los fieles. Aunque sus convicciones podrían hacerles entrar en conflicto con los propios individuos a los que pretenden salvar, los paladines soportan desafíos infinitos de fe y oscuras tentaciones, arriesgando sus vidas para hacer lo que es justo, y luchando para traer un futuro más brillante.

Rol: los paladines sirven como faro para sus aliados en el caos de la batalla. Como oponentes mortíferos del mal, pueden también potenciar a individuos buenos para que les ayuden en sus cruzadas. Su magia y sus habilidades marciales también les adecúan para defender a los demás, y bendecir a los caídos con la fuerza necesaria para seguir luchando.

Alineamiento: legal bueno.

Dado de golpe: d10.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del paladín son: Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Sab), Conocimiento de conjuros (Int), Curar (Sab), Diplomacia (Car), Montar (Des), Profesión (Sab), Saber (nobleza) (Int), Saber (religión) (Int), y Trato con animales (Car).

Rangos de habilidad por nivel: 2 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Los siguientes son los rasgos de clase del paladín.

Competencia con armas y armaduras: los paladines son competentes con todas las armas sencillas y marciales, con todos los tipos de armadura (ligera, intermedia, y pesada), y con los escudos (excepto los escudos paveses).

Aura buena (Ex): el poder del aura buena de un paladín (consulta el conjuro *detectar el bien*) es igual a su nivel de paladín.

Detectar el mal (St): a voluntad, un paladín puede utilizar *detectar el mal*, como el conjuro. Un paladín puede, como acción de movimiento, concentrarse en un solo objeto o individuo que se encuentre a 60 pies (*18 m*) o menos y determinar si es maligno, averiguando la fuerza de su aura como si la hubiera estudiado durante 3 asaltos. Mientras se enfoca en un individuo u objeto, el paladín no detecta

Table 3–15: el paladín

Nivel	Ataque base	Salv. Fort.	Salv. Ref.	Salv. Vol.	Especial	Conjuros al día 1º	2º	3º	4º
1º	+1	+2	+0	+2	Aura buena, detectar el mal, castigar el mal 1/día	-	-	-	-
2º	+2	+3	+0	+3	Gracia divina, imposición de manos	-	-	-	-
3º	+3	+3	+1	+3	Aura de valor, salud divina, merced	-	-	-	-
4º	+4	+4	+1	+4	Canalizar energía positiva, castigar el mal 2/día	0	-	-	-
5º	+5	+4	+1	+4	Vínculo divino	1	-	-	-
6º	+6/+1	+5	+2	+5	Merced	1	-	-	-
7º	+7/+2	+5	+2	+5	Castigar el mal 3/día	1	0	-	-
8º	+8/+3	+6	+2	+6	Aura de decisión	1	1	-	-
9º	+9/+4	+6	+3	+6	Merced	2	1	-	-
10º	+10/+5	+7	+3	+7	Castigar el mal 4/día	2	1	0	-
11º	+11/+6/+1	+7	+3	+7	Aura de justicia	2	1	1	-
12º	+12/+7/+2	+8	+4	+8	Merced	2	2	1	-
13º	+13/+8/+3	+8	+4	+8	Castigar el mal 5/día	3	2	1	0
14º	+14/+9/+4	+9	+4	+9	Aura de fe	3	2	1	1
15º	+15/+10/+5	+9	+5	+9	Merced	3	2	2	1
16º	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+10	Castigar el mal 6/día	3	3	2	1
17º	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+10	Aura de rectitud	4	3	2	1
18º	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+11	Merced	4	3	2	2
19º	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+11	Castigar el mal 7/día	4	3	3	2
20º	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+12	Campeón sagrado	4	4	3	3

mal en ningún otro individuo u objeto que se encuentre dentro del alcance.

Castigar al mal (Sb): 1 vez/día, el paladín puede llamar a los poderes del bien, para que le ayuden en su lucha contra el mal. Como acción rápida, el paladín escoge un objetivo que tenga a la vista para castigar. Si este objetivo es maligno, el paladín suma su bonificador de Carisma (si lo tiene) a sus tiradas de ataque, y su nivel de paladín a todas las tiradas de daño que se lleven a cabo contra el objetivo de su castigo. Si el objetivo es un ajeno del subtipo maligno, un dragón alineado con el mal, o una criatura muerta viviente, el bonificador al daño del primer ataque con éxito se incrementa en 2 pg de daño/nivel del paladín. Sea cual sea el objetivo, los ataques de castigar el mal sobrepasan automáticamente cualquier RD que pueda poseer la criatura.

Además, mientras castigar el mal está en efecto, el paladín obtiene un bonificador por desvío igual a su modificador por Carisma (si lo tiene) a su CA contra los ataques llevados a cabo por el objetivo del castigo. Si el paladín toma como objetivo a una criatura que no es maligna, el castigo se gasta sin efecto alguno.

El efecto de castigar el mal dura hasta que el objetivo del mismo muere, o hasta la siguiente vez que el paladín descansa y recupera sus usos de dicha habilidad. A 4º nivel, y cada 3 niveles subsiguientes, el paladín puede castigar el mal 1 vez adicional al día, tal y como se indica en la tabla 3-11, hasta un máximo de 7 veces al día a nivel 19.

Gracia divina (Sb): a 2º nivel, un paladín obtiene un bonificador igual a su bonificador de Carisma (si lo tiene) a todas sus tiradas de salvación.

Imposición de manos (Sb): empezando en 2º nivel, un paladín puede curar heridas (las suyas o las de otros) mediante el toque. Cada día puede utilizar esta aptitud tantas veces como la mitad de su nivel de paladín más su modificador de Carisma. Con un uso de esta aptitud, un paladín puede curar 1d6 puntos por cada 2 niveles de paladín que posee. Utilizar esta aptitud es una acción estándar, a menos que el paladín se tome por objetivo a sí mismo, en cuyo caso es una acción rápida. A pesar del nombre de esta aptitud, el paladín sólo necesita tener una mano libre para utilizarla.

Alternativamente, un paladín puede utilizar este poder curativo para infligir daño a las criaturas muertas vivientes, infligiendo 1d6 puntos de daño por cada 2 niveles de paladín. Utilizar la imposición de manos de esta forma requiere un ataque de toque cuerpo a cuerpo con éxito, y no provoca ataques de oportunidad. Los muertos vivientes no tienen derecho a una tirada de salvación contra este daño.

Aura de valor (Sb): a 3er nivel, un paladín es inmune al miedo (mágico o no). Todo aliado que se halla a 10 pies (3 *m*) o menos de él obtiene un bonificador por moral +4 a las tiradas de salvación contra efectos de miedo. Esta aptitud sólo funciona si el paladín está consciente, no si está inconsciente o muerto.

Salud divina (Ex): a 3er nivel, un paladín es inmune a todas las enfermedades, incluyendo las sobrenaturales y las mágicas, incluyendo la putridez de momia.

Merced (Sb): a 3er nivel, y cada 3 niveles subsiguientes, un paladín puede seleccionar una merced. Cada merced añade un efecto a la aptitud de imposición de manos del paladín. Cada vez que el paladín utiliza imposición de manos para curar daño a un objetivo, éste también obtiene los efectos adicionales de todas las mercedes poseídas por el paladín. Una merced puede eliminar un estado causado por una maldición, enfermedad, o veneno, sin curar la aflicción. Dichos

estados vuelven al cabo de 1 hora, a menos que la merced elimine la aflicción que causa el estado.

A 3er nivel, el paladín puede seleccionar de entre las siguientes mercedes iniciales.

- *Fatigado*: el objetivo ya no está fatigado.
- *Estremecido*: el objetivo ya no está estremecido.
- *Indispuesto*: el objetivo ya no está indispuesto.

A 6º nivel, el paladín añade las siguientes mercedes a la lista de las que puede seleccionar.

- *Atontado*: el objetivo ya no está atontado.
- *Enfermo*: la aptitud de imposición de manos del paladín también funciona como un *quitar enfermedad*, utilizando el nivel del paladín como nivel de lanzador.
- *Grogui*: el objetivo ya no está grogui, a menos que se encuentre exactamente a 0 puntos de golpe.

A 9º nivel, un paladín añade las siguientes mercedes a la lista de las que puede seleccionar.

- *Maldito*: la aptitud de imposición de manos del paladín también funciona como un *quitar maldición*, utilizando el nivel del paladín como nivel de lanzador.
- *Exhausto*: el objetivo ya no está exhausto. El paladín debe disponer de la merced fatigado antes de seleccionar ésta.
- *Asustado*: el objetivo ya no está asustado. El paladín debe disponer de la merced estremecido antes de seleccionar ésta.
- *Mareado*: el objetivo ya no está mareado. El paladín debe disponer de la merced indispuesto antes de seleccionar ésta.
- *Envenenado*: la aptitud de imposición de manos del paladín también funciona como un neutralizar veneno, utilizando el nivel del paladín como nivel de lanzador.

A nivel 12, un paladín añade las siguientes mercedes a la lista de las que puede seleccionar.

- *Cegado*: el objetivo ya no está cegado.
- *Ensordecido*: el objetivo ya no está ensordecido.
- *Paralizado*: el objetivo ya no está paralizado.
- *Aturdido*: el objetivo ya no está aturdido.

Estas aptitudes son acumulativas. Por ejemplo, la aptitud de imposición de manos de un paladín de nivel 12 cura 6d6 puntos de daño, y podría también curar los estados fatigado y exhausto, además de eliminar enfermedades y neutralizar venenos. Una vez escogido un estado o efecto de conjuro, no se puede cambiar.

Canalizar energía positiva (Sb): cuando un paladín llega a 4º nivel, obtiene la aptitud sobrenatural de canalizar energía positiva como un clérigo. Utilizar esta aptitud consume 2 usos de su aptitud de imposición de manos. Un paladín utiliza su nivel como nivel efectivo de clérigo al canalizar energía positiva. Esta es una aptitud basada en el Carisma.

Conjuros: empezando en 4º nivel, un paladín obtiene la aptitud de lanzar un pequeño número de conjuros divinos, que se extraen de la lista de conjuros del paladín que se presenta en el Capítulo 10. Un paladín debe escoger y preparar sus conjuros de antemano.

Para preparar o lanzar un conjuro, un paladín debe tener una puntuación de Carisma igual a por lo menos 10 + el nivel del conjuro. La Clase de dificultad para una tirada de salvación contra un conjuro de paladín es 10 + el nivel del conjuro + el modificador de Carisma del paladín.

Como otros lanzadores de conjuros, un paladín sólo puede lanzar cierto número de conjuros de cada nivel al día. Su asignación básica diaria de conjuros se refleja en la tabla 3-11. Además, obtiene conjuros adicionales al día si tiene una puntuación de Carisma elevada (consulta la tabla 1-3). Cuando la tabla 3-11 indica que el paladín obtiene 0 conjuros al día de un nivel de conjuro determinado, sólo obtiene los conjuros adicionales a los que tendría derecho basándose en su puntuación de Carisma para dicho nivel de conjuro.

Un paladín debe pasar 1 hora diaria en oración tranquila y meditación, para recuperar su asignación diaria de conjuros. El paladín puede preparar y lanzar cualquier conjuro de la lista de conjuros de paladín, en tanto en cuanto pueda lanzar conjuros de dicho nivel, pero debe escoger qué conjuros preparar durante su meditación diaria.

Hasta 3er nivel, un paladín no tiene nivel de lanzador. A 4º nivel y superiores, su nivel de lanzador es igual a su nivel de paladín -3.

Vínculo divino (St): al llegar a 5º nivel, un paladín forma un vínculo divino con su dios, que puede adoptar una de dos formas, una vez escogida una de las cuales no se puede cambiar.

El primer tipo de vínculo permite al paladín potenciar su arma como acción estándar, pidiendo la ayuda de un espíritu celestial durante 1 minuto/nivel del paladín. Cuando se le llama, el espíritu hace que el arma desprenda luz como una antorcha. A 5º nivel, el espíritu concede al arma un bonificador +1 por mejora , y por cada 3 niveles por encima del 5º, el arma obtiene otro bonificador por mejora +1, hasta un máximo de +6 a nivel 20. Estos bonificadores pueden añadirse al arma, apilándose con modificadores existentes hasta un máximo de +5, o pueden utilizarse para añadir cualquiera de las siguientes propiedades de arma: *axiomática*, *radiante*, *defensora*, *disruptora*, *flamígera*, *explosiva ígnea*, *sagrada*, *afilada*, *compasiva*, y *veloz*. Añadir estas propiedades consume una cantidad de bonificador igual al coste de la propiedad (consulta tabla 15-9). Estos bonificadores se añaden a cualquier propiedad que el arma ya tenga, pero las aptitudes duplicadas no se apilan. Si el arma no es mágica, hay que añadirle por lo menos un bonificador por mejora +1 antes de cualquier otra propiedad. Los bonificadores y las propiedades concedidas por el espíritu se determinan cuando éste es llamado, y no pueden cambiarse hasta que se le llame de nuevo. El espíritu celestial no imparte bonificador alguno si el arma la empuña cualquiera otro que no sea el paladín, pero vuelve a conceder los bonificadores si el arma se retorna a éste. Estos bonificadores se aplican sólo a un extremo de un arma doble. Un paladín puede utilizar esta aptitud 1 vez/día a 5º nivel, y 1 vez adicional al día por cada 4 niveles por encima del 5º, hasta un total de 4 veces al día a nivel 17.

Si un arma ligada a un espíritu celestial es destruida, el paladín pierde el uso de esta aptitud durante 30 días, o hasta que sube de nivel, lo que suceda antes. Durante este período, el paladín sufre un penalizador -1 a todas las tiradas de ataque y daño con armas.

El segundo tipo de vínculo permite al paladín obtener el servicio de un corcel inusualmente inteligente, fuerte, y leal para que le sirva en su cruzada contra el mal. Esta montura suele ser un

caballo pesado (para un paladín Mediano), o un poni (para un paladín Pequeño), aunque también puede haber monturas más exóticas, como por ejemplo un jabalí, un camello, o un perro. Esta montura funciona como el compañero animal de un druida, utilizando el nivel del paladín como su nivel efectivo de druida. Las monturas vinculadas tienen una Inteligencia de por lo menos 6.

1 vez/día, y como acción de asalto completo, un paladín puede llamar mágicamente a su montura. Esta aptitud equivale a un conjuro de un nivel igual a un tercio del nivel del paladín, y la montura aparece inmediatamente adyacente a éste. El paladín puede utilizar esta aptitud 1 vez/día a 5º nivel, y 1 vez/día adicional por cada 4 niveles subsiguientes, para un total de 4 veces/día a nivel 17.

A nivel 11, la montura obtiene la plantilla celestial (consulta el *Bestiario*), y se convierte en una bestia mágica a efectos de determinar qué conjuros le afectan. A nivel 15, la montura de un paladín obtiene resistencia a los conjuros igual al nivel del paladín +11.

Si la montura del paladín muere, éste no puede convocar a otra durante 30 días o hasta que suba de nivel, lo que suceda antes. Durante este periodo, el paladín sufre un penalizador -1 a todas las tiradas de ataque y daño con armas.

Aura de decisión (Sb): a 8º nivel, un paladín es inmune a los conjuros y aptitudes sortílegas de encantamiento. Todo aliado que se encuentra a 10 pies (*3 m*) o menos de él, obtiene un bonificador +4 por moral a las tiradas de salvación contra efectos de encantamiento.

Esta aptitud sólo funciona mientras el paladín permanece consciente, y no si está inconsciente o muerto.

Aura de justicia (Sb): a nivel 11, un paladín puede gastar 2 usos de su aptitud de castigar el mal para conceder la aptitud de castigar el mal a todos sus aliados que se encuentran a 10 pies (*3 m*) o menos de él, utilizando los bonificadores del paladín. Los aliados deben utilizar esta aptitud al inicio del siguiente turno de éste, y los bonificadores duran 1 minuto. Utilizar esta aptitud es una acción gratuita. Las criaturas malignas no obtienen beneficio alguno de esta aptitud.

Aura de fe (Sb): a nivel 14, las armas de un paladín se tratan como alineadas con el bien a efectos de superar la reducción del daño. Cualquier ataque llevado a cabo contra un enemigo que se encuentra a 10 pies (*3 m*) o menos del paladín se trata como alineado con el bien a efectos de superar la reducción del daño.

Esta aptitud sólo funciona mientras el paladín está consciente, y no si está inconsciente o muerto.

Aura de rectitud (Sb): a nivel 17, un paladín obtiene RD 5/maligna, e inmunidad a los conjuros de compulsión y a las aptitudes sortílegas de compulsión. Cada aliado a 10 pies (*3 m*) o menos de él obtiene un bonificador +4 por moral a las tiradas de salvación contra los efectos de compulsión.

Esta aptitud sólo funciona mientras el paladín permanece consciente, y no si está inconsciente o muerto.

Campeón sagrado (Sb): a nivel 20, un paladín se convierte en un conducto para el poder de su dios. Su RD aumenta a 10/maligna. Cada vez que usa castigar el mal y acierta a un ajeno maligno, éste queda también sujeto a un *destierro*, utilizando el nivel de paladín como nivel de lanzador (su arma y su símbolo sagrado cuentan automáticamente como objetos que el objetivo odia). Después de resolver el efecto del *destierro* y el daño del ataque, el castigo acaba de inmediato. Además, cada vez que canaliza energía positiva o utiliza la imposición de manos para curar a una criatura, cura la cantidad máxima posible.

Código de conducta: un paladín debe ser de alineamiento legal bueno, y pierde todos los rasgos de clase excepto las competencias, si comete un acto maligno de forma voluntaria.

Además, el código de un paladín requiere que respete a la autoridad legítima, que actúe con honor (sin mentir, ni hacer trampas, ni usar veneno, etc.), que ayude a los que pasan necesidad (siempre y cuando éstos no utilicen la ayuda para fines malignos o caóticos), y que castigue a quienes dañan o amenazan a los inocentes.

Compañeros: si bien puede ir de aventuras con aliados buenos o neutrales, un paladín evita trabajar con personajes malignos, o con cualquiera que ofenda de forma continua su código de conducta. En circunstancias excepcionales, un paladín puede aliarse con asociados malignos, pero sólo para derrotar lo que él cree que es un mal mayor. Un paladín debería llevar a cabo un conjuro de *expiación* de forma periódica durante una alianza tan poco usual, y debería acabarla de inmediato si tuviera la sensación de que hace más mal que bien. Un paladín sólo puede aceptar partidarios, seguidores, o allegados legales buenos.

Ex paladines

Un paladín que deja de ser legal bueno, que comete de forma voluntaria un acto maligno, o que viola su código de conducta, pierde todos sus conjuros y rasgos de clase (incluyendo el servicio de la montura, pero no las competencias con armas, armaduras y escudos), y ya no puede subir de nivel como paladín. Recupera sus aptitudes y su potencial de avance si hace penitencia por sus transgresiones (consulta la descripción del conjuro *expiación* en el Capítulo 10), de forma apropiada.

PÍCARO

La vida es una aventura sin fin para quienes viven de su ingenio. Tan sólo un paso por delante del peligro, los pícaros confían en su astucia, en su habilidad, y en sus encantos para poner el Destino a su favor. Nunca sabiendo qué esperar, se preparan para todo, volviéndose maestros en una gran variedad de habilidades, entrenándose para ser expertos manipuladores, ágiles acróbatas, sombríos agitadores, o maestros en cualquiera de incontables otras profesiones o talentos. Ladrones y jugadores de ventaja, charlatanes y diplomáticos, bandidos y cazadores de recompensas, exploradores e investigadores, todos ellos podrían ser considerados pícaros, así como muchísimas otras profesiones que confían en el ingenio, la pericia, o la suerte. Aunque muchos pícaros prefieren las ciudades y las innumerables oportunidades que da la civilización, otros prefieren vivir en la carretera, viajando a lugares lejanos, conociendo a gente exótica, y enfrentándose a peligros fantásticos mientras persiguen riquezas igualmente fantásticas. Por extensión, cualquiera que desea dar forma a su destino y vivir la vida bajo sus propios términos, puede ser considerado como un pícaro.

Rol: los pícaros se hallan a sus anchas moviéndose sin ser vistos, y tomando por sorpresa a sus enemigos, tendiendo a evitar el combate directo. Sus diversas habilidades y aptitudes les permiten ser altamente versátiles, con grandes variaciones en experiencia entre pícaros diferentes. Sin embargo, la mayoría alcanza la excelencia en superar obstáculos de todo tipo, desde abrir puertas cerradas con llave e inutilizar trampas, hasta superar peligros mágicos usando la sesera, pasando por engañar a oponentes cortos de luces.

Alineamiento: cualquiera.

Dado de golpe: D8.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del pícaro son: Acrobacias (Des), Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Sab), Diplomacia (Car), Disfrazarse (Car), Engañar (Car), Escapismo (Des), Interpretar (Car), Intimidar (Car), Inutilizar mecanismo (Des), Juego de manos (Des), Lingüística (Int), Nadar (Fue), Percepción (Sab), Profesión (Sab), Saber (dungeons) (Int), Saber (local) (Int), Sigilo (Des), Tasación (Int), Trepar (Fue), y Usar objeto mágico (Car).

Rangos de habilidad por nivel: 8 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Los siguientes son los rasgos de clase del pícaro.

Competencia con armas y armaduras: los pícaros son competentes con todas las armas sencillas además de ballesta de mano, espada ropera, cachiporra, arco corto, y espada corta. Son competentes con las armaduras ligeras, pero no con los escudos.

Ataque furtivo: si un pícaro puede atacar a un oponente cuando éste es incapaz de defenderse de forma efectiva de su ataque, puede atacar un punto vital infligiendo daño adicional.

El ataque del pícaro inflige daño adicional siempre que su objetivo no tenga derecho a un bonificador por Destreza a la CA (tanto si el objetivo tiene bonificador por Destreza como si no), o cuando el pícaro flanquea a su objetivo. Este daño adicional es 1d6 a 1er nivel, y se incrementa en 1d6 cada 2 niveles de pícaro subsiguientes. Si el pícaro inflige un golpe crítico mediante un ataque furtivo, el daño adicional no se multiplica. Los ataques a distancia sólo pueden contar como ataques furtivos si el objetivo se encuentra a 30 pies (*9 m*) o menos.

Con un arma que inflige daño no letal (cachiporra, látigo, impacto sin arma), un pícaro puede llevar a cabo un ataque furtivo que inflige daño no letal en lugar de letal. No puede utilizar un arma que inflige daño letal para infligir daño no letal en un ataque furtivo, ni siquiera con el penalizador usual de -4.

El pícaro debe ser capaz de ver al objetivo lo suficiente como para seleccionar un punto vital, y debe ser capaz de llegar a dicho punto. El pícaro no puede llevar a cabo un ataque furtivo sobre una criatura que disponga de ocultación.

Encontrar trampas: el pícaro suma la mitad de su nivel a las pruebas de Percepción para localizar trampas, y a las pruebas de Inutilizar mecanismo (mínimo +1). Un pícaro puede desarmar trampas mágicas mediante Inutilizar mecanismo.

Evasión (Ex): a 2º nivel y superior, un pícaro puede evitar incluso los ataques mágicos e inusuales con gran agilidad. Si lleva a cabo una tirada de salvación de Reflejos con éxito contra un ataque que normalmente inflige mitad de daño con una salvación con éxito, en vez de eso no sufre daño alguno. La evasión sólo se puede utilizar si el pícaro lleva armadura ligera o no lleva armadura. Un pícaro indefenso no obtiene el beneficio de la evasión.

Talentos de pícaro: conforme un pícaro obtiene experiencia, aprende cierto número de talentos que le ayudan y confunden a sus enemigos. Empezando en 2º nivel, un pícaro obtiene un talento de pícaro, y obtiene 1 talento adicional por cada 2 niveles de pícaro alcanzados después del segundo. Un pícaro no puede seleccionar un talento individual más de una vez.

Los talentos marcados con un asterisco añaden efectos al ataque furtivo de un pícaro. Sólo uno de estos talentos se puede aplicar a un ataque individual, y la decisión debe ser tomada antes de llevar a cabo la tirada de ataque.

Ataque por sorpresa (Ex): durante el asalto de sorpresa, los oponentes siempre se consideran desprevenidos para un pícaro con esta aptitud, incluso si ya han actuado.

Ataque sangrante (Ex)*: un pícaro con esta

Tabla 3-16: el pícaro

Nivel	Ataque base	Salv. Fort.	Salv. Ref.	Salv. Vol.	Especial
1º	+0	+0	+2	+0	Ataque furtivo +1d6, encontrar trampas
2º	+1	+0	+3	+0	Evasión, talento de pícaro
3º	+2	+1	+3	+1	Ataque furtivo +2d6, sentido de las trampas +1
4º	+3	+1	+4	+1	Talento de pícaro, esquiva asombrosa
5º	+3	+1	+4	+1	Ataque furtivo +3d6
6º	+4	+2	+5	+2	Talento de pícaro, sentido de las trampas +2
7º	+5	+2	+5	+2	Ataque furtivo +4d6
8º	+6/+1	+2	+6	+2	Esquiva asombrosa mejorada, talento de pícaro
9º	+6/+1	+3	+6	+3	Ataque furtivo +5d6, sentido de las trampas +3
10º	+7/+2	+3	+7	+3	Talentos avanzados, talento de pícaro
11º	+8/+3	+3	+7	+3	Ataque furtivo +6d6
12º	+9/+4	+4	+8	+4	Talento de pícaro, sentido de las trampas +4
13º	+9/+4	+4	+8	+4	Ataque furtivo +7d6
14º	+10/+5	+4	+9	+4	Talento de pícaro
15º	+11/+6/+1	+5	+9	+5	Ataque furtivo +8d6, sentido de las trampas +5
16º	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Talento de pícaro
17º	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Ataque furtivo +9d6
18º	+13/+8/+3	+6	+11	+6	Talento de pícaro, sentido de las trampas +6
19º	+14/+9/+4	+6	+11	+6	Ataque furtivo +10d6
20º	+15/+10/+5	+6	+12	+6	Golpe maestro, talento de pícaro

aptitud puede hacer que los oponentes vivos sangren acertándoles con un ataque furtivo. Este ataque hace que el objetivo sufra 1 punto adicional de daño por asalto por cada dado de ataque furtivo del pícaro (por ejemplo, 4d6 significaría 4 puntos de sangrado). Las criaturas que sangran sufren dicha cantidad de daño cada asalto al inicio de sus turnos. El sangrado se puede detener mediante una prueba de Curar CD 15, o mediante la aplicación de cualquier efecto que cura daño de puntos de golpe. El daño por sangrado de esta aptitud no se apila consigo mismo, y sobrepasa cualquier reducción del daño que pueda poseer la criatura.

Avistador de trampas (Ex): siempre que un pícaro con este talento se encuentra a 10 pies (*3 m*) o menos de una trampa, tiene derecho a una prueba de Percepción inmediata para darse cuenta de la existencia de la misma, prueba que debería ser hecha en secreto por el DJ.

Caminar por cornisas (Ex): esta aptitud permite a un pícaro moverse a lo largo de superficies estrechas a su velocidad completa, utilizando Acrobacias sin penalización. Además, un pícaro con este talento no queda desprevenido cuando utiliza Acrobacias para moverse a lo largo de superficies estrechas.

Entrenamiento en armas: un pícaro que selecciona este talento obtiene Soltura con un arma como dote adicional.

Inutilizar rápido (Ex): un pícaro con esta aptitud tarda la mitad del tiempo normal para inutilizar una trampa mediante la habilidad Inutilizar mecanismo (mínimo 1 asalto).

Levantarse (Ex): un pícaro con esta aptitud puede levantarse desde la posición tumbado como acción gratuita. Esto sigue provocando ataques de oportunidad por levantarse cuando se está siendo amenazado por un enemigo.

Magia mayor (St): un pícaro con este talento obtiene la aptitud de lanzar un conjuro de 1er nivel de la lista de conjuros de hechicero/mago 2 veces al día como aptitud sortílega. El nivel de lanzador de esta aptitud es igual al nivel del pícaro. La CD de la salvación para este conjuro es 11 + el modificador de Inteligencia del pícaro. El pícaro debe tener por lo menos Inteligencia 11, y el talento magia menor, para poder seleccionar este talento.

Magia menor (St): un pícaro con este talento obtiene la aptitud de lanzar un conjuro de nivel 0 de la lista de conjuros del hechicero/mago 3 veces/día como aptitud sortílega. El nivel de lanzador para esta aptitud es igual al nivel del pícaro. La CD de la salvación para este conjuro es 10 + el modificador de Inteligencia del pícaro. El pícaro debe tener por lo menos Inteligencia 10, para poder seleccionar este talento.

Pícaro reptante (Ex): estando tumbado, un pícaro con esta aptitud puede moverse a la mitad de su velocidad habitual. Este movimiento provoca ataques de oportunidad de forma normal, y un pícaro con este talento puede dar un paso de 5 pies (*1,5 m*) mientras repta.

Pícaro sutil: un pícaro que seleccione este talento obtiene Sutileza con las armas como dote adicional.

Reacciones lentas (Ex)*: los oponentes dañados por el ataque furtivo del pícaro no pueden llevar a cabo ataques de oportunidad durante 1 asalto.

Resistencia (Ex): 1 vez/día, un pícaro con esta aptitud puede obtener un número de puntos de golpe temporales igual a su nivel. Activar esta aptitud es una acción inmediata que sólo puede llevarse a cabo cuando el pícaro queda reducido a menos de 0 puntos de golpe, y puede utilizarse para prevenir el estado moribundo. Estos puntos de golpe temporales duran 1 minuto, y si los puntos de golpe del pícaro

caen por debajo de 0 debido a la pérdida de los mismos, queda inconsciente y moribundo de forma normal.

Sigilo rápido (Ex): esta aptitud permite a un pícaro moverse a su velocidad completa utilizando la habilidad Sigilo sin penalización.

Truco de combate: un pícaro que selecciona este talento obtiene 1 dote de combate extra (consulta el Capítulo 5).

Sentido de las trampas (Ex): a 3er nivel, un pícaro obtiene un sentido intuitivo que le alerta del peligro procedente de las trampas, lo que le proporciona un bonificador +1 a las salvaciones de Reflejos llevadas a cabo para evitar trampas, y un bonificador +1 por esquiva a la CA contra los ataques hechos por las trampas. Estos bonificadores aumentan a +2 cuando el pícaro llega a 6º nivel, a +3 cuando llega a 9º, a +4 cuando llega a 12º, a +5 en 15º, y a +6 en 18º.

Los bonificadores por sentido de las trampas obtenidos a partir de clases múltiples se apilan.

Esquiva asombrosa (Ex): empezando en 4º nivel, un pícaro puede reaccionar al peligro antes de que sus sentidos se lo permitan hacer de forma natural. No puede tomársele desprevenido, ni pierde su bonificador por Destreza a la CA si el atacante es invisible, si bien sigue perdiendo su bonificador a la CA por Destreza si está inmovilizado. Un pícaro con esta aptitud todavía puede perder su bonificador de Destreza a la CA si su oponente utiliza con éxito la acción de finta (consultar el Capítulo 8) contra él.

Si un pícaro ya tiene esquiva asombrosa de una clase diferente, obtiene automáticamente esquiva asombrosa mejorada (ver a continuación) en su lugar.

Esquiva asombrosa mejorada (Ex): un pícaro de 8º nivel o superior ya no puede ser flanqueado.

Esta defensa niega a otro pícaro la aptitud de atacar furtivamente al personaje flanqueándole, a menos que el atacante tenga por lo menos 4 niveles de pícaro más que el objetivo.

Si un personaje ya tiene esquiva asombrosa (ver más arriba) de otra clase, los niveles de las clases que conceden esquiva asombrosa se apilan para determinar el nivel mínimo de pícaro requerido para flanquear al personaje.

Talentos avanzados: a 10º nivel, y cada 2 niveles subsiguientes, un pícaro puede escoger uno de los siguientes talentos avanzados en lugar de un talento de pícaro.

Ataque disipador (Sb)*: los oponentes que sufren daño por un ataque furtivo de un pícaro con esta aptitud se ven afectados por un *disipar magia* dirigido a ellos, que tiene como objetivo el efecto de conjuro de menor nivel activo sobre el objetivo. El nivel de lanzador para esta aptitud es igual al nivel del pícaro. Un pícaro debe tener el talento de pícaro magia mayor para escoger ataque disipador.

Dote: un pícaro puede obtener cualquier dote para la que tenga los prerrequisitos, en lugar de un talento de pícaro.

Evasión mejorada (Ex): funciona igual que evasión, excepto que si bien el pícaro sigue sin sufrir daño con una tirada de salvación de Reflejos conseguida contra el ataque, además sólo sufre mitad de daño con una salvación fallida. Un pícaro indefenso no obtiene los beneficios de evasión mejorada.

Golpe paralizante (Ex)*: un pícaro con esta aptitud puede llevar a cabo un ataque furtivo contra un oponente con tal precisión que sus golpes le debilitan y le imposibilitan. Un oponente dañado por uno de sus ataques furtivos sufre además 2 puntos de daño a la Fuerza.

Maestría en habilidades: el pícaro obtiene tanta confianza en el uso de ciertas habilidades que puede utilizarlas de forma fiable, incluso en condiciones adversas.

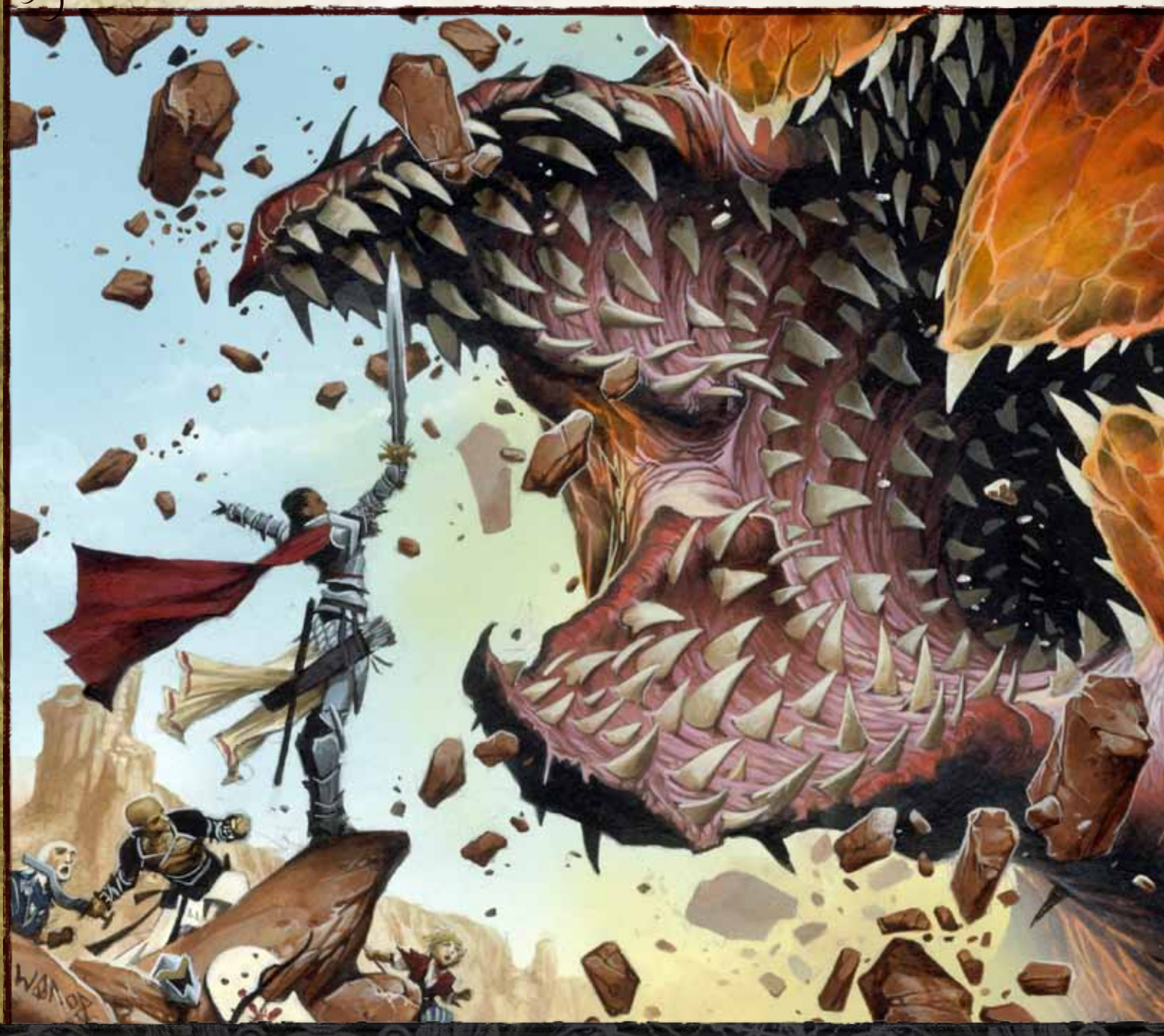
Una vez obtenida esta aptitud, selecciona una cantidad de habilidades igual a 3 + su modificador de Inteligencia. Cuando lleva a cabo una prueba de habilidad con una de estas habilidades puede elegir 10, incluso si los nervios y las distracciones normalmente se lo impedirían. Un pícaro puede obtener esta aptitud especial en múltiples ocasiones, seleccionando cada vez habilidades adicionales para la maestría en las habilidades.

Mente escurridiza (Ex): esta aptitud representa la capacidad del pícaro de librarse de efectos mágicos que podrían controlarle o compelerle. Si un pícaro con mente resbaladiza se ve afectado por un conjuro o efecto de encantamiento y falla su tirada de salvación, puede intentarlo de nuevo 1 asalto más tarde con la misma CD. Sólo obtiene esta posibilidad extra de tener éxito en su tirada de salvación.

Oportunista (Ex): una vez por asalto, el pícaro puede llevar a cabo un ataque de oportunidad contra un oponente que acaba de ser impactado, sufriendo daño cuerpo a cuerpo, por otro personaje. Éste ataque cuenta con un ataque de oportunidad para este asalto. Ni siquiera un pícaro con la dote Reflejos de combate puede utilizar la aptitud oportunista más de una vez por asalto.

Rodar a la defensiva (Ex): con este talento avanzado, el pícaro puede rodar con un golpe potencialmente letal para sufrir menos daño del que sufriría normalmente. 1 vez/día, cuando podría quedar reducido a 0 o menos puntos de golpe por daño en combate (de un arma u otro golpe, no de un conjuro o aptitud especial), el pícaro puede intentar rodar con el daño. Para utilizar esta aptitud, el pícaro debe intentar una tirada de salvación de Reflejos (CD = daño sufrido). Si la salvación tiene éxito, sufre sólo mitad de daño del golpe; si falla, sufre el daño completo. Debe ser consciente del ataque y capaz de reaccionar al mismo para rodar a la defensiva; si se le niega su bonificador de Destreza a la CA, no puede utilizar esta aptitud. Como quiera que este efecto normalmente no permitiría a un personaje llevar a cabo una salvación de Reflejos para mitad de daño, la aptitud de pícaro evasión no se aplica a rodar a la defensiva.

Golpe maestro (Ex): al llegar a 20º nivel, un pícaro se vuelve increíblemente letal cuando lleva a cabo ataques furtivos. Cada vez que el pícaro inflige daño por ataque furtivo, puede escoger uno de los siguientes 3 efectos: el objetivo puede quedar dormido durante 1d4 horas, paralizado durante 2d6 asaltos, o muerto. Sea cual sea el efecto escogido, el objetivo tiene derecho a una salvación de Fortaleza para negar el efecto adicional. La CD de esta salvación es igual a 10 + la mitad del nivel del pícaro + su modificador de Inteligencia. Una vez una criatura ha sido objetivo de un golpe maestro, tanto si ha conseguido la tirada de salvación como si no, es inmune al golpe maestro de ese pícaro durante 24 horas. Las criaturas inmunes al daño por ataques furtivos también son inmunes a esta aptitud.



4 Habilidades

Seelah se había enfrentado a muchas pruebas en su vida: pruebas de fe, pruebas de valor, y pruebas de pericia. Ahora, sin embargo, con las fauces del enorme gusano del desierto avanzando hacia ella, tan oscuras y ominosas como la muerte que prometían, se enfrentó a otra prueba: no de valor, sino de saber. Si bien una piel pétrea envolvía la forma titánica de la monstruosidad, en su interior parecía tan blanda y vulnerable como su propia piel. Irguiéndose frente a la bestia, Seelah actuó antes de pensárselo dos veces, dedicando sólo un instante a susurrar una rápida plegaria: "¡Iomedae, diosa del valor, por favor dame habilidad para sobrevivir!"

Las habilidades representan algunas de las aptitudes más básicas y sin embargo más fundamentales que tu personaje posee. Conforme éste sube de nivel, puede obtener nuevas habilidades, y mejorar de forma dramática las que ya tiene.

Cómo adquirir habilidades

Cada nivel, tu personaje obtiene un número de rangos de habilidad que depende de su clase más su modificador por Inteligencia. Gastar un rango en una habilidad representa una medida de entrenamiento en la misma. Nunca se pueden tener más rangos en una habilidad que el número total de Dados de golpe. Además, cada clase dispone de cierto número de habilidades favoritas, llamadas habilidades de clase. Es más fácil para tu personaje conseguir más pericia en estas habilidades, puesto que representan parte de su entrenamiento profesional y de su práctica constante. Obtienes un bonificador +3 a todas las habilidades de clase en la que inviertes rangos. Si tienes más de una clase y ambas te conceden un bonificador a una habilidad de clase, éstos bonificadores no se apilan.

El número de rangos de habilidad que obtienes al subir de nivel en una de las clases básicas se refleja en la tabla 4-1. Los humanos obtienen un rango de habilidad adicional por nivel de clase. Los personajes que suben un nivel en una clase favorita tienen la opción de obtener, o bien un rango de habilidad adicional, o bien un punto de golpe adicional (consulta la página 31). Si seleccionas un nivel en una nueva clase, todas sus habilidades de clase se suman automáticamente a tu lista de habilidades de clase, y obtienes un bonificador +3 en las mismas si tienes rangos en dichas habilidades.

Pruebas de habilidad

Cuando tu personaje utiliza una habilidad, no tiene garantizado el éxito. Para determinarlo, cada vez que intenta utilizar una, debe llevar a cabo una prueba de habilidad.

Cada rango de habilidad te concede un bonificador +1 a las pruebas llevadas a cabo utilizándola. Para llevar a cabo una prueba de habilidad, tiras 1d20 y después sumas al resultado de la tirada tus rangos, y el modificador por característica apropiado. Si la habilidad que utilizas es una habilidad de clase (y has invertido rangos en la misma), tienes un +3 a la prueba. Si no estás entrenado en la habilidad (y ésta puede utilizarse sin entrenar), sigues pudiendo intentar la prueba, pero sólo utilizas el bonificador o penalizador que te da la puntuación de característica asociada para modificar la prueba. Las habilidades pueden verse también modificadas por una gran variedad de fuentes: la raza, una aptitud de clase, el equipo, efectos de conjuros u objetos mágicos, etc. Consulta la tabla 4-2 para un resumen de los bonificadores a las pruebas de habilidad.

Si el resultado de tu prueba de habilidad es igual o mayor que la clase de dificultad (CD) de la tarea que intentas llevar a cabo, tienes éxito: si es menor, fallas. Algunas tareas tienen diversos grados de éxito y de fracaso dependiendo de cuánto por encima o por debajo de la CD requerida está el resultado de la prueba. Algunas pruebas de habilidad se oponen a una prueba de habilidad del objetivo: cuando se lleva a cabo una prueba de habilidad enfrentada, el intento tiene éxito si el resultado de tu prueba es superior al resultado de la prueba del objetivo.

Elegir 10 y elegir 20

Una prueba de habilidad representa un intento de conseguir algún objetivo, por lo general cuando se está bajo algún tipo de presión temporal o de distracción. Sin embargo, a veces, un personaje puede utilizar una habilidad en condiciones más favorables, incrementando sus probabilidades de tener éxito.

Elegir 10: si tu personaje no está en peligro inminente, ni sufre distracción alguna, puedes elegir 10. En lugar de tirar 1d20 para la probabilidad, calcula el resultado como si hubieras obtenido un 10 lo que, en muchas tareas de rutina, equivale a un éxito automático. Las distracciones y las amenazas (como el combate) hacen imposible que un personaje elija 10. En la mayoría de casos, es simplemente una medida de seguridad: sabes (o esperas) que una tirada media tendrá éxito, pero temes que una tirada baja pueda fallar, por lo que te conformas con una tirada media (un 10). Elegir 10 es especialmente útil en situaciones en las que una tirada muy elevada no te ayudaría.

Elegir 20: si tienes todo el tiempo del mundo, no te enfrentas a amenazas o distracciones, y la habilidad utilizada no tiene penalizadores al fallo, puedes elegir 20. Si tiras 1d20 suficientes veces, está claro que acabarás sacando un 20 así que, en vez de tirar para la probabilidad, calculas el resultado como si ya hubieras sacado el 20.

Elegir 20 significa que pruebas hasta que lo consigues, y supone que fallas muchas veces antes de tener éxito. Elegir 20 cuesta 20 veces más tiempo que hacer una sola tirada (por lo general 2 minutos para una habilidad que tarda 1 asalto o menos en llevarse a cabo).

Como elegir 20 supone que el personaje fallará muchas veces antes del éxito, el personaje incurrirá de forma automática en cualquier penalidad que el fracaso acarree antes de poder completar la tarea (y esa es la razón por la cual no se suele permitir en habilidades que comportan tales penalizadores). Habilidades comunes para 'elegir 20' incluyen Inutilizar mecanismo (cuando se usa para abrir cerraduras), Escapismo, y Percepción (cuando se buscan trampas).

Pruebas de característica y pruebas de nivel de lanzador: las reglas normales de elegir 10 y elegir 20 se aplican a las pruebas de característica. Ninguna de ellas se aplica a las pruebas de concentración, o a las pruebas de nivel de lanzador.

Prestar ayuda

Puedes ayudar a alguien a conseguir el éxito en una prueba de habilidad llevando a cabo el mismo tipo de prueba de habilidad en un esfuerzo cooperativo. Si consigues sacar un 10 o más en tu tirada, el personaje al que ayudas obtiene un bonificador +2 a la suya (no puedes elegir 10 en una prueba de habilidad para prestar ayuda). En muchos casos, la ayuda de un personaje no será beneficiosa, o solamente podrá ayudar a la vez un número limitado de personajes.

En casos en los que la habilidad restringe quién puede conseguir ciertos resultados, como por ejemplo intentar abrir una cerradura mediante Inutilizar mecanismo, no puedes prestar ayuda concediendo un bonificador a una tarea que tu personaje no podría llevar a

cabo por sí sólo. El DJ puede imponer otras restricciones para prestar ayuda en casos particulares.

DESCRIPCIONES DE LAS HABILIDADES

Esta sección describe cada habilidad, incluyendo los usos comunes y los modificadores típicos. Los personajes pueden a veces utilizar habilidades para propósitos diferentes a los aquí señalados, a discreción del DJ. Para un resumen completo de todas las habilidades, consulta la tabla 4-3.

Las descripciones siguen las siguientes líneas generales.

Nombre de la habilidad: la línea del nombre de la habilidad incluye (además del nombre de la misma) la siguiente información.

Característica clave: la abreviatura de la característica cuyo modificador se aplica a la prueba de habilidad.

Sólo entrenada: si esta notación se incluye en la línea del nombre de la habilidad, debes tener por lo menos 1 rango de habilidad para utilizarla. Si se omite, la habilidad puede utilizarse sin entrenamiento (con un rango de 0). Si alguna nota especial se aplica al uso entrenado o sin entrenar, se muestra en la sección 'no entrenada' (más abajo).

Penalizador de armadura: si se incluye esta notación en la línea del nombre de la habilidad, se aplica un penalizador por armadura (consulta el Capítulo 6) a todas las pruebas llevadas a cabo con esta habilidad. Si está ausente, no se aplica penalizador alguno por armadura.

Descripción: la línea del nombre de la habilidad va seguida de una descripción general de lo que representa utilizarla.

Prueba: lo que un personaje ('tú' en la descripción de la habilidad) puede hacer con una prueba de habilidad con éxito, , y la Clase de dificultad (CD) de la misma.

Acción: el tipo de acción que requiere utilizar la habilidad, o la cantidad de tiempo que la prueba requiere.

Probar de nuevo: cualquier estado que se aplica a intentos sucesivos de utilizar con éxito la habilidad. Si no te permite intentar la misma tarea más de una vez, o si un fallo conlleva un penalizador inherente (como por ejemplo con la habilidad de Trepar), no puedes elegir 20. Si este párrafo se omite, puede intentarse de nuevo sin ninguna penalización inherente distinta al tiempo adicional requerido.

Especial: cualquier hecho extra aplicable a la habilidad, como efectos especiales que se derivan de su uso, o bonificadores que ciertos personajes obtienen debido a su clase, elecciones de dote, o raza.

Restricción: el uso completo de ciertas habilidades queda restringido a personajes de ciertas clases. Esta entrada indica si hay alguna restricción para esta habilidad.

No entrenada: esta entrada indica lo que un personaje sin por lo menos 1 rango de habilidad puede hacer con ella. Si la entrada no aparece, significa que la habilidad funciona normalmente para personajes no entrenados (si se puede utilizar sin entrenar), o que un personaje no entrenado no puede intentar pruebas con esta habilidad (para habilidades designadas como 'sólo entrenada')

Tabla 4-1: rangos de habilidad

Clase	Rangos de habilidad por nivel
Bárbaro	4 + modificador por Int
Bardo	6 + modificador por Int
Clérigo	2 + modificador por Int
Druida	4 + modificador por Int
Explorador	6 + modificador por Int
Guerrero	2 + modificador por Int
Hechicero	2 + modificador por Int
Mago	2+ modificador por Int
Monje	4 + modificador por Int
Paladín	2 + modificador por Int
Pícaro	8 + modificador por Int

Tabla 4-2: bonificadores a las pruebas de habilidad

Habilidad	La prueba de habilidad es igual a*
No entrenada	1d20 + modificador característica + modificador racial
Entrenada	1d20 + rangos de habilidad + mod. caract. + mod. racial
H. clase entrenada	1d20 + rangos de habilidad + mod. caract. + mod. racial + 3

*El penalizador por armadura se aplica a todas las pruebas de habilidad basadas en la Fuerza y en la Destreza.

ACROBACIAS (Des; penalizador de armadura)

Puedes mantener el equilibrio atravesando superficies estrechas o traicioneras. También puedes tirarte al suelo, dar una voltereta, saltar, y rodar para evitar ataques y superar obstáculos.

Prueba: puedes utilizar Acrobacias para moverte sobre superficies estrechas y terreno desigual sin caerte. Una prueba con éxito te permite moverte a la mitad de tu velocidad a través de dichas superficies; sólo necesitas una prueba por asalto. Usa la siguiente tabla para determinar la CD base, a la que después se aplicarán los modificadores a la habilidad Acrobacias que se indican en la página 89. Mientras utilizas Acrobacias de esta forma, se te considera desprevenido, y pierdes tu bonificador por Destreza a la CA (si tienes). Si sufres daño mientras utilizas Acrobacias, debes llevar a cabo de inmediato otra prueba de Acrobacias a la misma CD para evitar caer o ser derribado.

Además, utilizando esta habilidad puedes moverte a través de una casilla amenazada, sin provocar un ataque de oportunidad por parte de un enemigo. Moviéndote de esta manera, te mueves a la mitad de tu velocidad. Puedes moverte a tu velocidad completa aumentando en 10 la CD de la prueba. No puedes utilizar Acrobacias para pasar junto a enemigos si tu velocidad se ve reducida debido a llevar una carga media o pesada, o a llevar armadura intermedia o pesada. Si una aptitud te permite moverte a tu velocidad completa en tales

condiciones, puedes utilizar Acrobacias para pasar junto a enemigos. Puedes utilizar Acrobacias de esta forma tumbado, pero hacerlo requiere una acción de asalto completo para moverte 5 pies (*1,5 m*) y la CD se incrementa en 5. Si intentas moverte a través del espacio de un enemigo y fallas la prueba, pierdes la acción de movimiento y provocas un ataque de oportunidad.

Anchura de la superficie	CD base de Acrobacias
Mayor de 3 pies (*1 m*) de ancho	0*
Entre 1 y 3 pies (*30 cm - 1 m*) de ancho	5*
Entre 7 y 11 pulgadas (*18 - 28 cm*) de ancho	10
Entre 2 y 6 pulgadas (*5 - 15 cm*) de ancho	15
Menos de 2 pulgadas (*5 cm*) de ancho	20

*No necesitas prueba de Acrobacias para moverte a través de estas superficies a menos que los modificadores a la superficie (consulta la página 89) incrementen la CD a 10 o más.

Situación	CD base de Acrobacias*
Mover por un área amenazada	DMC del oponente
Mover por el espacio de un enemigo	5 + DMC del oponente

*Esta CD se utiliza para evitar un ataque de oportunidad debido al movimiento, y se incrementa en 2 por cada oponente adicional evitado en 1 asalto.

Finalmente puedes utilizar la habilidad Acrobacias para llevar a cabo saltos, o para amortiguar una caída. La CD base para llevar a cabo un salto es igual a la distancia a cruzar (si es horizontal) o a cuatro veces la altura a alcanzar (si es vertical). Estas CD se doblan si no tienes por lo menos 10 pies (*3 m*) de espacio para tomar carrerilla. Los únicos modificadores a las Acrobacias que se aplican son los relativos a la superficie desde la que saltas. Si fallas esta prueba por 4 o menos, puedes intentar una salvación de Reflejos CD 20 para agarrarte al otro lado después de haber fallado el salto. Si fallas por 5 o más, no consigues acabar el salto y caes (o aterrizas tumbado, en caso de un salto vertical). Las criaturas con una velocidad terrestre base por encima de 30 pies (*9 m*) obtienen un bonificador +4 racial a las pruebas de Acrobacias llevadas a cabo para saltar, por cada 10 pies (*3 m*) de su velocidad por encima de 30 pies (*9 m*). Las criaturas con una velocidad terrestre base por debajo de 30 pies (*9 m*) obtienen un bonificador -4 racial a las pruebas de Acrobacias llevadas a cabo para saltar, por cada 10 pies (*3 m*) de su velocidad por debajo de 30 pies (*9 m*). Ningún salto

Salto de longitud	CD de Acrobacias
5 pies (*1,5 m*)	5
10 pies (*3 m*)	10
15 pies (*4,5 m*)	15
Más de 15 pies (*4,5 m*)	+5 por cada 5 pies (*1,5 m*)

Salto de altura	CD de Acrobacias
1 pie (*30 cm*)	4
2 pies (*60 cm*)	8
3 pies (*90 cm*)	12
4 pies (*120 cm*)	16
Más de 4 pies (*120 cm*)	+4 por pie (*30 cm*)

Tabla 4-3: resumen de las habilidades

Habilidad	Bbr	Brd	Clr	Drd	Exp	Gue	Hcr	Mag	Mnj	Pal	Pcr	No entrenada	Característica
Acrobacias	C	C	—	—	—	—	—	—	C	—	C	Sí	Des*
Artesanía	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	Sí	Int
Averiguar intenciones	—	C	C	—	—	—	—	—	C	C	C	Sí	Sab
Conocimiento de conjuros	—	C	C	C	C	—	C	C	—	C	—	No	Int
Curar	—	—	C	C	C	—	—	—	—	C	—	Sí	Sab
Diplomacia	—	C	C	—	—	—	—	—	—	C	C	Sí	Car
Disfrazarse	—	C	—	—	—	—	—	—	—	—	C	Sí	Car
Engañar	—	C	—	—	—	—	C	—	—	—	C	Sí	Car
Escapismo	—	C	—	—	—	—	—	—	C	—	C	Sí	Des *
Interpretar	—	C	—	—	—	—	—	—	C	—	C	Sí	Car
Intimidar	C	C	—	—	C	C	C	—	C	—	C	Sí	Car
Inutilizar mecanismo	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	C	No	Des*
Juego de manos	—	C	—	—	—	—	—	—	—	—	C	No	Des*
Lingüística	—	C	C	—	—	—	—	C	—	—	C	No	Int
Montar	C	—	—	C	C	C	—	—	C	C	—	Sí	Des*
Nadar	C	—	—	C	C	C	—	—	C	—	C	Sí	Fue*
Percepción	C	C	—	C	C	—	—	—	C	—	C	Sí	Sab
Profesión	—	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	No	Sab
Saber (arcano)	—	C	C	—	—	—	C	C	—	—	—	No	Int
Saber (dungeons)	—	C	—	—	C	C	—	C	—	—	C	No	Int
Saber (geografía)	—	C	—	C	C	—	—	C	—	—	—	No	Int
Saber (historia)	—	C	C	—	—	—	—	C	C	—	—	No	Int
Saber (ingeniería)	—	C	—	—	—	C	—	C	—	—	—	No	Int
Saber (local)	—	C	—	—	—	—	—	C	—	—	C	No	Int
Saber (los Planos)	—	C	C	—	—	—	—	C	—	—	—	No	Int
Saber (Naturaleza)	C	C	—	C	C	—	—	C	—	—	—	No	Int
Saber (nobleza)	—	C	C	—	—	—	—	C	—	C	—	No	Int
Saber (religión)	—	C	C	—	—	—	—	C	C	C	—	No	Int
Sigilo	—	C	—	—	C	—	—	—	C	—	C	Sí	Des*
Supervivencia	C	—	—	C	C	C	—	—	—	—	—	Sí	Sab
Tasación	—	C	C	—	—	—	C	C	—	—	C	Sí	Int
Trato con animales	C	—	—	C	C	C	—	—	—	C	—	No	Car
Trepar	C	C	—	C	C	C	—	—	C	—	C	Sí	Fue*
Usar objeto mágico	—	C	—	—	—	—	C	—	—	—	C	No	Car
Volar	—	—	—	C	—	—	C	C	—	—	—	Sí	Des*

C = habilidad de clase; *Se aplica un penalizador de armadura

te puede permitir sobrepasar tu movimiento máximo para un asalto. Para un salto con carrerilla, el resultado de tu prueba de Acrobacias es la distancia recorrida en el salto (y si fallas, la distancia a la que acabas aterrizando tumbado). Reduce este resultado a la mitad para un salto de longitud sin carrerilla para determinar dónde aterrizas.

Cuando caes deliberadamente cualquier distancia, incluso como resultado de un salto fallido, una prueba de Acrobacias CD 15 te permite ignorar los primeros 10 pies (*3 m*) caídos, aunque sigues acabando en el suelo si sufres daño a causa de una caída. Consulta las reglas de caída en la página 442 para más detalles.

Muchos estados pueden afectar a tus probabilidades de éxito en las pruebas de Acrobacias, y los siguientes modificadores a la CD objetivo se aplican a todas. Los modificadores se apilan entre sí, pero sólo se aplica el más severo para un estado en concreto.

Acción: ninguna. Una prueba de Acrobacias se lleva a cabo como parte de otra acción, o como reacción a una situación.

Modificadores a las Acrobacias	Mod. a la CD
Ligeramente obstaculizado (gravilla, arena)	+2
Fuertemente obstaculizado (caverna, escombros)	+5
Ligeramente resbaladizo (mojado)	+2
Muy resbaladizo (helado)	+5
Pendiente suave (< 45°)	+2
Pendiente fuerte (> 45°)	+5
Ligeramente inestable (bote en aguas bravas)	+2
Moderadamente inestable (bote en una tormenta)	+5
Muy inestable (terremoto)	+10
Mov. a vel. compl. en sup. estrechas o irregulares	+5*

*Esto no se aplica a las pruebas llevadas a cabo para saltar.

Especial: si tienes 3 rangos o más en Acrobacias, obtienes un bonificador +3 por esquiva a la CA cuando luchas a la defensiva en lugar del +2 habitual, y un bonificador +6 por esquiva a la CA cuando llevas a cabo la acción de defensa total en lugar del +4 habitual.

Si tienes la dote Acrobático, obtienes un bonificador a las pruebas de Acrobacias (consulta el Capítulo 5).

Artesanía (Int)

Eres hábil en la creación de un grupo específico de objetos, como por ejemplo armas o armaduras. Al igual que Interpretar, Profesión, y Saber, Artesanía es en realidad un conjunto de habilidades distintas, y podrías disponer de varias habilidades de Artesanía, cada una con sus propios rangos. Los oficios más comunes son alfarería, alquimia, arcos, armaduras, armas, barcos, caligrafía, cantería, carpintería, cerraduras, cestos, cuero, esculturas, joyas, libros, pintura, ropas, telas, trampas, vidrio, y zapatos.

Una habilidad de Artesanía está especialmente enfocada a crear alguna cosa. Si no se crea nada físico mediante el esfuerzo, probablemente encaja más como Profesión.

Prueba: puedes practicar tu oficio y sacarte un buen dinero, ganando la mitad del resultado de tu prueba en po por cada semana de trabajo dedicado. Sabes cómo utilizar las herramientas del oficio, cómo llevar a cabo las tareas diarias del mismo, cómo supervisar a los aprendices, y cómo ocuparte de los problemas habituales (los aprendices suelen ganar una media de 1 pp al día).

La función básica de la habilidad, sin embargo, es permitirte crear un objeto del tipo apropiado, y la CD depende de la complejidad del objeto a crear. La CD, el resultado de la prueba, y el precio del objeto determinan lo que se tarda en crear un objeto en particular. El precio final del objeto también determina el coste de las materias primas.

En algunos casos se puede utilizar el conjuro *elaborar* para conseguir los resultados de una prueba de Artesanía sin que haga falta llevar a cabo la prueba en sí. Sin embargo sí que hay que llevar a cabo una prueba cuando se utiliza el conjuro para crear artículos que requieran un elevado nivel de calidad.

Una prueba con éxito de Artesanía relacionada con el trabajo de la madera, junto con el lanzamiento del conjuro *madera férrea* te permite construir objetos de madera que tengan la fuerza del hierro.

Cuando lanzas el conjuro *creación menor*, debes conseguir la prueba de Artesanía apropiada para crear un objeto complejo.

Todos los oficios requieren herramientas de artesano para tener la mejor probabilidad de éxito. Si se utilizan herramientas improvisadas, la prueba se lleva a cabo con un penalizador -2. Por otra parte, unas herramientas de artesano de gran calidad proporcionan un bonificador +2 por circunstancia a la prueba.

Para determinar cuánto tiempo y dinero cuesta crear un objeto, sigue estos pasos.

1. Calcula el precio del objeto en pp (1 po = 10 pp).
2. Busca la CD del objeto en la tabla 4-4.
3. Paga un tercio del precio del objeto, en concepto de coste de materia prima.
4. Haz una prueba de Artesanía, que representa una semana de trabajo. Si la prueba tiene éxito, multiplica su resultado por la CD. Si el resultado multiplicado por la CD es igual al precio del objeto en monedas de plata, lo has completado (si el resultado multiplicado por la CD es el doble o el triple del precio del objeto en pp, has completado la tarea en la mitad o la tercera parte del tiempo. Otros múltiplos de la CD reducen el tiempo de la misma manera). Si el resultado multiplicado por la CD es menor que el precio, representa el progreso realizado durante esa semana. Anota el resultado y haz una nueva prueba de Artesanía para la siguiente semana. Cada semana progresarás más, hasta que tu total alcance el precio del objeto en pp.

Si fallas una prueba por 4 o menos, esa semana no llevas a cabo progreso alguno. Si fallas por 5 o más, estropeas la mitad de la materia prima y tienes que pagar de nuevo la mitad del coste.

Progresos día a día: puedes llevar a cabo pruebas diarias en vez de semanales. En ese caso, el progreso (resultado de la prueba multiplicado por CD) debería dividirse por el número de días de una semana.

Crear objetos de gran calidad: puedes crear un objeto de gran calidad, como un arma, una armadura, un escudo, o una herramienta, que conceda un bonificador a su uso gracias a su excepcional acabado. Para crear un objeto de gran calidad, creas el componente de gran calidad como si fuera un objeto separado además del objeto estándar. El componente de gran calidad tiene su propio precio (300 po para un arma, o 150 po para una armadura o un escudo, consulta el Capítulo 6 para el precio de otros objetos de gran calidad) y una CD de Artesanía de 20. Una vez hayan sido completados tanto el componente estándar como el componente de gran calidad, el objeto de gran calidad queda acabado. El coste del componente de gran calidad es un tercio de la cantidad dada, igual que el coste en materia prima.

Reparar objetos: puedes reparar un objeto llevando a cabo una prueba contra la misma CD que costó fabricarlo inicialmente. El coste de reparar un objeto es una quinta parte de su precio.

Acción: no aplica. Las pruebas de Artesanía se hacen por días o por semanas (ver más arriba).

Probar de nuevo: sí, pero cada vez que fallas por 5 o más, estropeas la mitad de la materia prima y tienes que pagar de nuevo esa mitad de coste.

Especial: puedes añadir voluntariamente +10 a la CD indicada para crear un objeto, lo que te permite crearlo más rápidamente (puesto que estarás multiplicando esta CD superior por el resultado de tu prueba de Artesanía para determinar el avance). Debes decidir si quieres incrementar la CD antes de llevar a cabo cada prueba semanal o diaria.

Para crear un objeto utilizando Artesanía (alquimia), debes disponer de material alquímico. Si trabajas en una ciudad, puedes comprar lo que necesitas como parte del coste de materia prima para crear el objeto, pero el material alquímico es difícil o imposible de encontrar en algunos lugares. Comprar y mantener un laboratorio de alquimista concede un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Artesanía (alquimia) porque dispones de las herramientas perfectas para dicha actividad, pero no afecta al coste de ningún objeto fabricado utilizando dicha habilidad.

Un gnomo obtiene un bonificador +2 a una habilidad de Artesanía o de Profesión que él elija.

Tabla 4-4: habilidades de Artesanía

Objeto	Habilidad de Artesanía	CD de Artesanía
Ácido	Alquimia	15
Fuego de alquimista, ahumadera o ramita yesquera	Alquimia	20
Contraveneno, cetro solar, bolsa de maraña, o piedra del trueno	Alquimia	25
Armadura o escudo	Armaduras	10 + bonificador a la CA
Arco largo, arco corto, o flechas	Arcos	12
Arco largo compuesto o arco corto compuesto	Arcos	15
Arco largo compuesto o arco corto compuesto con puntuación de Fuerza elevada	Arcos	15 + (2 x puntuación)
Trampa mecánica	Trampas	Varía*
Ballesta, o virotes	Armas	15
Arma cuerpo a cuerpo o arrojadiza sencilla	Armas	12
Arma cuerpo a cuerpo o arrojadiza marcial	Armas	15
Arma cuerpo a cuerpo o arrojadiza exótica	Armas	18
Objeto muy sencillo (cuchara de madera)	Varía	5
Objeto típico (olla de hierro)	Varía	10
Objeto de alta calidad (campana)	Varía	15
Objeto complejo o superior (cerradura)	Varía	20

*Las trampas tienen sus propias reglas de construcción (consulta el Capítulo 13)

AVERIGUAR INTENCIONES (Sab)

Eres hábil en detectar falsedades e intenciones verdaderas.

Prueba: una prueba con éxito te permite evitar el engaño (consulta la habilidad Engañar). También puedes utilizar esta habilidad para determinar cuándo 'algo se cuece' (es decir, que pasa algo raro) para asegurarse de la fiabilidad de alguien.

Tarea	CD de Averiguar intenciones
Intuición	20
Notar encantamiento	25 ó 15
Discernir mensaje secreto	Varía

Intuición: este uso de la habilidad implica hacer una evaluación inicial de la situación social. Puedes tener la sensación de que algo anda mal a través del comportamiento del otro, como por ejemplo cuando hablas con un impostor. Alternativamente, puedes obtener la sensación de que alguien es digno de confianza.

Notar encantamiento: notas que el comportamiento de alguien está siendo influenciado por un efecto de encantamiento, incluso si dicha persona no es consciente de ello. La CD habitual es 25, pero si el objetivo está dominado (ver *dominar persona*), la CD sólo es 15 debido al limitado rango de las actividades que puede llevar a cabo el objetivo.

Discernir mensaje secreto: puedes utilizar Averiguar intenciones para detectar que un mensaje oculto esta siendo transmitido vía la habilidad Engañar. En este caso, tu prueba de Averiguar intenciones se enfrenta a la prueba de Engañar del personaje que transmite el mensaje. Por cada fragmento de información relativa al mensaje que te pierdas, tienes un penalizador -2 a tu prueba de Averiguar intenciones. Si tienes éxito por 4 o menos, sabes que algo oculto está siendo comunicado, pero no puedes averiguar nada específico acerca de su contenido. Si superas la CD por 5 o más, interceptas y entiendes el mensaje. Si fallas por 4 o menos, no detectas ninguna comunicación oculta. Si fallas por 5 o más, podrías deducir informaciones falsas.

Acción: intentar obtener información mediante Averiguar intenciones suele tardar por lo menos 1 minuto, y podrías pasarte toda una tarde intentando estudiar a toda la gente que te rodea.

Probar de nuevo: no, pero puedes llevar a cabo una prueba de Averiguar intenciones por cada prueba de Engañar hecha contra ti.

Especial: un explorador obtiene un bonificador a las pruebas de Averiguar intenciones cuando utiliza esta habilidad contra un enemigo predilecto.

Si tienes la dote Alerta, obtienes un bonificador a las pruebas de Averiguar intenciones (consulta el Capítulo 5).

CONOCIMIENTO DE CONJUROS (Int; sólo entrenada)

Eres hábil en el arte de lanzar conjuros, identificar objetos mágicos, crear objetos mágicos, e identificar conjuros cuando están siendo lanzados.

Prueba: Conocimiento de conjuros se utiliza cuando se ponen en cuestión tu conocimiento y tu habilidad en el arte técnico de lanzar un conjuro o de crear un objeto mágico. Esta habilidad también se usa para verificar las propiedades de los objetos mágicos en tu poder mediante el uso de conjuros como *detectar magia* e *identificar*. La CD de esta prueba varía dependiendo de la tarea a realizar.

Acción: identificar un conjuro cuando está siendo lanzado no requiere acción alguna, pero debes ser capaz de verlo claramente mientras se lanza, y esto tiene los mismos penalizadores que una prueba de Percepción a causa de la distancia, las condiciones de visibilidad, y otros factores. Aprender un conjuro de un libro de conjuros cuesta 1 hora por nivel del conjuro (los conjuros de nivel o cuestan 30 minutos). Preparar un conjuro de un libro de conjuros prestado no suma tiempo a tu preparación de conjuros. Llevar a cabo una prueba de Conocimiento de conjuros para crear un objeto mágico forma parte

del proceso de creación. Intentar discernir las propiedades de un objeto mágico cuesta 3 asaltos por objeto a identificar, y debes poder examinarlo concienzudamente.

Probar de nuevo: no puedes repetir pruebas hechas para identificar un conjuro. Si fallas en aprender un conjuro de un libro de conjuros o pergamino, debes esperar al menos 1 semana antes de poder probar de nuevo. Si fallas al preparar un conjuro de un libro de conjuros prestado, no puedes intentarlo de nuevo hasta el día siguiente. Al usar *detectar magia* o *identificar* para averiguar las propiedades de un objeto mágico, sólo puedes intentarlo para un objeto individual una vez al día. Intentos adicionales revelan los mismos resultados.

Especial: si eres un mago especialista, obtienes un bonificador +2 a las pruebas de Conocimiento de conjuros llevadas a cabo para identificar, aprender, y preparar conjuros de tu escuela escogida. Asimismo, sufres un penalizador -5 a pruebas similares que tengan que ver con los conjuros de tus escuelas opuestas.

Un elfo obtiene un bonificador +2 racial a las pruebas de Conocimiento de conjuros para identificar las propiedades de los objetos mágicos.

Si tienes la dote Aptitudes mágicas, obtienes un bonificador a las pruebas de Conocimiento de conjuros (ver Capítulo 5).

CURAR (Int)

Eres hábil en atender heridas y enfermedades.

Prueba: la CD y el efecto de una prueba de Curar dependen de la tarea que intentas.

Tarea	CD
Primeros auxilios	15
Cuidados a largo plazo	15
Tratar heridas de abrojos, *brotar de espinas*, o *piedras puntiagudas*	15
Tratar heridas mortales	20
Tratar veneno	CD salv. veneno
Tratar enfermedad	CD salv. enf

Primeros auxilios: por lo general los primeros auxilios se usan para salvar a un personaje moribundo. Si un personaje tiene pg de daño negativos y está perdiendo pg de daño (al ritmo de 1 por asalto, 1 por hora, ó 1 por día), puedes estabilizarlo; no recupera pg de daño, pero deja de perderlos. Los primeros auxilios también hacen que un personaje deje de perder pg de daño debido al sangrado (consulta el Apéndice 2 para las reglas de sangrado).

Cuidados a largo plazo: proporcionar cuidados a largo plazo significa tratar a una persona herida durante 1 día o más. Si tu prueba de

Tabla 4-5: CD de Conocimiento de conjuros

Tarea	CD de Conocimiento de conjuros
Identificar un conjuro cuando está siendo lanzado	15 + nivel del conjuro
Aprender un conjuro de un libro de conjuros o un pergamino	15 + nivel del conjuro
Preparar un conjuro de un libro de conjuros prestado	15 + nivel del conjuro
Identificar las propiedades de un objeto mágico utilizando *detectar magia*	15 + nivel de lanzador del objeto
Descifrar un pergamino	20 + nivel del conjuro
Crear un objeto mágico	Varía según el objeto

Curar tiene éxito, el paciente recupera pg de daño o de característica perdidos por daño de característica al doble del ritmo normal: 2 pg de daño/nivel por 8 horas completas de descanso en 1 día, o 4 pg de daño/nivel por cada día completo de descanso; 2 puntos de característica por 8 horas completas de descanso en 1 día, o 4 puntos de característica por cada día completo de descanso.

Puedes atender hasta a 6 pacientes a la vez. Necesitas instrumental y de suministros (vendas, emplastos, etc.) que son fáciles de obtener en las tierras civilizadas. Procurar cuidados a largo plazo cuenta como una actividad ligera para el sanador. No puedes proporcionarte cuidados a largo plazo a ti mismo.

Tratar heridas de abrojos, *brotar de espinas*, o *piedras puntiagudas*: una criatura herida al pisar un abrojo se mueve a la mitad de su velocidad normal. Una prueba de Curar con éxito elimina esta penalización.

Una criatura herida por *brotar de espinas* o *piedras puntiagudas* debe tener éxito en una salvación de Reflejos o sufre heridas que reducen en un tercio su velocidad. Otro personaje puede eliminar la penalización invirtiendo 10 minutos en vendarle las heridas, y teniendo éxito en una prueba de Curar contra la CD de salvación del conjuro.

Tratar heridas mortales: cuando se tratan heridas mortales, puedes restaurar puntos de golpe a una criatura dañada. Tratar heridas mortales restaura 1 pg de daño/nivel de la criatura. Si superas la CD en 5 o más, sumas tu modificador por Sabiduría (si es positivo) a esta cantidad. Una criatura sólo puede beneficiarse de que se traten sus heridas mortales en las primeras 24 horas de resultar herido, y nunca más de una vez al día. Debes gastar 2 usos de un equipo de sanador para llevar a cabo esta tarea. Tienes un penalizador -2 a tu prueba de Curar por cada uso que te falte del equipo de sanador.

Tratar veneno: tratar veneno significa atender a un solo personaje que haya sido envenenado, y que va a sufrir más daño a causa del veneno (o cualquier otro efecto). Cada vez que el personaje envenenado lleva a cabo una tirada de salvación contra el veneno, tú llevas a cabo una de Curar. Si el resultado de tu prueba excede la CD del veneno, el personaje obtiene un bonificador +4 de competencia a su tirada de salvación contra el veneno.

Tratar enfermedad: tratar una enfermedad significa atender a un solo personaje enfermo. Cada vez que el personaje enfermo lleva a cabo una tirada de salvación contra los efectos de la enfermedad, tú llevas a cabo una de Curar. Si el resultado de tu prueba excede la CD de la enfermedad, el personaje obtiene un bonificador +4 de competencia a su tirada de salvación contra la enfermedad.

Acción: proporcionar primeros auxilios, tratar una herida, o tratar veneno es una acción estándar. Tratar una enfermedad o atender a una criatura herida por *brotar de espinas* o *piedras puntiagudas* son 10 minutos de trabajo. Tratar heridas mortales es 1 hora de trabajo. Procurar cuidados a largo plazo requiere 8 horas de actividad ligera.

Probar de nuevo: varía. En general, no puedes intentar de nuevo una prueba de Curar sin haber visto pruebas de que la original haya fallado. Siempre puedes probar de nuevo para proporcionar primeros auxilios mientras el objetivo del intento anterior siga con vida.

Especial: un personaje con la dote Autosuficiente obtiene un bonificador a las pruebas de Curar (consulta el Capítulo 5).

Un equipo de sanador te proporciona un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Curar.

DIPLOMACIA (Car)

Puedes utilizar esta habilidad para convencer a otros con tus argumentos, para resolver diferencias, y para obtener de la gente información o rumores valiosos. Esta habilidad también se utiliza para negociar conflictos, utilizando la etiqueta y los modales adecuados para el problema.

Prueba: puedes cambiar la actitud inicial de los PNJs con una prueba con éxito, cuya CD depende de la actitud inicial de la criatura hacia ti, ajustada por su modificador por Carisma. Si tienes éxito, la actitud del personaje hacia ti mejora en un paso. Por cada 5 puntos que el resultado de la prueba sea superior a la CD, la actitud del personaje hacia ti mejora un paso adicional. La actitud de una criatura no puede cambiarse más de 2 pasos de esta forma, aunque el DJ puede pasar por alto esta regla en algunas situaciones. Si fallas la prueba por 4 o menos, la actitud del personaje hacia ti no cambia. Si fallas por 5 o más, la actitud del personaje hacia ti disminuye en un paso.

No puedes utilizar la Diplomacia contra una criatura que no te entiende, o que tiene una Inteligencia de 3 o menos. La Diplomacia es por lo general inefectiva en combate, y contra criaturas que pretenden dañarte a ti o a tus aliados en un futuro inmediato. Un cambio de actitud causado mediante la Diplomacia suele durar por lo general 1d4 horas, pero puede durar mucho más o mucho menos dependiendo de la situación (a discreción del DJ).

Si la actitud de una criatura hacia ti es por lo menos de indiferencia, puedes hacerle peticiones. Esto equivale a una prueba adicional de Diplomacia, utilizando la actitud actual de la criatura para determinar la CD base, con uno de los siguientes modificadores. Una vez la actitud de una criatura ha cambiado a solícita, ésta accede a la mayoría de peticiones sin que haga falta prueba, a menos que la petición vaya contra su naturaleza, o la ponga en grave peligro. Algunas peticiones fallan automáticamente si van contra los valores o la naturaleza de la criatura, a discreción del DJ.

Actitud inicial	CD de Diplomacia
Hostil	25 + modificador por Carisma
Malintencionado	20 + modificador por Carisma
Indiferente	15 + modificador por Carisma
Amistoso	10 + modificador por Carisma
Solícito	0 + modificador por Carisma

Petición	Modif. CD Diplomacia
Dar consejos o indicaciones sencillas	-5
Dar indicaciones detalladas	+0
Prestar una ayuda simple	+0
Revelar un secreto poco importante	+5
Prestar una ayuda larga o compleja	+5
Prestar una ayuda peligrosa	+10
Revelar un secreto importante	+10 o más
Prestar una ay. que puede acarrear un castigo	+15 o más
Peticiones adicionales	+5 por petición

Reunir información: también puedes utilizar Diplomacia para reunir información sobre un tema o individuo específicos. Para hacerlo, has de estar por lo menos 1d4 horas entrevistando gente en tabernas locales, mercados, y lugares de reunión. La CD de la prueba depende de lo complejo de la información, pero para los hechos o rumores comúnmente conocidos es 10. Para conocimientos oscuros o secretos, la CD se podría incrementar a 20 o más. El DJ puede decidir que hay temas simplemente desconocidos para el común de la gente.

Acción: utilizar la Diplomacia para influenciar la actitud de una criatura es 1 minuto de interacción continua. Hacer una petición a una criatura cuesta 1 o más asaltos de interacción, dependiendo de la complejidad de la misma. Utilizar la Diplomacia para reunir información cuesta 1d4 horas de trabajo buscando rumores e informantes.

Probar de nuevo: no puedes utilizar la Diplomacia para influenciar la actitud de una criatura en concreto más de una vez por período de 24 horas. Si una petición es rehusada, el resultado no cambia con pruebas adicionales, aunque se podrían llevar a cabo otras peticiones diferentes. Puedes repetir tiradas de Diplomacia llevadas a cabo para reunir información.

Especial: si tienes la dote Persuasivo, obtienes un bonificador a las pruebas de Diplomacia (consulta el Capítulo 5).

DISFRAZARSE (Car)

Tienes habilidad en cambiar de apariencia.

Prueba: tu prueba de Disfrazarse determina lo bueno que es el disfraz, y es una prueba enfrentada a los resultados de la prueba de Percepción de otros. Si no llamas la atención sobre ti mismo, los demás no tienen derecho a pruebas de Percepción. Si llamas la atención de gente que ya sospeche (como unos guardias que están vigilando a los plebeyos que atraviesan las puertas de la ciudad), se puede suponer que dichos observadores eligen 10 en sus pruebas de Percepción.

Disfraz	Modif. a la prueba
Sólo detalles menores	+5
Disfrazado como sexo diferente[1]	-2
Disfrazado como raza diferente[1]	-2
Disfrazado como categoría de edad diferente[1]	-2[2]
Disfrazado como categoría de tamaño diferente[1]	-10

[1]Todos estos modificadores son acumulativos; utiliza todos los que se apliquen.

[2]Por paso de diferencia entre tu categoría de edad real y tu categoría de edad disfrazado. Los pasos son: joven (más joven que adulto), adulto, maduro, viejo, y venerable.

Sólo tienes derecho a una prueba de Disfrazarse por uso de la habilidad, incluso si varias personas llevan a cabo pruebas de Percepción contra ella. La prueba de Disfrazarse se hace en secreto, para que no puedas estar seguro de lo bueno que es el resultado.

La efectividad del disfraz depende de cuánto cambia tu apariencia, y puede utilizarse para que parezcas una criatura de 1 categoría de tamaño mayor o menor de la real, lo que no cambia tu tamaño o alcance reales, si entras en combate llevando dicho disfraz.

Si estás disfrazado como un individuo en particular, quienes conocen a dicha persona obtienen un bonificador a sus pruebas de Percepción según la tabla que sigue. Además, se les considera automáticamente sospechosos de ti, por lo que siempre tienen derecho a pruebas enfrentadas.

Un individuo lleva a cabo una prueba de Percepción para intentar penetrar tu disfraz inmediatamente al encontrarse contigo, y de nuevo cada hora subsiguiente. Si te encuentras casualmente con un gran número de criaturas diferentes, cada una durante un período de tiempo corto, haz 1 prueba por día o por hora, utilizando un modificador por Percepción medio para el grupo.

Familiaridad	Bonif. a la prueba de Percepción
Reconoce a la vista	+4
Amigos o asociados	+6
Amigos próximos	+8
Amigos íntimos	+10

Acción: crear un disfraz requiere 1d3 x 10 minutos de trabajo. Usar la magia (como el conjuro *disfrazarse*) reduce esa acción al tiempo requerido para lanzar el conjuro o desencadenar el efecto.

Probar de nuevo: sí. Puedes intentar rehacer un disfraz fallido, pero una vez se sepa que intentaste un disfraz, sospecharán más.

Especial: la magia que altera tu forma, como por ejemplo *alterar el propio aspecto*, *cambiar de forma*, *disfrazarse*, o *polimorfarse*, concede un bonificador +10 a las pruebas de Disfrazarse (ver las descripciones de los conjuros individuales). La magia de adivinación que permite a la gente ver a través de las ilusiones (como por ejemplo *visión verdadera*) no penetra un disfraz mundano, pero puede negar la componente mágica de uno mágicamente potenciado.

Debes llevar a cabo una prueba de Disfrazarse cuando lanzas un conjuro de *simulacro* para determinar lo buena que es la imitación.

Si tienes la dote Engañoso, obtienes un bonificador a las pruebas de Disfrazarse (consulta el Capítulo 5).

ENGAÑAR (Car)

Sabes cómo decir mentiras.

Prueba: Engañar requiere llevar a cabo una prueba de habilidad enfrentada contra Averiguar intenciones de tu oponente. Si lo utilizas para enredar a alguien, con una prueba con éxito convences a tu oponente de que lo que dices es cierto. Las pruebas de Engañar se modifican dependiendo de la credibilidad de la mentira. Los siguientes modificadores se aplican a la tirada de la criatura que intenta decir la mentira. Nótese que algunas mentiras son tan improbables que es imposible convencer a nadie de que son ciertas (sujeto a la discreción del DJ).

Circunstancias	Modif. a Engañar
El objetivo quiere creerte	+5
La mentira es creíble	+0
La mentira es improbable	-5
La mentira es inverosímil	-10
La mentira es imposible	-20
El objetivo está borracho o discapacitado	+5
Posees pruebas convincentes	hasta +10

Fintar: puedes utilizar Engañar para llevar a cabo una finta en combate, haciendo que a tu oponente se le niegue su bonificador por Destreza a la CA contra tu siguiente ataque. La CD de esta prueba es igual a 10 + el ataque base de tu oponente + su modificador por Sabiduría. Si el oponente está entrenado en Averiguar intenciones, la CD es en ese caso igual a 10 + su bonificador a Averiguar intenciones, si fuera mayor. Para más información sobre fintar en combate, consulta el Capítulo 8.

Mensajes secretos: puedes utilizar Engañar para transmitir mensajes secretos a otro personaje sin que otros entiendan su verdadero significado, utilizando indirectas para enmascarar el mensaje real. La CD de esta prueba es 15 para mensajes sencillos, y 20 para mensajes complicados. Si tienes éxito, el objetivo entiende automáticamente lo que dices, suponiendo que te comuniques en un idioma que entienda. Si tu prueba falla por 5 o más, transmites un mensaje equivocado. Otras criaturas que reciban el mensaje pueden descifrarlo mediante una prueba enfrentada de Averiguar intenciones contra el resultado de tu Engañar.

Acción: un intento de engañar a alguien dura por lo menos 1 asalto, pero puede durar más si la mentira es elaborada (como determinará el DJ caso por caso).

Fintar en combate es una acción estándar.

El uso de Engañar para entregar un mensaje secreto cuesta el doble de tiempo de lo que se tardaría en transmitir el mensaje por métodos normales.

Probar de nuevo: si no consigues engañar a alguien, los intentos posteriores tienen un penalizador de -10, y podrían juzgarse imposibles a discreción del DJ.

Puedes intentar fintar contra alguien de nuevo si fallas, y si el primer intento falla un mensaje secreto puede ser transmitidos de nuevo.

Especial: un lanzador de conjuros con un familiar víbora obtiene un bonificador +3 a las pruebas de Engañar.

Si tienes la dote Engañoso, obtienes un bonificador a las pruebas de Engañar (consulta el Capítulo 5).

ESCAPISMO (Des; penalizador de armadura)

Tu entrenamiento te permite librarte de ligaduras, y escapar de presas.

Prueba: la tabla a continuación proporciona las CD necesarias para escapar de diversos tipos de inmovilización.

Cuerdas: la CD de tu prueba de Escapismo es igual al bonificador a las maniobras de combate de quien te ata + 20.

Grilletes y grilletes de gran calidad: la CD para los grilletes viene fijada por su construcción (ver tabla a continuación).

Espacio reducido: la CD que se indica es por atravesar un espacio por el cual cabe tu cabeza pero no tus hombros. Si el espacio es largo, puedes hacer pruebas múltiples. No puedes escurrirte por un espacio a través del cual no cabe tu cabeza.

Presa: puedes llevar a cabo una prueba de Escapismo en lugar de una prueba de maniobras de combate para escapar de una presa (consulta el Capítulo 8), o de una sujeción.

Inmovilización	CD Escapismo
Cuerda/ataduras	BMC del atador +20
Red, *animar una cuerda*, *comandar plantas*, *controlar plantas*, *enmarañar*	20
Conjuro *trampa de lazo*	23
Grilletes	30
Espacio reducido	30
Grilletes de gran calidad	35
Presa	DMC del apresador

Acción: llevar a cabo una prueba de Escapismo para librarse de cuerdas, grilletes, u otras formas de inmovilizar (excepto una presa) requiere 1 minuto de trabajo. Escapar de una red, o de un conjuro del tipo *animar una cuerda*, *comandar plantas*, *controlar plantas*, o *enmarañar* es una acción de asalto completo. Escapar de una presa o de una sujeción es una acción estándar. Escurrirse a través de un espacio reducido cuesta al menos 1 minuto y quizá más, dependiendo de lo largo que sea.

Probar de nuevo: varía. Puedes llevar a cabo otra prueba tras una fallida si te escurres a través de un lugar estrecho, llevando a cabo pruebas múltiples. Si la situación lo permite, puedes llevar a cabo pruebas adicionales, o incluso elegir 20, mientras no tengas oposición activa. Si la CD para escapar de una cuerda o de unas ataduras es mayor que 20 + tu bonificador de Escapismo, no puedes escapar de las ataduras utilizando esta habilidad.

Especial: si tienes la dote Sigiloso, obtienes un bonificador a las pruebas de Escapismo (consulta el Capítulo 5).

Interpretar (Car)

Eres hábil en una forma de entretenimiento, desde cantar a actuar, o tocar un instrumento. Como Artesanía, Profesión, y Saber, Interpretar abarca en realidad cierto número de habilidades diferentes. Podrías tener diversas habilidades de Interpretar, cada una con sus propios rangos.

Cada una de las nueve categorías de la habilidad Interpretar incluye una gran variedad de métodos, instrumentos, o técnicas, de los cuales se proporciona una pequeña muestra para cada categoría de las que se relacionan a continuación.

- Actuar (comedia, drama, pantomima)
- Cantar (balada, cántico, melodía)
- Comedia (bufonadas, relatos graciosos, chistes)
- Danza (ballet, vals, jiga)
- Instrumentos de cuerda (flauta, arpa, laúd, mandolina)
- Instrumentos de percusión (campanas, campanillas, tambores, gongs)
- Instrumentos de teclado (clavicordio, piano, órgano de tubos)
- Instrumentos de viento (flauta, flauta de pan, armónica, trompeta)
- Oratoria (épica, oda, narración)

Prueba: puedes impresionar a la audiencia con tu talento y habilidad en el tipo de interpretación elegida.

Un instrumento musical de gran calidad te proporciona un bonificador +2 por circunstancia a todas las pruebas de Interpretar que implican su uso.

Acción: varía. Intentar ganar dinero tocando en público requiere cualquier cosa desde el trabajo de una tarde a una interpretación de día completo. Las aptitudes de bardo especiales basadas en la interpretación se describen junto con dicha clase.

Probar de nuevo: sí. Se permiten las repeticiones, pero no niegan fallos previos, y una audiencia que haya quedado poco impresionada en el pasado, es fácil que tenga prejuicios contra futuras interpretaciones (incrementa la CD en 2 por cada fallo previo).

CD de Interpretar	Resultado
10	Interpretación rutinaria. Intentar ganar dinero tocando en público así es parecido a mendigar. Puedes ganar hasta 1d10 pc al día.
15	Interpretación entretenida. En una ciudad próspera, puedes ganar 1d10 pp al día.
20	Gran interpretación. En una ciudad próspera, puedes ganar 3d10 pp al día. En su día puedes ser invitado a unirte a una compañía profesional, y hacerte una reputación regional.
25	Interpretación memorable. En una ciudad próspera, puedes ganar 1d6 po al día. En su día, puedes llamar la atención de patrocinadores nobles y hacerte una reputación nacional.
30	Interpretación extraordinaria. En una ciudad próspera puedes ganar hasta 3d6 po al día. En su día, puedes llamar la atención de patrocinadores lejanos, o seres extraplanarios.

Especial: un bardo debe tener rangos en categorías específicas de Interpretar para utilizar algunas de sus aptitudes de interpretación de bardo. Para más detalles, consulta la sección sobre interpretación de bardo en la descripción de la clase bardo del Capítulo 3.

Intimidar (Car)

Puedes utilizar esta habilidad para asustar a sus oponentes, o para conseguir que actúen de una forma que te beneficie. Esta habilidad incluye amenazas verbales y demostraciones de pericia.

Prueba: puedes utilizar Intimidar para obligar a un oponente a actuar de forma amistosa hacia ti durante 1d6 x 10 minutos con una prueba con éxito. La CD de esta prueba es igual a 10 + los dados de golpe del objetivo + el modificador por Sabiduría de éste. Si tienes éxito, el objetivo te proporciona la información que deseas, lleva a cabo acciones que no le ponen en peligro, o por lo demás ofrece una asistencia limitada. Una vez el Intimidar expira, el objetivo te trata como malintencionado, y puede dar parte a las autoridades locales. Si fallas esta prueba por 5 o más, el objetivo intenta engañarte o estorbar tus actividades de alguna otra forma.

Desmoralizar: puedes utilizar esta habilidad para hacer que un oponente quede estremecido durante cierta cantidad de asaltos. La CD de esta prueba es igual a 10 + los dados de golpe del objetivo + su modificador por Sabiduría. Si tienes éxito, el objetivo queda estremecido durante 1 asalto, duración que se incrementa en 1 asalto por cada 5 puntos por los que superas la CD. Sólo puedes amenazar a un oponente de esta forma si se encuentra a 30 pies (9 *m*) o menos de ti, y puede verte y oírte claramente. Usarla de nuevo sobre la misma criatura sólo prolonga la duración, no crea un estado de miedo superior.

Acción: utilizar Intimidar para cambiar la actitud de un oponente requiere 1 minuto de conversación. Desmoralizar a un oponente es una acción estándar.

Probar de nuevo: puedes intentar de nuevo Intimidar a un oponente, pero cada prueba adicional aumenta la CD en +5, incremento que desaparece al cabo de una hora.

Especial: obtienes un bonificador +4 a las pruebas de Intimidar si eres más grande que tu objetivo, y sufres un penalizador -4 si eres más pequeño.

Si tienes la dote Persuasivo, obtienes un bonificador a las pruebas de Intimidar (consulta el Capítulo 5).

Un semiorco obtiene un bonificador +2 a las pruebas de Intimidar.

Inutilizar mecanismo (Des; p. de armadura; sólo entrenada)

Tienes habilidad en desarmar trampas y en forzar cerraduras. Además, esta habilidad te permite sabotear objetos mecánicos sencillos, como por ejemplo catapultas, ruedas de carro, y puertas.

Prueba: al desarmar una trampa u otro mecanismo, la prueba de Inutilizar mecanismo se hace en secreto, dado no tienes por qué saber necesariamente si has tenido éxito o no.

La CD depende de lo complicado que sea el mecanismo. Si la prueba tiene éxito, consigues inutilizarlo. Si fallas por 4 o menos, has fallado pero puedes probar de nuevo. Si fallas por 5 o más, algo va mal. Si el mecanismo es una trampa, la disparas. Si intentas algún tipo de

sabotaje, piensas que el mecanismo está desactivado, pero aún funciona con normalidad.

Puedes también amañar objetos sencillos, como por ejemplo sillas de montar o ruedas de carro, para que funcionen normalmente durante un rato, y después fallen o se caigan algún tiempo más tarde (por lo general después de 1d4 asaltos o minutos de uso).

Mecanismo	Tiempo	CD de Inut. mec.*	Ejemplo
Sencillo	1 asalto	10	Forzar cerradura
Complejo	1d4 asaltos	15	Sabotear rueda de carro
Difícil	2d4 asaltos	20	Desact. trampa, rearmar trampa
Extremo	2d4 asaltos	25	Desactivar trampa compleja, sabotear inteligentemente mecanismo de relojería

*Si intentas no dejar rastro de tus actividades, añade 5 a la CD.

Abrir cerraduras: la CD para forzar una cerradura depende de su calidad. Si no tienes un juego de herramientas de ladrón, estas CD se incrementan en 10.

Calidad de la cerradura	CD Inutilizar mecanismo
Sencilla	20
Media	25
Buena	30
Superior	40

Acción: la cantidad de tiempo necesario para llevar a cabo una prueba de Inutilizar mecanismo depende de la tarea, tal y como se indica más arriba. Desactivar un mecanismo sencillo cuesta 1 asalto y es una acción de asalto completo. Un mecanismo complicado o difícil requiere 1d4 ó 2d4 asaltos. Intentar forzar una cerradura es una acción de asalto completo.

Probar de nuevo: varía. Puedes repetir una prueba llevada a cabo para desactivar una trampa si la fallas por 4 o menos. Puedes repetir pruebas hechas para forzar cerraduras.

Especial: si tienes la dote Manos hábiles, obtienes un bonificador a las pruebas de Inutilizar mecanismo (consulta el Capítulo 5).

Un pícaro que supera la CD de la trampa por 10 o más puede estudiarla, averiguar cómo funciona, y sobrepasarla sin tenerla que desactivar. Además, puede amañarla de manera de que sus aliados también puedan sobrepasarla.

Restricción: los personajes con la aptitud de encontrar trampas (como los pícaros) pueden desactivar trampas mágicas. Una trampa mágica suele tener una CD de 25 + el nivel del conjuro utilizado para crearla.

Los conjuros *círculo de teletransporte*, *glifo custodio*, *símbolo*, y *trampa de fuego* también crean trampas que un pícaro puede desactivar con una prueba con éxito de Inutilizar mecanismo. *Brotar de espinas*, y *piedras puntiagudas*, sin embargo, crean obstáculos mágicos con los que las pruebas de Inutilizar mecanismo no pueden funcionar. Consulta las descripciones de los conjuros para más detalles.

JUEGO DE MANOS (Des; p. armadura; sólo entrenado)

Tu entrenamiento te permite vaciar bolsillos, desenvainar armas ocultas, y llevar a cabo una gran variedad de acciones sin que nadie se dé cuenta.

Prueba: una prueba de Juego de manos CD 10 te permite ocultar en la palma de la mano un objeto no atendido del tamaño de una moneda. Llevar a cabo una acción menor de Juego de manos, como por ejemplo hacer que una moneda desaparezca, también tiene CD 10 a menos que haya un observador determinado a fijarse dónde fue el objeto.

Cuando utilizas esta habilidad bajo una observación atenta, tu prueba de habilidad se enfrenta a la prueba de Percepción del observador, y un éxito de éste no impide que lleves a cabo la acción, sólo impide que pase desapercibida.

Puedes ocultar en tu cuerpo un pequeño objeto (incluyendo un arma ligera o un arma a distancia fácilmente disimulable, como por ejemplo un dardo, o una ballesta de mano). Tu prueba de Juego de manos se enfrenta a la de Percepción de cualquiera que te observe, o de cualquiera que te cachee. En este último caso, el cacheador obtiene un bonificador +4 a la prueba de Percepción, puesto que suele ser mas fácil encontrar uno de estos objetos que esconderlo. Una daga es más fácil de ocultar que la mayoría de armas ligeras, y te concede un bonificador +2 a tu prueba de Juego de manos para ocultarla. Un objeto extraordinariamente pequeño, como por ejemplo una moneda, un *shuriken*, o un anillo, te concede un bonificador +4 a tu prueba de Juego de manos para ocultarlo, y las ropas gruesas o voluminosas (como por ejemplo un manto) te conceden un bonificador +2 a la prueba.

Desenvainar un arma oculta es una acción estándar que no provoca ataques de oportunidad.

Si intentas quitarle algo a una criatura, debes llevar a cabo una prueba de Juego de manos CD 20. El oponente tiene derecho a una prueba de Percepción para detectar el intento, enfrentada al resultado de la prueba de Juego de manos que obtienes cuando intentas echar mano al objeto. Un oponente que tiene éxito en esta prueba se da cuenta del intento, tanto si obtienes el objeto como si no. No puedes utilizar esta habilidad para quitarle un objeto a otra criatura durante el combate, si ésta es consciente de tu presencia.

También puedes usar Juego de manos para entretener a una audiencia como si utilizaras la habilidad de Interpretar. En dicho caso, tu 'actuación' incorpora elementos de prestidigitación, malabarismos, etc.

CD de Juego de manos	Tarea
10	Escamotear una moneda u objeto de ese tamaño
20	Quitarle a una persona un objeto pequeño

Acción: cualquier prueba de Juego de manos es por lo general una acción estándar. Sin embargo, puedes llevar a cabo una prueba de Juego de manos como acción de movimiento, aceptando un penalizador -20 a la misma.

Probar de nuevo: sí, pero después de un fallo inicial, un segundo intento de Juego de manos contra el mismo objetivo (o mientras eres observado por el mismo observador que se dio cuenta de tu intento previo) incrementa la CD de la tarea en 10.

No entrenada: una prueba no entrenada de Juego de manos es simplemente una prueba de Destreza. Sin entrenamiento, no puedes tener éxito en una prueba de Juego de manos de una CD superior a 10, excepto para ocultar un objeto en tu cuerpo.

Especial: si tienes la dote Manos hábiles, obtienes un bonificador a las pruebas de Juego de manos (consulta el Capítulo 5).

Lingüística (Int; sólo entrenado)

Eres hábil en trabajar con el idioma, tanto en su forma hablada como en su forma escrita. Puedes hablar múltiples idiomas, y descifrar casi cualquier idioma si dispones de tiempo suficiente. Tu habilidad en la escritura te permite crear y detectar falsificaciones.

Prueba: puedes descifrar la escritura de un idioma no familiar, o un mensaje escrito de una forma incompleta o arcaica. La CD base es 20 para los mensajes sencillos, 25 para los textos estándar, y 30 o más para los escritos intrincados, exóticos, o muy antiguos. Si la prueba tiene éxito, entiendes el contenido general de un escrito de aproximadamente 1 página de largo (o equivalente). Si la prueba falla, debes llevar a cabo una prueba de Sabiduría CD 5 para no sacar falsas conclusiones sobre el texto (el éxito significa que no sacas una falsa conclusión; el fracaso significa que lo haces).

Tanto la prueba de Lingüística como (si es necesario), la de Sabiduría las hace el DJ en secreto, de forma que no sepas si la conclusión a la que has llegado es verdadera o falsa.

Estado	Mod. prueba de Lingüística
Tipo de documento desconocido para el lector	-2
Tipo de documento algo conocido para el lector	+0
Tipo de documento muy conocido para el lector	+2
Letra no conocida por el lector	-2
Letra algo conocida por el lector	+0
Letra íntimamente conocida por el lector	+2
El lector sólo revisa el documento por encima	-2
El doc. contradice las órdenes o el conocimiento	+2

Crear o detectar falsificaciones: la falsificación requiere materiales de escritura apropiados para el documento a falsificar. Para falsificar un documento en el cual la letra no sea específica de alguna persona, sólo necesitas haber visto antes un documento similar, y obtienes un bonificador +8 a la prueba. Para falsificar una firma, necesitas un autógrafo de esa persona para copiarlo, y obtienes un bonificador +4 a la prueba. Para falsificar un documento más largo escrito con la letra de una persona en particular, necesitas una muestra considerable de la letra de la misma.La prueba de Lingüística se lleva a cabo en secreto, por lo que no puedes estar seguro de lo buena que es tu falsificación. Igual que con el Disfraz, no se lleva a cabo prueba alguna hasta que alguien examina el trabajo. Tu prueba de Lingüística se enfrenta a la de la persona que examina el documento para verificar su autenticidad. El examinador obtiene modificadores si se da alguna de las condiciones de la tabla.

Aprender un idioma: cada vez que adquieres un rango en esta habilidad, aprendes a hablar un nuevo idioma. Los idiomas comunes (y sus hablantes específicos) incluyen los siguientes.

- Abisal (demonios y otros ajenos caóticos malignos)
- Acuano (criaturas acuáticas, criaturas basadas en el agua)
- Aklo (derro, monstruos inhumanos o de otro mundo, hadas malignas)
- Aurano (criaturas voladoras, criaturas basadas en el aire)
- Celestial (ángeles y otros ajenos buenos)
- Común (humanos y las razas básicas del Capítulo 2)
- Dracónico (dragones, humanoides reptilianos)
- Druídico (sólo druidas)
- Elfo (elfos, semielfos)
- Enano (enanos)
- Gigante (cíclopes, ettin, gigantes, ogros, trolls)
- Gnomo (gnomos)
- Goblin (bugbear, goblin, hobgoblin)
- Gnoll (gnoll)
- Ígnaro (criaturas basadas en el fuego)
- Infernal (diablos y otros ajenos legales malignos)
- Infracomún (drow, duergar, morlock, svirfneblin)
- Mediano (medianos)
- Orco (orcos, semiorcos)
- Silvano (centauros, hadas, criaturas vegetales, unicornios)
- Térraro (criaturas basadas en la tierra)

Acción: varía. Descifrar una página de texto ordinario cuesta 1 minuto (10 asaltos consecutivos). Crear una falsificación puede costar desde 1 minuto hasta 1d4 minutos/página. Detectar una falsificación utilizando Lingüística cuesta 1 asalto de examen/página.

Probar de nuevo: sí.

Especial: debes estar entrenado para utilizar esta habilidad, pero siempre puedes probar la lectura de formas arcaicas y extrañas de tus propios idiomas raciales adicionales. Además, siempre puedes intentar detectar una falsificación.

Montar (Des; penalizador de armadura)

Tienes la habilidad de montar, por lo general un caballo, pero posiblemente algo más exótico, como un grifo o un pegaso. Si intentas montar una criatura poco adecuada para la monta, sufres un penalizador -5 a tus pruebas de Montar.

Prueba: las acciones típicas de Montar no requieren prueba. Puedes ensillar, montar, cabalgar y desmontar sin problemas. Las siguientes tareas requieren una prueba.

Guiar con las rodillas: puedes guiar la montura con las rodillas para tener libres las dos manos en combate. Haz una prueba de Montar al inicio de tu turno. Si fallas, ese asalto sólo puedes usar una mano porque necesitas la otra para controlar la montura. Esto no consume acción alguna.

Tarea	CD de Montar
Guiar con las rodillas	5
Mantenerse en la silla	5
Luchar desde una mont. entrenada en combate	10
Cubrirse	15
Caer en blando	15
Saltar	15
Espolear la montura	15
Controlar la montura en batalla	20
Montar o desmontar rápidamente	20

Mantenerse en la silla: puedes reaccionar instantáneamente para evitar una caída cuando tu montura se encabrita, cambia de velocidad inesperadamente, o cuando tú sufres daño. Este uso no requiere acción alguna.

Luchar desde una montura entrenada en combate: si diriges tu montura entrenada para atacar en batalla, sigues pudiendo hacer tus propios ataques con normalidad. Este uso es una acción gratuita.

Cubrirse: puedes reaccionar instantáneamente para dejarte caer a un lado y colgar junto a tu montura, utilizándola como cobertura. No puedes atacar ni lanzar conjuros mientras usas tu montura para cubrirte. Si fallas la prueba, no tienes el beneficio de la cobertura. Utilizar esta opción es una acción inmediata, pero recuperarte de esta posición es una acción de movimiento que no requiere prueba.

Caer en blando: niegas el daño si caes de la montura. Si fallas la prueba, sufres 1d6 puntos de daño y quedas tendido en el suelo. Este uso no gasta acción alguna.

Saltar: puedes hacer que tu montura salte obstáculos como parte de su movimiento. Si la prueba de Montar para el salto tiene éxito, haz otra prueba con tu modificador por Montar o el de saltar de tu montura (el menor de los dos) para ver lo lejos que puede saltar la criatura. Si fallas la prueba, te caes de la montura cuando salta, y sufres el daño por caída apropiado (por lo menos 1d6 puntos). Este uso no consume acción, sino que forma parte del movimiento de la montura.

Espolear la montura: puedes espolear tu montura para que corra más con una acción de movimiento. Una prueba de Montar con éxito incrementa la velocidad de la montura en 10 pies (3 *m*) durante 1 asalto, pero causa a la criatura 1d3 puntos de daño. Puedes usar esta aptitud cada asalto, pero la montura se fatiga al cabo de un número de asaltos igual a su puntuación de Constitución. Esta aptitud no puede utilizarse en una montura fatigada.

Controlar la montura en batalla: como acción de movimiento, puedes intentar controlar un caballo ligero, poni, caballo pesado, u otra montura no entrenada para montar en combate. Si fallas la prueba de Montar, no puedes hacer nada más en ese asalto. No necesitas tirar para caballos o ponis entrenados para el combate

Montar o desmontar rápidamente: puedes intentar montar o desmontar de una montura de hasta 1 categoría de tamaño mayor que tu como acción gratuita, mientras tengas por lo menos una acción de movimiento disponible en ese asalto. Si fallas la prueba, montar o desmontar se convierte en una acción de movimiento. No puedes montar o desmontar rápidamente de una montura mayor que una categoría de tamaño superior a la tuya.

Acción: varía. Montar o desmontar suele ser una acción de movimiento. Otras pruebas son una acción de movimiento, una acción gratuita, o ninguna acción, tal y como se ha indicado más arriba.

Especial: si montas a pelo (sin silla de montar), sufres un penalizador -5 a tus pruebas de Montar.

Si tienes la dote Afinidad animal, obtienes un bonificador a las pruebas de Montar (consulta el Capítulo 5).

Si utilizas una silla militar, obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de montar relativas a permanecer en la silla.

Montar es un prerrequisito para Ataque al galope, Carga impetuosa, Combatir desde una montura, Disparar desde una montura, y Pisotear.

NADAR (Fue; penalizador de armadura)

Sabes nadar, y puedes hacerlo incluso en aguas turbulentas.

Prueba: mientras estás en el agua llevas a cabo una prueba de Nadar una vez por asalto. El éxito significa que puedes avanzar hasta la mitad de tu velocidad (como acción de asalto completo), o hasta una cuarta parte de tu velocidad (como acción de movimiento). Si fallas por 4 o menos, no avanzas. Si fallas por 5 o más, te hundes.

Si estás bajo el agua, bien porque fallas una prueba de Nadar, o porque estás nadando bajo el agua a propósito, puedes contener la respiración. Puedes hacerlo durante tantos asaltos como el doble de tu puntuación de Constitución, pero sólo si no llevas a cabo más que acciones de movimiento o gratuitas. Si llevas a cabo una acción estándar o una acción de asalto completo (como por ejemplo un ataque), el resto del tiempo que puedes contener la respiración se reduce en 1 asalto (es decir, que un personaje en combate sólo puede contener la respiración la mitad de lo normal). Después de ese período de tiempo, debes llevar a cabo una prueba de Constitución CD 10 cada asalto para continuar conteniendo la respiración. Cada asalto, la CD de dicha prueba se incrementa en 1. Si fallas la prueba, empiezas a ahogarte. La CD para la prueba de Nadar depende del estado del agua, tal y como se indica en la tabla siguiente.

Agua	CD de Nadar
Aguas tranquilas	10
Aguas bravas	15
Aguas turbulentas	20*

* No puedes elegir 10 en una prueba de Nadar en aguas turbulentas, incluso si no se te amenaza o distrae.

Cada hora que nadas, debes llevar a cabo una prueba de Nadar CD 20 para no sufrir 1d6 puntos de daño no letal debido a la fatiga.

Acción: una prueba de Nadar con éxito te permite avanzar a una cuarta parte de tu velocidad como una acción de movimiento, o la mitad de la misma como una acción de asalto completo.

Especial: una criatura con una velocidad de Nadar puede moverse a través del agua a su velocidad indicada sin llevar a cabo pruebas de Nadar. Obtiene un bonificador +8 racial a cualquier prueba de Nadar para llevar a cabo una acción especial o evitar un peligro. La criatura siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso

si la distraen o está en peligro mientras nada. Dicha criatura puede utilizar la acción de correr mientras nada, siempre que lo haga en línea recta.

Si tienes la dote Atlético, obtienes un bonificador a las pruebas de Nadar (consulta el Capítulo 5).

PERCEPCIÓN (Sab)

Tus sentidos te permiten darte cuenta de los detalles más nimios, y te alertan del peligro. La Percepción cubre los cinco sentidos, incluyendo la vista, el oído, el tacto, el gusto, y el olfato.

Prueba: la Percepción tiene cierta cantidad de usos, el más común de los cuales es una prueba enfrentada contra la prueba de Sigilo de un oponente, para darte cuenta de la presencia del mismo y evitar ser sorprendido. Si tienes éxito, detectas al oponente y puedes reaccionar a su presencia. Si fallas, tu oponente puede llevar a cabo una amplia variedad de acciones que incluyen pasar junto a ti sin que te des cuenta, y atacarte.

Detalle	CD de Percepción
Oír el sonido de la batalla	-10
Notar el hedor de la basura pudriéndose	-10
Detectar el olor del humo	0
Oír los detalles de una conversación	0
Ver a una criatura visible	0
Determinar si la comida está estropeada	5
Oír el sonido de una criatura andando	10
Oír los detalles de una conversación en susurros	15
Encontrar una puerta oculta normal	15
Oír el sonido de una llave girando en la cerradura	20
Encontrar una puerta secreta normal	20
Oír tensarse un arco	25
Notar que tienes debajo una criatura excavadora	25
Fijarse en un carterista	Enf. J. de m.
Fijarse en una criatura que utiliza Sigilo	Enf. a Sigilo
Encontrar una trampa oculta	Varía
Ident. una poción a través del gusto	15 + NL de la poción

La Percepción se usa también para darse cuenta de detalles mínimos en el entorno. La CD para darse cuenta de dichos detalles varía dependiendo de la distancia, el entorno, y lo notorio que sea el detalle en sí. La tabla que hay más abajo te proporciona algunas directrices.

Acción: la mayoría de las pruebas de Percepción son reactivas, en respuesta a estímulos observables; buscar uno intencionadamente es una acción de movimiento.

Probar de nuevo: sí. Puedes intentar notar algo que no pudiste notar la primera vez, en tanto en cuanto el estímulo siga presente.

Especial: los elfos, los semielfos, los gnomos, y los medianos obtienen un bonificador +2 racial a las pruebas de Percepción. Las criaturas con la cualidad especial olfato tienen un bonificador +8 a las pruebas de Percepción llevadas a cabo para detectar un olor. Las que tienen la cualidad especial sentido de la vibración tienen un bonificador +8 a las pruebas de Percepción contra criaturas que tocan el suelo, y llevan a cabo dichas pruebas automáticamente cuando las tienen a su alcance. Consulta el Apéndice 1 para más información.

Un lanzador de conjuros con un familiar halcón o lechuza obtiene un bonificador +3 a las pruebas de Percepción, y la dote Alerta concede un bonificador a las pruebas de Percepción (ver el Capítulo 5).

Modificador a la Percepción	modificador a la CD
Distancia a la fuente, objeto, o criatura	+1/10 pies (3 *m*)
A través de una puerta cerrada	+5
A través de un muro	+10/pie (30 *cm*) de grosor
Condiciones favorables[1]	-2
Condiciones desfavorables[1]	+2
Condiciones terribles[2]	+5
La criatura que hace la prueba está distraída	+5
La criatura que hace la prueba está dormida	+10
La criatura o el objeto es invisible	+20

[1]Las condiciones favorables y desfavorables dependen del sentido utilizado para llevar a cabo la prueba. Por ejemplo, una luz brillante bonificaría las que tienen que ver con la vista, mientras que la luz de una antorcha o de la luna podría penalizarlas. El ruido ambiental podría penalizar una que tuviera que ver con el oído, mientras que olores enfrentados podrían penalizar cualquiera que implique el olfato.

[2]Como en las condiciones desfavorables, pero más extremas. Por ejemplo, la luz de una vela para las pruebas que tienen que ver con la vista, un dragón rugiendo para las que tienen que ver con el oído, y un hedor tremebundo para las que tienen que ver con el olfato.

PROFESIÓN (Sab; sólo entrenada)

Eres hábil en un trabajo específico. Como Artesanía, Saber, e Interpretar, Profesión es en realidad cierta cantidad de habilidades distintas. Podrías tener diversas habilidades de Profesión, cada una con sus propios rangos. Si bien una habilidad de Artesanía representa la aptitud para crear un objeto, una de Profesión representa la aptitud para una vocación que requiere un rango mayor de conocimientos menos específicos. Las habilidades de Profesión más comunes son abogado, arquitecto, bibliotecario, carnicero, cervecero, cocinero, comadrona, conductor, cortesano, curtidor, escriba, granjero, herbolario, ingeniero, jardinero, jugador, leñador, marinero, mercader, minero, molinero, mozo de cuerda, mozo de establo, oficinista, panadero, pastor, pescador, posadero, soldado, y trampero.

Prueba: puedes ganar la mitad del resultado de tu prueba de Profesión en po por semana de trabajo dedicado. Sabes cómo utilizar las herramientas del oficio, cómo llevar a cabo las tareas diarias de la profesión, cómo supervisar a tus ayudantes, y cómo encargarte de los problemas comunes. También puedes responder preguntas acerca de tu Profesión. Las preguntas básicas tienen CD 10, mientras que las más complejas tienen CD 15 o más.

Acción: no aplicable. Una sola prueba representa por lo general 1 semana de trabajo.

Probar de nuevo: varía. Un intento de usar una habilidad de Profesión por dinero no puede ser repetido, y te has de conformar con la paga semanal que hayas obtenido del resultado de la prueba. Al cabo de una semana puedes llevar a cabo una nueva para determinar un nuevo ingreso para el siguiente período de tiempo. Por lo general, un intento de llevar a cabo una tarea específica puede ser repetido.

No entrenada: los operarios y ayudantes no entrenados (es decir, los personajes sin ningún rango en una Profesión) ganan una media de 1 pp al día.

Especial: un gnomo obtiene un bonificador +2 a una habilidad de Profesión o Artesanía a su elección.

SABER (Int; sólo entrenado)

Has sido educado en un campo de estudio, y puedes responder tanto preguntas sencillas como complicadas. Como las habilidades Artesanía, Interpretar, y Profesión, en realidad Saber abarca cierto número de especialidades diferentes. A continuación se relacionan algunos campos de estudio típicos.

- Arcanos (antiguos misterios, tradiciones mágicas, símbolos arcanos, constructos, dragones, bestias mágicas)
- Dungeons (aberraciones, cavernas, cienos, espeleología)
- Geografía (países, terreno, clima, gente)
- Historia (guerras, colonias, migraciones, fundación de ciudades)
- Ingeniería (edificios, acueductos, puentes, fortificaciones)
- Local (leyendas, personalidades, habitantes, leyes, costumbres, tradiciones, humanoides)
- Los Planos (los planos Interiores, los planos Exteriores, el plano Astral, el plano Etéreo, ajenos, magia planaria)
- Naturaleza (animales, hadas, humanoides monstruosos, plantas, estaciones y ciclos, clima, sabandijas)
- Nobleza (linajes, heráldica, personalidades, realeza)
- Religión (dioses y diosas, historia mítica, tradición eclesiástica, símbolos sagrados, muertos vivientes)

Prueba: responder una pregunta dentro de tu campo de estudio tiene una CD de 10 (para preguntas muy fáciles), 15 (para preguntas básicas), o de 20 a 30 (para preguntas realmente complicadas).

Puedes utilizar esta habilidad para identificar monstruos y sus poderes o vulnerabilidades especiales. Por lo general, la CD de una de estas pruebas es igual a 10 + el VD del monstruo. Para monstruos comunes, como por ejemplo los goblin, la CD de esta prueba es igual a 5 + el VD del monstruo. Para monstruos particularmente raros, como por ejemplo la tarasca, la CD de esta prueba es igual a 15 + el VD del monstruo, o más. Una prueba con éxito te permite recordar alguna información útil acerca del monstruo. Por cada 5 puntos por los que el resultado de tu prueba supere la CD, recuerdas un fragmento de información útil. Muchas de las habilidades de Saber tienen usos específicos tal y como se indica en la tabla 4-6.

Acción: por lo general ninguna. En muchos casos, una prueba de Saber no requiere acción alguna (pero consulta 'No entrenada' más adelante).

Probar de nuevo: no. La prueba representa lo que sabes, y pensar de nuevo en de un tema no permite averiguar lo que nunca aprendiste.

No entrenada: no puedes llevar a cabo una prueba de Saber no entrenada a una CD superior a 10. Si tienes acceso a una extensa biblioteca que cubre una habilidad específica, este límite se elimina. Sin embargo, el tiempo necesario para llevar a cabo una prueba utilizando una biblioteca se incrementa a 1d4 horas. Una biblioteca particularmente completa podría incluso concederte un bonificador a las pruebas de Saber en los campos que abarca.

SIGILO (Des; penalizador de armadura)

Eres hábil en evitar ser detectado, lo que te permite deslizarte entre enemigos, o atacarles desde una posición en la que no te ven. Esta habilidad cubre ocultarse y moverse en silencio.

Prueba: tu prueba de Sigilo se enfrenta a la prueba de Percepción de cualquiera que pueda darse cuenta de tu presencia. Las criaturas

Tabla 4-6: CD de las pruebas de Saber

Tarea	Habilidad de Saber	CD
Identificar un aura mientras se usa *detectar magia*	Arcano	15 + nivel del conjuro
Identificar un efecto de conjuro que esté funcionando	Arcano	20 + nivel del conjuro
Identificar materiales fabricados mediante magia	Arcano	20 + nivel del conjuro
Identificar un conjuro que tenga a ti como objetivo	Arcano	25 + nivel del conjuro
Identificar los conjuros lanzados utilizando un componente material específico	Arcano	20
Identificar peligros subterráneos	Dungeons	15 + VD del peligro
Identificar mineral, piedra, o metal	Dungeons	10
Determinar la pendiente	Dungeons	15
Determinar la profundidad bajo tierra	Dungeons	20
Identificar construcciones en mal estado	Ingeniería	10
Determinar el estilo o la edad de una estructura	Ingeniería	15
Determinar las debilidades de una estructura	Ingeniería	20
Identificar la raza o el acento de una criatura	Geografía	10
Reconocer los rasgos del terreno de una región	Geografía	15
Saber dónde está la comunidad más cercana o un lugar de interés	Geografía	20
Conocer un acontecimiento reciente o históricamente significativo	Historia	10
Determinar la fecha aproximada de un acontecimiento específico	Historia	15
Conocer un acontecimiento histórico oscuro o antiguo	Historia	20
Conocer leyes locales, dirigentes, y sitios populares	Local	10
Conocer un rumor común o una tradición local	Local	15
Conocer organizaciones, dirigentes, y lugares ocultos	Local	20
Identificar un peligro natural	Naturaleza	15 + VD del peligro
Identificar una planta o animal común	Naturaleza	10
Identificar un fenómeno climatológico antinatural	Naturaleza	15
Determinar la naturaleza artificial de un rasgo	Naturaleza	20
Conocer a los dirigentes actuales y sus símbolos	Nobleza	10
Estar al corriente de la etiqueta adecuada	Nobleza	15
Conocer la línea sucesoria	Nobleza	20
Conocer los nombres de los Planos	Los Planos	10
Reconocer el plano en el que se está	Los Planos	15
Identificar el origen planario de una criatura	Los Planos	20
Reconocer el símbolo o el clero de un dios común	Religión	10
Conocer la mitología y los mandamientos comunes	Religión	15
Reconocer el símbolo o el clero de un dios oscuro	Religión	20
Identificar las aptitudes y debilidades de un monstruo	Varía	10 + el VD del monstruo

que no consiguen mejorar tu prueba no son conscientes de tu presencia, y te tratan como si tuvieras ocultación total. Puedes mover hasta la mitad de tu velocidad normal y utilizar Sigilo sin penalizador alguno. Si te mueves a una velocidad mayor que la mitad pero menor que tu velocidad normal, sufres un penalizador -5. Es imposible utilizar Sigilo mientras atacas, corres, o cargas.

Las criaturas obtienen un bonificador o un penalizador a sus pruebas de Sigilo basado en su tamaño: Minúscula +16, Diminuta +12, Menuda +8, Pequeña +4, Mediana +0, Grande -4, Enorme -8, Gargantuesca -12, Colosal -16.

Si alguien te observa utilizando cualquier sentido (típicamente la vista), no puedes utilizar el Sigilo. Contra la mayoría de criaturas, encontrar cobertura u ocultamiento te permite usarlo. Si los observadores están momentáneamente distraídos (como por ejemplo gracias a una prueba de Engañar), puedes intentar usarlo. Mientras los otros desvían su atención de ti, puedes intentar una prueba de Sigilo si consigues llegar hasta donde no puedan verte. Sin embargo, la prueba tiene un penalizador -10 dado que has de moverte rápido.

Romper el sigilo: cuando empiezas tu turno utilizando Sigilo, puedes abandonar la cobertura o la ocultación y no ser observado mientars consigas una prueba de Sigilo y acabes tu turno en cobertura u ocultación. Tu Sigilo se acaba en cuanto atacas, tenga éxito o no el ataque (excepto cuando francotiras, como se indica a continuación).

Francotirador: si has conseguido usar con éxito Sigilo al menos a 10 pies (*3 m*) de tu objetivo, puedes llevar a cabo un ataque a distancia, y después usar el Sigilo de nuevo y de inmediato. La nueva prueba se lleva a cabo con un penalizador -20 para mantener tu posición oculta.

Crear una distracción para ocultarte: puedes usar tu habilidad de Engañar para que te permita usar el Sigilo. Una prueba de Engañar con éxito, enfrentada a la de Averiguar intenciones del observador, te

puede proporcionar la distracción momentánea que necesitas para intentar una prueba de Sigilo mientras alguien te vigila.

Acción: por lo general ninguna. Normalmente llevas a cabo una prueba de Sigilo como parte del movimiento, por lo que no requiere una acción separada. Sin embargo, utilizar el Sigilo inmediatamente después de un ataque a distancia (ver *Francotirador*, arriba) es una acción de movimiento.

Especial: si eres invisible, obtienes un bonificador +40 a las pruebas de Sigilo si permaneces inmóvil, o de +20 si te mueves.

Si tienes la dote Sigiloso, obtienes un bonificador a las pruebas de Sigilo (consulta el Capítulo 5).

SUPERVIVENCIA (Sab)

Eres hábil en sobrevivir en las tierras salvajes, y en orientarte en las mismas. También eres bueno siguiendo rastros dejados por otros.

Prueba: puedes mantenerte a ti mismo y a otros seguro y alimentado en las tierras salvajes. La tabla a continuación proporciona la CD para diversas tareas que requieren pruebas de Supervivencia.

Seguir rastros: encontrar rastros o seguirlos durante 1 milla (*1,6 km*) requiere una prueba con éxito de Supervivencia. Puedes llevar a cabo otra cada vez que las huellas son difíciles de seguir. Si no estás entrenado en esta habilidad, puedes llevar a cabo pruebas no entrenadas para buscar rastros, pero sólo puedes seguirlos si la CD de la tarea es 10 o menos. Alternativamente, puedes utilizar la habilidad Percepción para encontrar una pisada, o signo similar del paso de

CD de supervivencia	Tarea
10	Desenvolverse en las tierras salvajes. Mueves hasta la mitad de tu velocidad campo a través mientras cazas y forrajeas (no necesitas llevar comida ni agua). Puedes obtener comida y agua para 1 persona adicional por cada 2 puntos en que el resultado de la prueba es superior a 10.
15	Obtienes un bonificador +2 a todas las salvaciones de Fortaleza contra el clima severo mientras te mueves hasta la mitad de tu velocidad campo a través, o un +4 si permaneces estacionario. Concedes el mismo bonificador a 1 personaje adicional por cada punto en que el resultado de tu prueba exceda de 15.
15	Evitas perderte, o peligros naturales, como por ejemplo las arenas movedizas.
15	Predices el tiempo que va a hacer con hasta 24 horas de antelación. Por cada 5 puntos en que el resultado de tu prueba exceda 15, puedes predecir el tiempo 1 día adicional por adelantado.

una criatura utilizando las mismas CD, pero no puedes utilizar Percepción para seguir rastros, incluso si los ha encontrado otro.

Te mueves a la mitad de tu velocidad normal mientras sigues un rastro (o a tu velocidad normal con un penalizador -5 a la prueba, o al doble de tu velocidad normal con un penalizador -20 a la prueba). La CD depende de la superficie y de las condiciones atmosféricas, tal y como se indica en la tabla.

Superficie	CD de Supervivencia
Terreno muy blando	5
Terreno blando	10
Terreno firme	15
Terreno duro	20

Terreno muy blando: cualquier superficie (nieve fresca, gruesa capa de polvo, fango húmedo) en el que las pisadas dejan impresiones claras y profundas.

Terreno blando: cualquier superficie suficientemente blanda como para ceder a la presión, pero más firme que el fango húmedo o la nieve recién caída, en la que una criatura deja pisadas frecuentes pero poco profundas.

Terreno firme: la mayoría de superficies normales en exteriores (como por ejemplo praderas, campos, bosques, etc.) o superficies interiores excepcionalmente blandas o sucias (alfombras gruesas y suelos muy sucios o polvorientos). La criatura puede dejar un rastro (ramas rotas, mechones de pelo), pero sólo huellas de pisadas ocasionales o parciales.

Terreno duro: cualquier superficie que no conserva pisadas en absoluto, como por ejemplo roca viva, o un suelo en interiores. La mayoría de lechos fluviales entran en esta categoría, ya que cualquier pisada queda oscurecida o arrastrada. La criatura tan sólo deja rastros (marcas de roce o guijarros desplazados).

Hay varios modificadores que se pueden aplicar a la prueba de Supervivencia, tal y como se indica en la siguiente tabla.

Acción: varía. Una sola prueba de Supervivencia puede representar actividad durante el curso de varias horas, o incluso un día completo. Una prueba de Supervivencia llevada a cabo para encontrar rastros consume por lo menos una acción de asalto completo, y podría durar incluso más.

Probar de nuevo: varía. Para arreglárselas en las tierras salvajes o para obtener el bonificador a la salvación de Fortaleza que se indica en la tabla de la página anterior, hay que llevar a cabo una prueba de Supervivencia 1 vez cada 24 horas. El resultado de esta prueba se aplica hasta que se lleva a cabo la siguiente. Para evitar perderse o caer en peligros naturales, se lleva a cabo una prueba de Supervivencia cada vez que la situación lo requiere. No se permite repetir intentos para evitar perderse en una situación específica, o para evitar un peligro natural específico. Para buscar rastros, puedes repetir una prueba fallida al cabo de 1 hora (exterior) o 10 minutos (interior).

Especial: si estás entrenado en Supervivencia, puedes determinar automáticamente dónde está el norte verdadero en relación a ti mismo.

Condición	Modif. a la CD de Superv.
Cada tres criaturas en el grupo rastreado	-1
Tamaño de la criatura o criaturas rastreadas:[1]	
Minúsculo	+8
Diminuto	+4
Menudo	+2
Pequeño	+1
Mediano	+0
Grande	-1
Enorme	-2
Gargantuesco	-4
Colosal	-8
Cada 24 horas desde que se dejó el rastro	+1
Cada hora de lluvia desde que se dejó el rastro	+1
Nieve recién caída desde que se dejó el rastro	+10
Mala visibilidad:[2]	
Noche nublada o sin luna	+6
Luz de luna	+3
Niebla o precipitación	+3
El grupo rastreado oculta su rastro (y se mueve a media velocidad)	+5

[1]Para un grupo de tamaños mixtos, aplica sólo el modificador para la categoría de tamaño mayor.

[2]Aplica sólo el mayor de los bonificadores de esta categoría.

Un explorador obtiene un bonificador a las pruebas de Supervivencia cuando utiliza esta habilidad para encontrar o seguir el rastro de su enemigo predilecto.

Si tienes la dote Autosuficiente, obtienes un bonificador a las pruebas de Supervivencia (consulta el Capítulo 5).

Tasación (Int)

Puedes evaluar el valor monetario de un objeto.

Prueba: una prueba de Tasación CD 20 permite determinar el valor de un objeto común. Si pasas la prueba por más de 5, determinas además si el objeto tiene propiedades mágicas, aunque este éxito no te proporciona el conocimiento de las aptitudes concretas del objeto mágico. Si fallas la prueba por menos de 5, determinas el precio del objeto con un 20% de error sobre su valor real (por encima o por debajo). Si fallas la prueba por más de 5, el precio que calculas es tremendamente inexacto, sujeto a la discreción del DJ. Objetos particularmente raros o exóticos podrían incrementar la CD de esta prueba en 5 o más.

También puedes utilizar esta prueba para determinar cuál es el objeto más valioso visible en un tesoro. La CD de esta prueba es por lo general 20, pero puedes incrementarla incluso a 30 para un tesoro particularmente grande.

Acción: tasar un objeto requiere una acción estándar. Determinar cuál es el objeto más valioso en un tesoro requiere una acción de asalto completo.

Probar de nuevo: intentos adicionales de tasar un objeto revelan el mismo resultado.

Especial: un lanzador de conjuros con un familiar cuervo obtiene un bonificador +3 a las pruebas de Tasación.

TRATO CON ANIMALES (Car; sólo entrenada.)

Estás entrenado para trabajar con animales, y puedes enseñarles trucos, hacer que sigan órdenes sencillas procedentes de ti, o incluso domesticarlos.

Prueba: la CD depende de lo que intentas hacer.

Dirigir a un animal: esta tarea implica dar órdenes a un animal para que lleve a cabo una tarea o truco que conoce. Si está herido, ha sufrido cualquier daño no letal, o daño a sus puntuaciones de característica, la CD se incrementa en 2. Si tu prueba tiene éxito, el animal lleva a cabo la tarea o truco en su siguiente acción.

Tarea	CD de Trato con animales
Dirigir a un animal	10
'Empujar' a un animal	25
Enseñar trucos a un animal	15 ó 20*
Entr. a un animal para un propósito general	15 ó 20*
Criar a un animal salvaje	15 + DG del animal

*Ver el truco o propósito específico más adelante.

'Empujar' a un animal: empujar a un animal significa conseguir que lleve a cabo una tarea o truco que no conoce, pero que es físicamente capaz de realizar. Esta categoría también cubre hacer que el animal lleve a cabo una marcha forzada, u obligarle a aligerar durante más de 1 hora entre ciclos de sueño. Si el animal está herido, ha sufrido cualquier daño no letal, o daño a sus puntuaciones de característica, la CD se incrementa en 2. Si la prueba tiene éxito, el animal lleva a cabo la tarea o truco en su siguiente acción.

Enseñar un truco a un animal: puedes enseñar a un animal un truco específico con una semana de trabajo y una prueba con éxito de Trato con animales contra la CD indicada. Un animal con una puntuación de Inteligencia de 1 puede aprender un máximo de 3 trucos, mientras que otro con una Inteligencia de 2 puede aprender un máximo de 6. Los trucos posibles (y sus CD asociadas) incluyen los siguientes, pero no están necesariamente limitadas a los mismos.

- Actúa (CD 15): el animal interpreta una variedad de trucos sencillos, como por ejemplo sentarse, rodar, rugir o ladrar, etc.
- Ataca (CD 20): el animal ataca a enemigos aparentes. Puedes señalar a una criatura en particular a la que deseas que el animal ataque, y lo hará si es capaz de ello. Normalmente, un animal atacará sólo a humanoides, humanoides monstruosos, gigantes, u otros animales. Enseñar a un animal a atacar a todas las criaturas (incluyendo algunas tan antinaturales como los muertos vivientes y las aberraciones) cuenta como 2 trucos.
- Atrás (CD 15): el animal deja de combatir o retrocede. Un animal que no conoce este truco continúa luchando hasta que debe huir (debido a una herida, a un efecto de miedo, o algo similar) o su oponente haya sido derrotado.
- Busca (CD 15): el animal se mueve hacia un lugar en busca de algo que está obviamente vivo o animado.
- Defiende (CD 20): el animal te defiende (o está listo para hacerlo si no hay amenaza presente alguna), incluso sin que se le dé ninguna orden. Alternativamente, puedes ordenarle que defienda a otro personaje específico.
- Guarda (CD 20): el animal se queda en su sitio y evita que otros se acerquen.
- Junta (CD 15): el animal te sigue de cerca, incluso a sitios a los que no iría normalmente.
- Quieto (CD 15): el animal se queda donde está, esperando que vuelvas. No desafía a otras criaturas que se acerquen, pero se defiende si es preciso.
- Rastrea (CD 20): el animal rastrea el olor que se le presenta (esto requiere que el animal disponga de la aptitud olfato).
- Trabaja (CD 15): el animal tira de carga media o pesada o la empuja.
- Trae (CD 15): el animal va a buscar algo. Si no señalas un objeto específico, el animal trae un objeto al azar.
- Ven (CD 15): el animal se te acerca, incluso si normalmente no lo haría.

Entrenar a un animal para un propósito general: en lugar de enseñar a un animal trucos individuales, puedes simplemente entrenarle para un propósito general. Esencialmente, un propósito representa un conjunto de trucos conocidos y preseleccionados que encajan en un esquema común, como por ejemplo guardar o llevar a cabo labores pesadas. El animal debe cumplir todos los prerrequisitos normales para todos los trucos incluidos en este *'pack'* de entrenamiento. Si éste incluye más de 3 trucos, el animal debe tener una puntuación de Inteligencia de 2 o más.

Un animal sólo puede ser entrenado para un propósito general, aunque si la criatura es capaz de aprender trucos adicionales (además de los incluidos en su propósito general), podría hacerlo. Entrenar a un animal para un propósito requiere menos pruebas que para enseñarle trucos individuales, pero no menos tiempo.

- Cazar (CD 20): un animal entrenado para cazar conoce los trucos ataca, atrás, busca, junta, rastrea, y trae. Entrenar un animal para la caza requiere 6 semanas.
- Entrenamiento de combate (CD 20): un animal entrenado para llevar a un jinete en combate conoce los trucos ataca, atrás, defiende, guarda, junta, y ven. Entrenar a un animal para la monta en combate cuesta 6 semanas. También puedes 'mejorar' a un animal entrenado para la monta a uno entrenado para el combate invirtiendo 3 semanas, y llevando a cabo una prueba con éxito de Trato con animales a CD 20. El nuevo propósito general y sus trucos reemplazan por completo los que sabía antes. Muchos caballos y perros de monta se entrenan de esta forma.
- Interpretar (CD 15): un animal entrenado para interpretar, conoce los trucos ven, trae, junta, actúa, y quieto. Entrenar un animal para la interpretación requiere 5 semanas.
- Labores pesadas (CD 15): un animal entrenado para labores pesadas conoce los trucos ven y trabaja. Entrenar un animal para labores pesadas requiere 2 semanas.

- Luchar (CD 20): un animal entrenado para entrar en combate conoce los trucos ataca, atrás, y quieto. Entrenar a un animal para la lucha requiere 3 semanas
- Montar (CD 15): un animal entrenado para llevar un jinete conoce los trucos, junta, quieto, y ven. Entrenar un animal para la monta requiere 3 semanas.
- Proteger (CD 20): un animal entrenado para proteger conoce los trucos ataca, atrás, defiende, y guarda. Entrenar para proteger requiere 4 semanas.

Criar a un animal salvaje: criar a un animal significa entrenar desde la infancia a una criatura salvaje para que se convierta en domesticada. Un cuidador puede criar hasta 3 criaturas del mismo tipo a la vez.

A un animal salvaje se le pueden enseñar trucos a la vez que se le cría, o se le pueden enseñar más tarde, cuando está domesticado.

Acción: varía. Dirigir a un animal es una acción de movimiento, mientras que empujarle es una acción de asalto completo (un druida o un explorador pueden manejar a un compañero animal como acción gratuita, o empujarlo como acción de movimiento). Para las tareas con cantidades de tiempo específicas señaladas más arriba, debes invertir la mitad de ese tiempo (al ritmo de 3 horas por día y animal entrenado) trabajando para completar la tarea antes de intentar la prueba de Trato con animales. Si la prueba falla, el intento de enseñar, criar o entrenar al animal falla, y no necesitas completar el tiempo requerido. Si tiene éxito, debes invertir el resto del tiempo en completar la enseñanza, crianza, o entrenamiento. Si el tiempo se interrumpe, o la tarea no se sigue hasta su finalización, el intento de enseñar, criar, o entrenar al animal falla automáticamente.

Probar de nuevo: sí, excepto en criar a un animal.

Especial: puedes utilizar esta habilidad sobre una criatura con una puntuación de Inteligencia de 1 que no sea un animal, pero la CD de cualquiera de estas pruebas se incrementa en 5. Dichas criaturas tienen el mismo límite que los animales en cuanto a trucos que pueden conocer.

Un druida o un explorador obtienen un bonificador +4 por circunstancia a las pruebas de Trato con animales que tengan que ver con sus compañeros animales.

Además el compañero animal de un druida o explorador conoce uno o más trucos adicionales, que no cuentan para el límite normal de trucos conocidos, ni requieren prueba de Trato con animales, ni tiempo de entrenamiento para ser enseñados.

Si tienes la dote Afinidad animal, obtienes un bonificador a las pruebas de Trato con animales (consulta el Capítulo 5).

No entrenada: si no tienes rangos en trato con animales, puedes utilizar una prueba de Carisma para dirigir y empujar a los animales domésticos, pero no puedes enseñar, criar, o entrenar animales. Un druida o explorador sin rangos en Trato con animales puede utilizar una prueba de Carisma para dirigir y empujar a su compañero animal, pero no puede enseñar, criar, o entrenar a otros animales no domésticos.

TREPAR (Fue; penalizador de armadura)

Tienes habilidad en escalar superficies verticales, desde los muros lisos de una ciudad, hasta los acantilados rocosos.

Prueba: con una tirada con éxito de Trepar, puedes subir, bajar, o cruzar una pendiente, muro, u otra superficie fuertemente inclinada (incluso un techo, mientras disponga de asideros) a una cuarta parte de tu velocidad normal. Se considera una pendiente cualquier inclinación con un ángulo menor de 60°; un muro es cualquier inclinación con un ángulo de 60° o más.

Una prueba de Trepar que falla por 4 o menos significa que no haces progresos, y una que falla por 5 o más significa que caes desde cualquier altura que hayas alcanzado.

La CD de la prueba depende de las condiciones del ascenso. Compara la tarea con las de la siguiente tabla para determinar una CD apropiada.

CD Trepar	Superficie o actividad de ejemplo
0	Una pendiente demasiado inclinada para andar por ella, o una cuerda anudada colgando de un muro en el que apoyarse.
5	Una cuerda colgando de un muro en el que apoyarse, una cuerda anudada, o una cuerda afectada por el conjuro *truco de la cuerda*.
10	Una superficie con repisas a las que agarrarse o en las que poner los pies, como por ejemplo una pared muy rugosa, o las jarcias de un barco.
15	Cualquier superficie con asideros y lugares (naturales o artificiales) donde hacer pie, como por ejemplo una superficie de roca natural muy rugosa o un árbol,una cuerda no anudada, o izarse a pulso cuando cuelgas de las manos.
20	Una superficie irregular con asideros y puntos de apoyo estrechos, como la típica pared de un dungeon.
25	Una superficie rugosa, como por ejemplo una pared de roca natural o de ladrillo.
30	Un saliente o un techo que sólo tenga asideros.
-	Una superficie perfectamente lisa, vertical y plana (o invertida) no puede ser escalada.

Necesitas tener las dos manos libres para trepar, pero puedes agarrarte a una pared con una mano mientras lanzas un conjuro o llevas a cabo alguna otra acción que sólo requiera una mano. Mientras trepas, no puedes moverte para esquivar un golpe, por lo que pierdes tu bonificador por Destreza a la CA (si lo tienes). Tampoco puedes utilizar un escudo mientras trepas. En cualquier momento en el que sufres daño mientras trepas, debes llevar a cabo una prueba de Trepar contra la CD de la pendiente o muro; fallar significa que caes desde la altura a la que estás, sufriendo el daño por caída correspondiente.

Modif. CD Trepar*	Superficie o actividad de ejemplo
-10	Trepar por una chimenea (artificial o natural), u otro lugar donde puedas apoyarte en dos paredes opuestas.
-5	Trepar por una esquina donde puedas apoyarte en paredes perpendiculares.
+5	La superficie es resbaladiza.

*Estos modificadores son acumulativos; usa todos los aplicables.

Trepar aceleradamente: puedes intentar trepar más rápido de lo normal. Aceptando un penalizador -5, puedes moverte la mitad de tu velocidad (en lugar de un cuarto).

Fabricarte tus propios asideros y puntos de apoyo: puedes crearte un camino clavando pitones en un muro. Hacerlo cuesta 1 minuto por pitón, y necesitas 1 por cada 5 pies (*1,5 m*) de distancia. Como con cualquier superficie que ofrezca asideros y puntos de apoyo, un muro con pitones tiene una CD de 15. De la misma forma, un trepador con un hacha de mano o herramienta similar puede excavar asideros en una pared de hielo.

Frenar la caída: es prácticamente imposible frenar una caída de un muro, pero si quieres intentar una tarea tan difícil, puedes llevar a cabo una prueba de Trepar (CD = CD del muro +20). Es mucho más fácil frenarla en una pendiente (CD = CD de la pendiente +10).

Frenar a un personaje que cae mientras se trepa: si alguien que trepa por encima de ti o adyacente a ti cae, puedes intentar frenar su caída si lo tienes a tu alcance. Hacerlo requiere un ataque de toque cuerpo a cuerpo con éxito contra el personaje que cae (aunque éste puede renunciar voluntariamente a cualquier bonificador por Destreza a la CA si lo desea). Si tienes éxito, debes intentar de inmediato una prueba de Trepar (CD = CD del muro +10). Un éxito indica que has conseguido frenar al personaje que cae, pero su peso total incluyendo el equipo no puede exceder el límite de tu carga pesada o automáticamente caerás tú. Si fallas la prueba de trepar por 4 o menos, no consigues frenar la caída del personaje, pero tampoco pierdes tu asidero en la pared. Si fallas por 5 más, no consigues frenar la caída del personaje, y empiezas a caer tú también.

Acción: Trepar es parte del movimiento, por lo que generalmente forma parte de una acción de movimiento (y puede combinarse con otros tipos de movimiento en una acción de movimiento). Cada acción de movimiento que incluye trepar requiere una prueba de Trepar por separado. Frenarte a ti mismo u a otro personaje que cae no requiere acción alguna.

Especial: puedes utilizar una cuerda para subir o bajar a pulso a otro personaje. De esta forma puedes elevar el doble de tu carga máxima.

Una criatura con velocidad de trepar tiene un bonificador +8 racial a todas las pruebas de Trepar. La criatura debe llevar a cabo una prueba de Trepar en cualquier pared o pendiente con una CD mayor que 0, pero siempre puede elegir 10, incluso si se le apresura o se le amenaza mientras trepa. Si una criatura con velocidad de trepar escoge trepar aceleradamente (ver más arriba), se mueve al doble de su velocidad de trepar (o a su velocidad terrestre, lo que sea más bajo) y lleva a cabo una sola prueba de Trepar con un penalizador -5. Dicha criatura retiene su bonificador por Destreza a la Clase de armadura (si lo tiene) mientras trepa, y sus oponentes no tienen bonificador especial alguno a sus ataques contra ella. Sin embargo, no puede utilizar la acción de correr mientras trepa.

Si tienes la dote Atlético, obtienes un bonificador a las pruebas de Trepar (consulta el Capítulo 5).

USAR OBJETO MÁGICO (Car; sólo entrenada)

Eres hábil en activar objetos mágicos, incluso si no estás entrenado en su uso.

Prueba: puedes utilizar esta habilidad para leer un conjuro o activar un objeto mágico. Usar objeto mágico te permite utilizar un objeto mágico como si tuvieras la habilidad de conjuro o los rasgos de clase de otra clase, como si fueras de una raza diferente, o como si tuvieras un alineamiento diferente.

Puedes llevar a cabo una prueba de Usar objeto mágico cada vez que activas un objeto, como por ejemplo una varita. Si utilizas la prueba para emular un alineamiento o alguna otra cualidad de forma continua, necesitas llevar a cabo una prueba de Usar objeto mágico cada hora.

Debes escoger conscientemente qué requisito quieres emular. Es decir, debes saber qué estás intentando emular cuando llevas a cabo una prueba de Usar objeto mágico para dicho propósito. Las CD de diversas tareas que implican pruebas de Usar objeto mágico se resumen en la tabla de la siguiente página.

Activar a ciegas: algunos objetos mágicos se activan mediante palabras, pensamientos, o acciones. Puedes activar dichos objetos como si estuvieras usando la palabra, el pensamiento o la acción de activación, incluso si no lo estás haciendo, e incluso si no los conoces. Tienes que realizar alguna actividad equivalente para llevar a cabo la prueba. Es decir, que puedes hablar, agitar el objeto, o intentar activarlo de alguna otra forma. Obtienes un bonificador +2 a tu prueba de Usar objeto mágico si has activado el objeto en cuestión por lo menos una vez antes. Si fallas por 9 o menos, no puedes activarlo. Si fallas por 10 o más, sufres un percance. Un percance supone que la energía mágica se libera, pero no hace lo que tu pretendes. El percance por defecto es que el objeto afecta al objetivo equivocado, o que se libera energía mágica incontrolada, lo que te acarrea 2d6 puntos de daño. Este percance es además de la probabilidad de percance que normalmente correrías al lanzar un conjuro desde un pergamino que no puedes lanzar por tus propios medios.

Descifrar un conjuro escrito: este uso funciona igual que descifrar un conjuro escrito con la habilidad Conocimiento de conjuros, excepto que la CD es 5 puntos superior. Descifrar un conjuro escrito requiere 1 minuto de concentración.

Emular una puntuación de característica: para lanzar un conjuro a partir de un pergamino, necesitas una puntuación elevada en la característica apropiada (Inteligencia para conjuros de mago, Sabiduría para conjuros divinos, Carisma para conjuros de hechicero o de bardo). Tu puntuación de característica efectiva (apropiada a la clase a la que emulas cuando intentas lanzar un conjuro desde un pergamino)

es el resultado de tu prueba de Usar objeto mágico -15. Si ya posees una puntuación lo suficientemente alta en la característica apropiada, no necesitas hacer esta prueba.

Emular un alineamiento: algunos objetos mágicos tienen efectos positivos o negativos basados en el alineamiento del usuario. Usar objeto mágico te permite utilizar dichos objetos como si fueras de un alineamiento a tu elección. Sólo puedes emular un alineamiento a la vez.

Emular un rasgo de clase: a veces necesitas usar un rasgo de clase para activar un objeto mágico. En este caso, tu nivel efectivo en la clase emulada es igual al resultado de tu prueba de Usar objeto mágico -20. Esta habilidad no te permite usar realmente el rasgo de clase de otra clase, sino que tan sólo te permite activar objetos como si lo tuvieras. Si la clase cuyo rasgo emulas tiene un requisito de alineamiento, también debes cumplirlo, o bien honestamente, o bien emulando el alineamiento apropiado mediante una prueba aparte de Usar objeto mágico (ver más arriba).

Tarea	CD de Usar objeto mágico
Activar a ciegas	25
Descifrar un conjuro escrito	25 + nivel del conjuro
Utilizar un pergamino	20 + nivel de lanzador
Utilizar una varita	20
Emular un rasgo de clase	20
Emular una punt. de característica	Ver texto
Emular una raza	25
Emular un alineamiento	30

Emular una raza: algunos objetos mágicos sólo funcionan para miembros de ciertas razas, o funcionan mejor para miembros de las mismas. Puedes usar un objeto de dichas características como si fueras un miembro de una raza de tu elección. Sólo puedes emular una raza a la vez.

Usar un pergamino: normalmente, para lanzar un conjuro desde un pergamino, el conjuro debe estar en la lista de conjuros de tu clase. Usar objeto mágico te permite usar un pergamino como si tuvieras un conjuro en particular en la lista de conjuros de tu clase. La CD es igual a 20 + el nivel de lanzador del conjuro que intentas lanzar. Además, lanzar un conjuro desde un pergamino requiere una puntuación mínima (10 + nivel del conjuro) en la característica apropiada. Si no tienes puntuación suficiente en dicha característica, debes emular la puntuación de característica con una prueba aparte de Usar objeto mágico.

Este uso de la habilidad también se aplica a otros objetos mágicos de finalización de conjuros.

Usar una varita, bastón, u otro objeto desencadenante de conjuros: normalmente, para usar una varita debes tener el conjuro de la varita en la lista de conjuros de tu clase. Este uso de la habilidad te permite usar una varita como si tuvieras un conjuro en particular en la lista de conjuros de tu clase. Fallar la tirada no gasta una carga.

Acción: ninguna. La prueba de Usar objeto mágico se lleva a cabo como parte de la acción (si la hay) requerida para activar el objeto mágico.

Probar de nuevo: sí, pero si alguna vez sacas un 1 natural mientras intentas activar un objeto y fallas, no puedes intentar activarlo de nuevo durante 24 horas.

Especial: no puedes elegir 10 con esta habilidad. No puedes prestar ayuda en pruebas de Usar objeto mágico. Sólo el usuario del objeto puede intentar una prueba de este tipo.

Si tienes la dote Aptitudes mágicas, obtienes un bonificador a las pruebas de Usar objeto mágico (consulta el Capítulo 5).

VOLAR (Des; penalizador de armadura)

Eres hábil en volar, o bien utilizando alas o bien magia, y puedes llevar a cabo maniobras arriesgadas o complejas mientras vuelas. Nótese que esta habilidad no te proporciona la aptitud de volar.

Prueba: por lo general sólo necesitas una prueba de Volar cuando intentas una maniobra compleja. Sin llevar a cabo una prueba, una criatura voladora puede permanecer en vuelo al final de su turno en tanto en cuanto se mueva una distancia mayor que la mitad de su velocidad. También puede girar hasta 45° sacrificando 5 pies (*1,50 m*) de movimiento, puede ascender a media velocidad en un ángulo de 45°, y puede descender en cualquier ángulo a velocidad normal. Nótese que estas restricciones sólo se aplican al movimiento llevado a cabo durante tu turno actual. Al inicio de tu siguiente turno puedes moverte en una dirección diferente a la del turno anterior sin llevar a cabo prueba alguna. Llevar a cabo cualquier acción que viola estas reglas requiere una prueba de Volar, y la dificultad de estas maniobras varía dependiendo de la maniobra que intentes, tal y como se indica en la siguiente tabla.

Maniobra de vuelo	CD de Volar
Mover menos de media vel. y seguir en vuelo	10
Flotar	15
Giro >45° gastando 5 pies (*1,50 m*) de movimiento	15
Giro de 180° gastando 10 pies (*3 m*) de movimiento	20
Ascensión en un ángulo mayor de 45°	20

Atacado mientras vuelas: cuando vuelas no se te considera desprevenido. Si vuelas utilizando unas alas y sufres daño durante el vuelo, debes llevar a cabo una prueba de Volar CD 10 para evitar perder 10 pies (*3 m*) de altura. Este descenso no provoca ataques de oportunidad, y no cuenta contra el movimiento de una criatura.

Colisión en vuelo: si utilizas alas para volar y chocas contra un objeto de igual o mayor tamaño, debes llevar a cabo de inmediato una prueba de volar a CD 25 para evitar precipitarte al suelo, lo que implica el correspondiente daño por caída.

Evitar daño por caída: si caes y tienes la aptitud de volar, puedes llevar a cabo una prueba CD 10 para negar el daño. No puedes hacerlo si caes debido a una prueba de Volar fallida o a un choque.

Fuertes vientos: volar con viento fuerte añade penalizaciones a tus pruebas de Volar, tal y como se indica en la tabla 4-7. 'Tamaño freno' significa que las criaturas de ese tamaño o menor deben tener éxito en una prueba de Volar CD 20 para moverse mientras persista el viento. 'Tamaño arrastre' significa que las criaturas de dicho tamaño o más pequeño deben llevar a cabo una prueba de Volar CD 25 o ser arrastradas 2d6 x 10 pies (*2d6 x 3 m*), sufriendo 2d6 puntos de daño no letal. Esta prueba debe llevarse a cabo cada asalto que la criatura permanece en vuelo. Una criatura que es arrastrada sigue teniendo que hacer una prueba de Volar a CD 20 para moverse debido a estar también probada.

Acción: ninguna. Una prueba de Volar no requiere acción alguna, sino que se lleva a cabo como parte de otra acción, o como reacción a una situación.

Probar de nuevo: varía. Puedes intentar una prueba de Volar para llevar a cabo la misma maniobra en asaltos subsiguientes. Si utilizas alas y fallas una prueba de Volar por 5 o más, te precipitas al suelo, sufriendo el daño por caída correspondiente (consulta el Capítulo 13).

Especial: un lanzador de conjuros con un familiar murciélago obtiene un bonificador +3 a las pruebas de Volar.

Las criaturas con velocidad de vuelo tratan la habilidad de Volar como habilidad de clase. Una criatura con velocidad natural de vuelo obtiene un bonificador (o penalizador) a las pruebas de Volar dependiendo de su maniobrabilidad: torpe -8, mala -4, intermedia +0, buena +4, perfecta +8. Las criaturas que carecen de puntuación de maniobrabilidad se supone que la tienen intermedia.

Una criatura mayor o menor que Mediana tiene un bonificador o penalizador a las pruebas de Volar dependiendo de su categoría de tamaño: Minúscula +8, Diminuta +6, Menuda +4, Pequeña +2, Grande -2, Enorme -4, Gargantuesca -6, Colosal -8.

No puedes adquirir rangos en esta habilidad sin una forma natural de volar o de planear. Las criaturas pueden también adquirir rangos de Volar si consiguen una forma fiable de volar cada día (mediante un conjuro u otra aptitud especial).

Si tienes la dote Acrobático, obtienes un bonificador a las pruebas de Volar (consulta el Capítulo 5).

Tabla 4-7: efectos del viento sobre el vuelo

Fuerza del viento	Velocidad del viento	Tamaño freno	Tamaño arrastre	Penalizador al vuelo
Floja	0-10 millas/hora (*0-16 km/h*)	-	-	-
Moderada	11-20 millas/hora (*17-32 km/h*)	-	-	-
Fuerte	21-30 millas/hora (*33-48 km/h*)	Menudo	-	-2
Severa	31-50 millas/hora (*49-80 km/h*)	Pequeño	Menudo	-4
Vendaval	51-74 millas/hora (*81-120 km/h*)	Mediano	Pequeño	-8
Huracán	75-174 millas/hora (*121-280 km/h*)	Grande	Mediano	-12
Tornado	≥175 millas/hora (≥ *281 km/h*)	Enorme	Grande	-16

5 Dotes

Harsk miró hacia arriba, al notar que algo húmedo goteaba sobre lo alto de su cabeza. No había visto antes la enorme cobra, puesto que su atención estaba enfocada en el infernal que se alzaba ante él, y la sigilosa serpiente se había deslizado de entre las sombras con apenas un susurro.

"Me ocuparé más tarde de tus mascotas," murmuró, mientras se daba la vuelta hacia el sacerdote rakshasa. A quemarropa como estaba, no podía fallar. Alzó la ballesta, con el virote bendecido cargado y listo, y apuntó con cuidado.

"Abre bien la boca, gatito. El tío Harsk tiene un sabroso bocado para ti!"

Algunas aptitudes no están ligadas a tu raza, clase, o habilidad: reflejos particularmente rápidos que te permiten reaccionar más rápidamente al peligro, la aptitud de crear objetos mágicos, el entrenamiento para llevar a cabo potentes ataques con armas cuerpo a cuerpo, o el don de desviar flechas que te han disparado. Estas aptitudes se representan como dotes. Si bien algunas son más útiles para cierto tipo de personaje que para otro, y muchas de ellas tienen prerrequisitos especiales que deben cumplirse antes de seleccionarlas, por lo general las dotes representan aptitudes más allá del alcance normal de la raza y la clase de tu personaje. Muchas de ellas alteran o potencian aptitudes de clase, o ablandan restricciones de clase, mientras que otras podrían aplicar bonificadores a tus estadísticas, o concederte la capacidad de llevar a cabo acciones que, por lo general, te estarían prohibidas. Seleccionando dotes, puedes personalizar y adaptar a tu personaje para que sea únicamente tuyo.

PRERREQUISITOS

Hay dotes con prerrequisitos. El personaje debe tener una puntuación de característica, rasgo de clase, otra dote, habilidad, ataque base, o cualidad determinada, para poder seleccionarla o usarla. Puedes obtener una dote al mismo nivel que obtienes el prerrequisito.

Un personaje no puede usar una dote si pierde el prerrequisito, pero no pierde la dote en sí. Si, en un momento posterior, recupera el prerrequisito, recupera inmediatamente el uso completo de la dote.

TIPOS DE DOTE

Algunas dotes son generales, lo que significa que ninguna regla especial las gobierna como grupo. Otras son dotes de creación de objeto, que permiten a los personajes crear objetos mágicos de todo tipo. Una dote metamágica permite a un lanzador de conjuros preparar y lanzar un conjuro con efectos mayores, al coste de que el conjuro se trata como si fuera de un nivel mayor del que es.

Dotes de combate

Cualquier dote designada como dote de combate se puede seleccionar como dote adicional de un guerrero. Esta designación no impide que personajes de otras clases la seleccionen, suponiendo que cumplan con los prerrequisitos.

Dotes de crítico

Las dotes de crítico modifican los efectos de un impacto crítico, infligiendo a la víctima un estado adicional. Los personajes que carecen de la dote Maestría con los críticos sólo pueden aplicar los efectos de una dote de crítico a un impacto crítico individual. Los personajes con múltiples dotes de crítico pueden decidir qué dote aplicar después de confirmar el crítico.

Dotes de creación de objetos

Una dote de creación de objeto permite a un personaje crear un objeto mágico de un tipo concreto. Sea cual sea el tipo de objeto implicado, todas las dotes de creación de objeto poseen rasgos en común.

Coste de materia prima: el coste de crear un objeto mágico es igual a la mitad del precio base del objeto.

Utilizar una dote de creación de objeto también requiere el acceso a un laboratorio o taller mágico, herramientas especiales, etc. Por lo general, un personaje tiene acceso a lo que necesita, a menos que se apliquen circunstancias inusuales.

Tiempo: el tiempo necesario para crear un objeto mágico depende de la dote, y del coste del mismo.

Coste del objeto: Elaborar poción, Fabricar bastón, Fabricar varita, o Inscribir pergamino crean objetos que reproducen directamente efectos de conjuro, y el poder de dichos objetos depende de su nivel de lanzador; es decir, que un conjuro de uno de dichos objetos tiene el poder que tendría si hubiera sido lanzado por un lanzador de conjuros de dicho nivel. El precio de esos objetos (y por lo tanto el coste de las respectivas materias primas) también depende del nivel de lanzador, que debe ser lo suficientemente bajo como para que quien crea el objeto pueda lanzar el conjuro a dicho nivel. Para calcular el precio final en cada caso, multiplica el nivel de lanzador por el nivel del conjuro, y después multiplica el resultado por una constante, tal y como se indica a continuación:

***Pergaminos*: pr. base = niv. de conj. x niv. de lanzador x 25 po.**
***Pociones*: pr. base = niv. de conj. x niv. de lanzador x 50 po.**
***Varitas*: pr. base = niv. de conj. x niv. de lanzador x 750 po.**

Bastones: el precio de los bastones se calcula utilizando fórmulas más complejas (consulta el Capítulo 15).

Un conjuro de nivel 0 se considera que tiene un nivel de conjuro de 1/2 a efectos de este cálculo.

Costes extra: cualquier poción, pergamino, o varita que almacena un conjuro con un componente material costoso, tiene un coste adecuado al mismo. Para pociones y pergaminos, el creador debe gastar el componente material al crear el objeto. Para una varita, el creador debe gastar 50 unidades del componente material. Algunos objetos mágicos requieren costes adicionales en componentes materiales de forma similar, tal y como se indica en sus descripciones.

Prueba de habilidad: crear con éxito un objeto mágico requiere una prueba de Conocimiento de conjuros con una CD igual a 5 + nivel de lanzador del objeto. Alternativamente, puedes usar una habilidad de Artesanía o Profesión apropiadas para esta prueba, dependiendo del objeto a fabricar. Consulta las páginas 550-553 en el Capítulo 15 para más detalles sobre qué pruebas de Artesanía y de Profesión se pueden usar de esta forma. La CD de esta prueba puede aumentar si a quien fabrica se le meten prisas, o no cumple todos los prerrequisitos. Una prueba de habilidad fallida inutiliza los materiales, mientras que una prueba que falla por 5 o más resulta en un objeto maldito. Consulta el Capítulo 15 para más detalles.

Dotes metamágicas

Conforme crece el conocimiento de la magia por parte de un lanzador de conjuros, puede aprender a lanzarlos de formas ligeramente

diferentes a lo habitual. Preparar y lanzar un conjuro de esta forma es más difícil de lo normal pero, gracias a las dotes metamágicas, es por lo menos posible. Los conjuros modificados por una dote metamágica utilizan un espacio de conjuro superior al normal. Esto no cambia el nivel del conjuro, por lo que la CD de las tiradas de salvación contra el mismo no aumenta. Las dotes metamágicas no afectan a las aptitudes sortílegas.

Magos y lanzadores de conjuros divinos: los magos y los lanzadores de conjuros divinos deben prepararlos con antelación. Durante la preparación, escogen qué conjuros preparar con dotes metamágicas (que ocupan espacios de conjuro superiores a lo normal).

Hechiceros y bardos: los hechiceros y los bardos escogen sus conjuros cuando los lanzan. En ese momento pueden elegir si aplican sus dotes metamágicas para mejorarlos. Igual que ocurre con los demás lanzadores de conjuros, un conjuro mejorado utiliza un espacio de conjuro de nivel superior. Como sea que el hechicero o el bardo no ha preparado el conjuro de forma metamágica por adelantado, debe aplicar la dote metamágica en ese momento, y por lo tanto invierte más tiempo en lanzar un conjuro metamágico (uno mejorado por una dote metamágica) que en lanzar un conjuro normal. Si el tiempo de lanzamiento normal de un conjuro es una acción estándar, la versión metamágica es una acción de asalto completo para un hechicero o bardo (que no es igual a un tiempo de lanzamiento de 1 asalto). La única excepción son los conjuros modificados por la dote Acelerar conjuro, que pueden ser lanzados normalmente usando la dote.

Para un conjuro con un tiempo de lanzamiento mayor, se requiere una acción de asalto completo adicional para lanzarlo.

Lanzamiento espontáneo y dotes metamágicas: un clérigo que lanza espontáneamente un conjuro de curar o infligir, o un druida que lanza espontáneamente un conjuro de convocar aliado de la Naturaleza, puede lanzar en vez de ello una versión metamágica del conjuro. También en este caso se requiere tiempo extra. Lanzar espontáneamente un conjuro metamágico de acción estándar requiere una acción de asalto completo, y un conjuro con un tiempo de lanzamiento mayor necesita una acción de asalto completo adicional. La única excepción son los conjuros modificados por la dote Acelerar conjuro, que pueden ser lanzados como una acción rápida.

Efectos de las dotes metamágicas sobre un conjuro: en todos sus aspectos, un conjuro metamágico funciona a su nivel de conjuro original, incluso aunque se prepare y se lance utilizando un espacio de conjuro de mayor nivel. Las modificaciones a las tiradas de salvación no cambian, a menos que se indique lo contrario en la descripción de la dote.

Las modificaciones introducidas por estas dotes sólo se aplican a conjuros lanzados directamente por el usuario de la dote. Un lanzador de conjuros no puede utilizar una dote metamágica para alterar un conjuro lanzado desde una varita, pergamino, u otro objeto.

Las dotes metamágicas que eliminan componentes de un conjuro, no eliminan el ataque de oportunidad provocado por lanzar un conjuro cuando se está amenazado. Lanzar un conjuro modificado por Acelerar conjuro no provoca ataques de oportunidad.

Las dotes metamágicas no pueden utilizarse con todos los conjuros. Ver las descripciones específicas de las dotes, para los conjuros que una dote particular no puede modificar.

Dotes metamágicas múltiples sobre un conjuro: un lanzador de conjuros puede aplicar múltiples dotes metamágicas a un mismo conjuro, y los cambios al nivel de éste son acumulativos. No se puede aplicar la misma dote metamágica más de una vez a un solo conjuro.

Objetos mágicos y dotes metamágicas: con la dote de creación de objeto correcta, puedes almacenar una versión metamágica de un conjuro en un pergamino, poción, o varita. Se aplican los límites de nivel para las pociones y las varitas al nivel de conjuro mayor del conjuro (tras la aplicación de la dote metamágica). Un personaje no necesita la dote metamágica para activar un objeto que almacena una versión metamágica de un conjuro.

Contraconjurar conjuros metamágicos: que un conjuro haya sido o no potenciado por una dote metamágica no afecta su vulnerabilidad a ser contraconjurado, o a su capacidad de contraconjurar a otro conjuro (consulta el Capítulo 9).

DESCRIPCIONES DE LAS DOTES

Las dotes se resumen en la tabla 5-1, en las páginas siguientes. Nótese que los prerrequisitos y los beneficios de las mismas están abreviados para que sea más fácil de utilizar. Consulta la descripción de cada dote para los detalles completos.

El siguiente formato se utiliza en las descripciones de todas las dotes.

Nombre de la dote: el nombre de la dote también indica a qué categoría, si la tiene, pertenece la dote, y viene seguida de una descripción básica de lo que lleva a cabo.

Prerrequisitos: una puntuación de característica mínima, otra dote o dotes, un ataque base mínimo, un número mínimo de rangos en una o más habilidades, o cualquier otra cosa que se requiera para adquirir la dote. Esta entrada está ausente si la dote no tiene prerrequisitos. Una dote puede tener más de un prerrequisito.

Beneficio: lo que la dote permite hacer al personaje ('tú' en la descripción de la dote). Si un personaje tiene la misma dote más de una vez, sus beneficios no se apilan a menos que la descripción de la dote indique lo contrario.

Normal: lo que un personaje que no tiene dicha dote está limitado o restringido para hacer. Si no tener la dote no causa ningún inconveniente en particular, esta entrada está ausente.

Especial: hechos inusuales adicionales acerca de la dote.

Abstención de materiales

Puedes lanzar muchos conjuros sin necesitar el uso de componentes materiales menores.

Beneficio: puedes lanzar cualquier conjuro que tenga un componente material que cueste 1 po o menos, sin necesitar dicho componente. El lanzamiento del conjuro sigue provocando ataques de oportunidad de forma normal. Si un conjuro requiere un componente material que cuesta más de 1 po, debes tener dicho componente material a mano para lanzar el conjuro, de la forma habitual.

Tabla 5-1: Dotes

Dote	Prerrequisito	Beneficio
Abstención de materiales	—	Lanzas conjuros sin componentes materiales
Acometer*	Ataque base +6	Aceptas un pen. –2 a tu CA para atacar con alcance
Acrobático	—	Bonif. +2 a las pruebas de Acrobacias y de Volar
Afinidad con los animales	—	Bonif. +2 a las pr. de Trato con animales y de Montar
Aguante	—	Bonificador +4 a las pruebas para evitar daño no letal
Duro de pelar	Aguante	Automáticamente estabilizado y consciente a menos de 0 pg
Alerta	—	Bonif. +2 a las pr. de Percepción y de Averiguar intenciones
Aptitudes mágicas	—	Bonif. +2 a las pr. de Con. de conjuros y Usar objeto mágico
Artesano maestro	5 rangos en cualquier habilidad de Artesanía o Profesión	Puedes crear obj. mágicos sin ser un lanzador de conjuros
Ataque poderoso*	Fue13, ataque base +1	Cambias bonificador al ataque cuerpo a cuerpo por daño
Arrollar mejorado*	Ataque poderoso	Bonificador +2 a intentos de arrollar, no AdO
Arrollar mayor*	Arrollar mejorado, ataque base +6	Los enemigos a los que arrollas provocan AdO
Embestida mejorada*	Ataque poderoso	Bonificador +2 a los intentos de embestida, sin AdO
Embestida mayor*	Embestida mejorada, ataque base +6	Los enemigos a los que embistes provocan AdO
Hendedura*	Ataque poderoso	Haz un ataque adicional si el primero impacta
Gran hendedura*	Hendedura, ataque base +4	Haz un ataque adicional después de cada ataque que impacte
Romper arma mejorado*	Ataque poderoso	Bonificador +2 a los intentos de romper arma, sin AdO
Romper arma mayor*	Romper arma mejorado,	Daño de intentos de romper arma transferido a tu enemigo
Atlético	—	Bonificador +2 a las pruebas de Trepar y Nadar
Aumentar convocación	Soltura con conjuros (conjuración)	Criaturas convocadas obtienen +4 Fue y Con
Autosuficiente	—	Bonificador +2 a las pruebas de Curar y de Supervivencia
Canalización adicional	Rasgo de clase canalizar energía	Canalizas energía 2 veces/día adicionales
Canalización elemental	Rasgo de clase canalizar energía	Canalizar energía puede curar o dañar elementales
Canalización mejorada	Rasgo de clase canalizar energía	Bonificador +2 a la CD de canalizar energía
Canalización selectiva	Car 13, r. de clase canalizar energía	Escoges a quién afectar con canalizar energía
Canalizar alineamiento	Rasgo de clase canalizar energía	Canalizar energía puede curar o dañar a los ajenos
Canalizar castigo*	Rasgo de clase canalizar energía	Canalizas energía a través de tu ataque
Comandar muertos vivientes	R. de clase canalizar energía negativa	C. energía puede utilizarse para controlar muertos vivientes
Combate con dos armas*	Des 15	Reduce los penalizadores por luchar con dos armas
C. con dos armas mejorado*	Des 17, C. con dos armas, at. base +6	Obtienes un ataque adicional con la mano torpe
C. con dos armas mayor*	Des 19, C. con dos armas mejorado, C. con dos armas, ataque base +11	Obtienes un tercer ataque con la mano torpe
Defensa con dos armas*	Combate con dos armas	Bonificador +1 por escudo cuando luchas con dos armas
Doble tajo*	Combate con dos armas	Sumas bonif. por Fue a las tiradas de daño con la mano torpe
Desgarrar con dos armas*	Doble tajo, C. con dos armas mej., ataque base +11	Desgarras a un enemigo impactado por tus dos armas
Combatir desde una montura*	Montar 1 rango	Evitas ataques a la montura con una prueba de Montar
Ataque al galope*	Combatir desde una montura	Te mueves antes y después de un ataque montado
Carga impetuosa*	Ataque al galope	Doble daño en una carga montado
Desmontar jinete*	Combatir desde una montura, Embestida mejorada	Derribas a los oponentes de sus monturas
Disparar desde una montura*	Combatir desde una montura	Mitad de penalización por ataques a distancia montado
Pisotear*	Combatir desde una montura	Arrollas a objetivos montado
Comp. con arma exótica*	Ataque base +1	Sin penalizador en ataques con un arma exótica
Comp. con arma marcial	—	Sin penalizador a los ataques hechos con un arma marcial
Competencia con armadura ligera	—	Sin penalizadores a los ataques llevando armadura ligera
Comp. con arm. intermedia	Comp. con armadura ligera	Sin penalizadores a los ataques llevando arm. intermedia
Comp. con armadura pesada	Comp. con armadura intermedia	Sin penalizadores a los ataques llevando armadura pesada
Competencia con armas sencillas	—	Sin penalizadores a los ataques hechos con armas sencillas
Competencia con escudo	—	Sin penalizadores a las tiradas de ataque usando un escudo

Dote	Prerrequisito	Beneficio
Comp. con escudo pavés*	Competencia con escudo	Sin pen. a las tiradas de ataque al usar un escudo pavés
Golpear con esc. mejorado*	Competencia con escudo	Mantienes tu bonificador por escudo cuando golpeas con él
Golpetazo con el escudo *	Golpear con el escudo mejorado, Combate con dos armas, ataque base +6	Embestida gratuita con un ataque de golpear con el escudo
Maestro del escudo*	Golp. con el escudo, at. base +11	Sin penalizadores atacar con dos armas con un escudo
Soltura con el escudo*	Comp. con escudo, ataque base +1	Obtienes un bonificador +1 a tu CA al usar un escudo
Solt. mayor con el escudo*	Solt. con el escudo, gue. de 8º nivel	Obtienes un bonificador +1 a tu CA al usar un escudo
Conjurar en combate	—	Bonificador +4 a las pr. de concentración lanz. a la defensiva
Conjuros naturales	Sab 13, rasgo de clase forma salvaje	Lanzas conjuros estando en forma salvaje
Conjuros perforantes	—	Bonificador +2 a las pruebas de nivel para superar la RC
Conjuros perforantes mayor	Conjuros perforantes	Bonificador +2 a las pruebas de nivel para superar la RC
Contraatacar*	Ataque base +11	Atacas a enemigos que te atacan usando alcance
Contraconjuro mejorado	—	Contraconjuras con un conjuro de la misma escuela
Correr	—	Corres a 5 veces tu velocidad normal
Crítico mejorado*	Comp. con un arma, at. base +8	Doblas el rango de amenaza de un arma
Desenvainado rápido*	Ataque base +1	Desenvainas un arma como acción gratuita
Disparo a bocajarro*	—	+1 ataque y daño a objetivos a 30 pies (9 *m*) o menos
Disparo a la carrera*	Des 13, Movilidad, Disp. a bocajarro, ataque base +4	Atacas a distancia en cualquier punto del movimiento
Disparo a larga distancia*	Disparo a bocajarro	Reduce a la mitad las penalizaciones por alcance
Disparo preciso*	Disparo a bocajarro	Sin penalizador por disparar a un cuerpo a cuerpo
Disparo preciso mejorado*	Des 19, D. preciso, ataque base +11	Sin cobertura u ocultamiento en ataques a distancia
Puntería precisa*	D. preciso mej., ataque base +16	Sin bonif. por armadura o escudo en un ataque a distancia
Disparo rápido*	Des 13, Disparo a bocajarro	Haces un ataque a distancia adicional
Disparos múltiples*	Des 17, Disp. rápido, ataque base +6	Disparas dos flechas simultáneamente
Dureza	—	+3 puntos de golpe, +1 por Dado de golpe más allá del 3º
Engañoso	—	Bonificador +2 a las pruebas de Engañar y Disfrazarse
Entr. arcano con armadura*	Comp. arm. ligera, n. de lanzador 3º	Reduce probabilidad de fallo de conjuros arcanos en 10%
Maestría arcana con armadura*	Entr. arcano con armadura, Comp. arm. intermedia, NL 7º	Reduce probabilidad de fallo de conjuros arcanos en 20%
Entr. en combate defensivo*	—	Usas todos tus DG como ataque base para la DMC
Esquiva*	Des 13	Bonificador +1 por esquiva a la CA
Movilidad*	Esquiva	+4 a la CA contra ataques de oportunidad por movimiento
Ataque elástico*	Movilidad, ataque base +4	Te mueves antes y después de un ataque cuerpo a cuerpo
Posición del viento*	Des 15, Esquiva, ataque base +6	Obtienes 20% de ocultación si te mueves
Posición del relámpago*	Des 17, Pos. del viento, at. base +11	Obtienes 50% de ocultación si te mueves
Expulsar muertos vivientes	R. de clase canalizar energía positiva	C. energía puede usarse para hacer huir a los m. vivientes
Familiar mejorado	Capacidad para obtener un familiar, ver texto de la dote	Obtienes un familiar más poderoso
Furia adicional	Rasgo de clase furia	Tienes 6 asaltos/día adicionales de furia
Golpe arcano*	Aptitud para lanzar conjuros arcanos	+1 al daño y las armas se consideran mágicas
Golpe vital*	Ataque base +6	Infliges el doble de daño normal en un solo ataque
Golpe vital mejorado*	Golpe vital, ataque base +11	Infliges el triple de daño normal en un solo ataque
Golpe vital mayor*	G. vital mej., G. vital, at. base +16	Infliges el cuádruple de daño normal en un solo ataque
Gran fortaleza	—	+2 a las salvaciones de Fortaleza
Gran fortaleza mejorada	Gran fortaleza	Puedes repetir una salvación de Fortaleza 1 vez/día
Impacto sin arma mejorado*	—	Siempre se te considera armado
Desviar flechas*	Des 13, Impacto sin arma mejorado	Evitas 1 ataque a distancia por asalto
Atrapar flechas*	Des 15, Desviar flechas	Atrapas 1 ataque a distancia por asalto
Estilo del escorpión*	Impacto sin arma mejorado	Reduces la velocidad del objetivo en 5 pies (1,5 m)
Puño del gorgón*	Estilo del escorpión, ataque base +6	Dejas grogui a un enemigo cuya velocidad ha sido reducida
Ira de la medusa*	Puño del gorgón, ataque base +11	2 ataques adicionales contra un enemigo obstaculizado

Dote	Prerrequisito	Beneficio
Presa mejorada*	Des 13, Impacto sin arma mejorado	Bonif. +2 a las pruebas de presa, sin ataque de oportunidad
Presa mayor*	Presa mejorada, ataque base +6	Mantienes una presa como acción de movimiento
Puñetazo aturdidor*	Des 13, Sab 13, Imp. sin arma mej., ataque base +8	Aturdes a un oponente con un impacto sin arma
Imposición de manos adicional	Rasgo de clase imposición de manos	Tienes 2 usos/día adicionales de imposición de manos
Iniciativa mejorada*	—	Bonificador +4 a las pruebas de iniciativa
Interpretación adicional	Rasgo de clase interp. de bardo	Tienes 6 asaltos/día adicionales de interpretación de bardo
Ki adicional	Rasgo de clase reserva de ki	Aumentas tu reserva de ki en 2 puntos
Lanzar cualquier cosa*	—	Sin penalizadores por armas a distancia improvisadas
Liderazgo	Nivel de personaje 7º	Ganas un allegado y seguidores
Lucha a ciegas*	—	Tira de nuevo probabilidades de ocultación fallidas
Maestría con armas improvisadas*	Usar arma improvisada o Lanzar cualquier cosa, ataque base +8	Conviertes en mortal un arma improvisada
Maestría en conjuros	Mago de 1er nivel	Preparas algunos conjuros sin libro de conjuros
Maniobras ágiles*	—	Usas tu bonificador de Des para calcular tu BMC
Manos hábiles	—	Bonif. +2 a las pr. de Inutilizar mecanismo y Juego de manos
Merced adicional	Rasgo de clase merced	Tu imposición de manos tiene 1 merced adicional
Movimientos ágiles	Des 13	Ignoras 5 pies (*1,5 m*) de terreno difícil cuando te mueves
Pasos acrobáticos	Des 15, Movimientos ágiles	Ignoras 20 pies (*6 m*) de terreno difícil cuando te mueves
Paso adelante*	Ataque base +1	Das un paso de 5 pies (*1,5 m*) como acción inmediata
Pericia en combate*	Int 13	Cambias bonificador al ataque por bonificador a la CA
Ataque de torbellino*	Des 13, Pericia en combate, Ataque elástico, ataque base +4	Haz un at. c/c contra todos los enemigos a tu alcance
Derribo mejorado*	Pericia en combate	Bonif. +2 a los intentos de derribo, sin AdO
Derribo mayor*	Derribo mejorado, ataque base +6	Enemigos a los que derribas provocan AdO
Desarme mejorado*	Pericia en combate	Bonificador +2 a los intentos de desarmar, sin AdO
Desarme mayor	Desarme mejorado, ataque base +6	Armas afectadas arrojadas fuera del alcance de tu enemigo
Finta mejorada*	Pericia en combate	Fintas como acción de movimiento
Finta mayor*	Finta mejorada, ataque base +6	Enemigos fintados pierden 1 asalto su bonificador por Des
Persuasivo	—	Bonificador +2 a las pruebas de Diplomacia y de Intimidar
Perturbador*	Guerrero de 6º nivel	Aumenta la CD de lanzar conjuros adyacentes a ti
Rompeconjuros*	Perturbador, guerrero de 10º nivel	Enemigos provocan ataques si sus conjuros fallan
Pies ligeros	—	Tu velocidad base aumenta en 5 pies (*1,5 m*)
Poderío intimidante*	—	Suma Fue a Intimidar además de Car
Puntería mortal*	Des 13, ataque base +1	Cambias bonificador de ataque a distancia por daño.
Recarga rápida*	Competencia con arma (ballestas)	Recargas rápidamente una ballesta
Reflejos de combate*	—	Haz ataques de oportunidad adicionales
Detener*	Reflejos de combate	Evitas que los enemigos te rebasen
Reflejos rápidos	—	Bonificador +2 a las salvaciones de Reflejos
Reflejos rápidos mejorados	Reflejos rápidos	Una vez al día puedes repetir una salvación de Reflejos
Sigiloso	—	Bonificador +2 a las pruebas de Escapismo y de Sigilo
Soltura con los conjuros	—	Bonificador +1 a la CD de las salvaciones para una escuela
Soltura mayor con los conjuros	Soltura con conjuros	Bonificador +1 a la CD de las salvaciones para una escuela
Soltura con los críticos*	Ataque base +9	Bonificador +4 a las tiradas de ataque para confirmar impactos críticos
Crítico asombroso*	Soltura con los críticos , at. base +13	Cuando consigues un crítico, el objetivo queda grogui.
Crítico aturdidor*	Crítico asombroso, ataque base +17	Cuando consigues un crítico, el objetivo queda aturdido
Crítico cegador*	Soltura con los críticos , at. base +15	Cuando consigues un crítico, el objetivo queda cegado
Crítico ensordecedor*	Soltura con los críticos , at. base +13	Cuando consigues un crítico, el objetivo queda ensordecido
Crítico fatigante*	Soltura con los críticos , at. base +13	Cuando consigues un crítico, el objetivo queda fatigado
Crítico agotador*	Crítico fatigante, ataque base +15	Cuando consigues un crítico, el objetivo queda exhausto
Crítico nauseabundo*	Soltura con los críticos , at. base +11	Cuando consigues un crítico, el objetivo queda indispuesto

Dote	Prerrequisito	Beneficio
Crítico sangrante*	Soltura con los críticos , at. base +11	Cuando consigues un cr., además 2d6 pg de sangrado
Maestría con los críticos*	2 dotes de crítico, guerrero nivel 14º	Aplica 2 efectos a tus impactos críticos
Soltura con un arma*	Comp. con un arma, ataque base +1	Bonif. +1 a las tiradas de ataque con un arma determinada
Especialización con un arma*	S. con un arma, guerrero de 4º nivel	Bonificador +2 a las tiradas de daño con un arma determinada
Esp. mayor con un arma*	Esp. con un arma, gue. de 12º nivel	Bonificador +2 a las tiradas de daño con un arma determinada
Exhibición deslumbrante*	Soltura con un arma	Intimidas a todos los enemigos a 30 pies (9 *m*) o menos
Destrozar defensas*	Exh. deslumbrante, ataque base +6	Los enemigos obstaculizados quedan desprevenidos
Golpe mortal*	Soltura mayor con un arma, Destrozar defensas, ataque base +11	Infliges doble daño y además 1 punto de sangrado de Con
Golpe perforante*	S. con un arma, guerrero de 12º nivel	Tus ataques ignoran 5 puntos de RD
Golpe perforante mayor*	G. perforante, guerrero de 16º nivel	Tus ataques ignoran 10 puntos de RD
Soltura mayor con un arma *	S. con un arma, guerrero de 8º nivel	Bonif. +1 a las tiradas de ataque con un arma determinada
Soltura con una habilidad	—	Bonificador +3 a una habilidad (+6 con 10 rangos)
Sutileza con las armas*	—	Des en lugar de Fue en tiradas de ataque con armas ligeras
Usar arma improvisada*	—	Sin penalizadores por armas cuerpo a cuerpo improvisadas
Voluntad de hierro	—	Bonificador +2 a las salvaciones de Voluntad
Voluntad de hierro mejorada	Voluntad de hierro	Una vez al día puedes repetir una salvación de Voluntad

Dotes de creación de objeto	Prerrequisitos	Beneficios
Elaborar poción	Nivel de lanzador 3º	Crear pociones mágicas
Fabricar ar. y armaduras mágicas	Nivel de lanzador 5º	Crear armas, armaduras y escudos mágicos
Fabricar bastón	Nivel de lanzador 11º	Crear bastones mágicos
Fabricar cetro	Nivel de lanzador 9º	Crear cetros mágicos
Fabricar objeto maravilloso	Nivel de lanzador 3º	Crear objetos maravillosos mágicos
Fabricar varita	Nivel de lanzador 5º	Crear varitas mágicas
Forjar anillo	Nivel de lanzador 7º	Crear anillos mágicos
Inscribir pergamino	Nivel de lanzador 1º	Crear pergaminos mágicos

Dotes metamágicas	Prerrequisitos	Beneficios
Ampliar conjuro	—	Doblas el alcance de un conjuro
Apresurar conjuro	—	Lanzas un conjuro como acción rápida
Conjurar en silencio	—	Lanzas un conjuro sin componentes verbales
Conjurar sin moverse	—	Lanzas un conjuro sin componentes verbales
Extender conjuro	—	Doblas el área de un conjuro
Intensificar conjuro	—	Tratas un conjuro como de un nivel mayor
Maximizar conjuro	—	Maximizas las variables de un conjuro
Potenciar conjuro	—	Incrementas en un 50% las variables de un conjuro
Prolongar conjuro	—	Doblas la duración de un conjuro

* Ésta es una dote de combate, y se puede seleccionar como dote adicional de guerrero

Acometer (Combate)

Puedes atacar a enemigos que normalmente estarían fuera de tu alcance.

Prerrequisito: ataque base +6.

Beneficio: puedes aumentar el alcance de tus ataques cuerpo a cuerpo en 5 pies (*1,5 m*) hasta el final de tu turno aceptando un penalizador -2 a tu CA hasta tu siguiente turno. Debes decidir el uso de esta aptitud antes de llevar a cabo ningún ataque.

Acrobático

Eres hábil en dar saltos de altura y de longitud, y en volar.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a todas las pruebas de habilidad de Acrobacias y de Volar. Si tienes 10 o más rangos en una de estas habilidades, el bonificador se incrementa a +4 para dicha habilidad.

Afinidad con los animales

Eres hábil trabajando con animales y con monturas.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a las pruebas de habilidad de Montar y de Trato con animales. Con 10 o más rangos en una de ellas, el bonificador se incrementa a +4 para dicha habilidad.

Aguante

Ni las condiciones desfavorables, ni los esfuerzos prolongados te cansan con facilidad.

Beneficio: obtienes un bonificador +4 a las siguientes pruebas y salvaciones: pruebas de nadar para resistir daño no letal debido al cansancio; pruebas de Constitución para seguir corriendo; pruebas de Constitución para evitar daño no letal a causa de una marcha forzada; pruebas de Constitución para contener el aliento; pruebas de Constitución para evitar daño no letal por hambre o sed; salvaciones de Fortaleza para evitar daño no letal en entornos fríos o cálidos; y salvaciones de Fortaleza para resistir daño por asfixia.

Puedes dormir con una armadura ligera o intermedia puesta sin quedar fatigado.

Normal: un personaje sin esta dote que duerme con un armadura intermedia o más pesada puesta, queda fatigado al día siguiente.

Alerta

A menudo te das cuenta de cosas que otros podrían perderse.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a las pruebas de Percepción y de Averiguar intenciones. Si tienes 10 o más rangos en una de estas habilidades, el bonificador se incrementa a +4 para la misma.

Ampliar conjuro (Metamágica)

Puedes incrementar el rango de tus conjuros.

Beneficio: puedes alterar un conjuro con un alcance de cercano, medio, o largo para incrementar su alcance en un 100%. Un conjuro ampliado con un alcance de cercano pasa a tener un alcance de 50 pies + 5 pies/nivel (*15 m + 1,5 m/nivel*), mientras que los de alcance medio pasan a tener un alcance de 200 pies +20 pies/nivel (*60 m + 6 m/nivel*), y los conjuros de alcance largo pasan a tener un alcance de 800 pies +80 pies/nivel (*240 m + 24 m/nivel*). Un conjuro ampliado utiliza un espacio de conjuro 1 nivel superior al nivel real del mismo.

Los conjuros cuyos alcances no vienen definidos por distancia, así como aquellos cuyos alcances no son cercano, medio, o largo, no se benefician de esta dote.

Apresurar conjuro (Metamágica)

Puedes lanzar conjuros en una fracción del tiempo normal.

Beneficio: lanzar un conjuro apresurado es una acción rápida. Puedes llevar a cabo otra acción, e incluso lanzar otro, el mismo asalto en el que lo lanzas. Un conjuro con un tiempo de lanzamiento mayor que 1 asalto ó 1 acción de asalto completo no puede ser apresurado.

Un conjuro apresurado usa un espacio de conjuros 4 niveles superior a su nivel real. Lanzarlo no provoca ataques de oportunidad.

Especial: puedes aplicar los efectos esta dote a un conjuro lanzado espontáneamente, en tanto en cuanto tenga un tiempo de lanzamiento no superior a 1 acción de asalto completo, sin aumentar su tiempo de lanzamiento.

Aptitudes mágicas

Eres hábil lanzando conjuros, y utilizando objetos mágicos.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a todas las pruebas de Conocimiento de conjuros y de Usar objeto mágico. Si tienes 10 o más rangos en una de estas habilidades, el bonificador se incrementa a +4 para dicha habilidad.

Arrollar mayor (Combate)

Los enemigos deben tirarse al suelo para evitar tu peligroso movimiento.

Prerrequisitos: Arrollar mejorado, Ataque poderoso, ataque base +6, Fue 13.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a las pruebas llevadas a cabo para arrollar a un enemigo, que se apila con el concedido por Arrollar mejorado. Cuando arrollas a un oponente, éste provoca ataques de oportunidad si queda tumbado por tu arrollamiento.

Normal: las criaturas tumbadas por tu arrollamiento no provocan ataques de oportunidad.

Arrollar mejorado (Combate)

Eres hábil en arrollar a tus enemigos.

Prerrequisitos: Fue 13, Ataque poderoso, ataque base +1.

Beneficio: no provocas ataques de oportunidad al llevar a cabo una maniobra de combate de arrollar. Además, obtienes un bonificador +2 a las pruebas llevadas a cabo para arrollar a un enemigo, y un bonificador +2 a tu Defensa contra las maniobras de combate cuando un oponente intenta arrollarte. Los objetivos de tus intentos de arrollar no pueden evitarte.

Normal: cuando llevas a cabo una maniobra de combate de arrollar, provocas un ataque de oportunidad.

Artesano maestro

Tus habilidad superior te permite crear objetos mágicos sencillos.

Prerrequisito: 5 rangos en cualquier variedad de Artesanía o Profesión.

Beneficio: escoge una variedad de Artesanía o de Profesión en la que tengas por lo menos 5 rangos. Obtienes un bonificador +2 a la habilidad escogida, y los rangos en la misma cuentan como tu nivel de lanzador a efectos de las dotes Fabricar armas y armaduras mágicas, y Fabricar objeto maravilloso. Puedes crear objetos mágicos utilizando estas dotes, sustituyendo tus rangos en la habilidad elegida por tu nivel de lanzador. Debes utilizar la habilidad escogida para la prueba de creación de objeto. La CD para crear el objeto se sigue incrementando para cualquier requisito necesario del conjuro (consulta las reglas de creación de objetos mágicos en el Capítulo 15). No puedes utilizar esta dote para crear ningún objeto desencadenante de conjuros o de activación de conjuros.

Normal: sólo los lanzadores de conjuros pueden escoger las dotes Fabricar armas y armaduras mágicas y Fabricar objeto maravilloso.

Ataque de torbellino (Combate)

Puedes golpear a cualquier enemigo a tu alcance.

Prerrequisitos: Des 13, Int 13, Pericia de combate, Esquiva, Movilidad, Ataque elástico, ataque base +4

Beneficio: cuando utilizas la acción de ataque completo, puedes cambiar tus ataques normales por un ataque cuerpo a cuerpo a tu ataque base mayor contra cada oponente a tu alcance. Debes llevar a cabo una tirada de ataque diferente contra cada oponente.

Cuando utilizas la dote Ataque de torbellino, renuncias a cualquier bonificador o ataque adicional concedido por otras dotes, conjuros, o aptitudes.

Ataque al galope (Combate)

Mientras vas montado y a la carga, te puedes mover, atacar a un enemigo, y después continuar moviéndote.

Prerrequisitos: Montar 1 rango, Combatir desde una montura.

Beneficio: cuando vas montado y utilizas la acción de cargar, te puedes mover y atacar como si llevaras a cabo una carga estándar, y después moverte de nuevo (continuando la línea recta de la carga). Tu movimiento total para el asalto no puede exceder el doble de tu velocidad montada. Tu montura y tú no provocáis ataques de oportunidad del oponente al que atacáis.

Ataque elástico (Combate)

Puedes acercarte diestramente hasta un enemigo, golpearle, y retirarte antes de que pueda reaccionar.

Prerrequisitos: Des 13, Esquiva, Movilidad, ataque base +4.

Beneficio: como acción de asalto completo, puedes moverte hasta tu velocidad y llevar a cabo un solo ataque cuerpo a cuerpo sin provocar ataques de oportunidad por parte del objetivo de tu ataque, moviéndote tanto antes como después del ataque, pero por lo menos 10 pies (3 *m*) antes del ataque, y la distancia total que te mueves no puede ser mayor que tu velocidad. No puedes utilizar esta aptitud para atacar a un enemigo que está adyacente a ti al inicio de tu turno.

Normal: no puedes moverte antes y después de un ataque.

Ataque poderoso (Combate)

Puedes llevar a cabo ataques cuerpo a cuerpo excepcionalmente mortíferos, sacrificando precisión a cambio de fuerza.

Prerrequisitos: Fue 13, ataque base +1.

Beneficio: aceptas un penalizador -1 a todas las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo y pruebas de maniobras de combate, a cambio de un bonificador +2 a todas las tiradas de daño cuerpo a cuerpo. Este bonificador se incrementa en la mitad (+50%) si atacas con un arma a dos manos, un arma a una mano usando las dos manos, o un arma natural principal que añade vez y media su modificador por Fuerza a las tiradas de daño. Este bonificador se reduce a la mitad (-50%) si el ataque es con un arma de mano torpe, o un arma natural secundaria. Cuando tu ataque base llega a +4 y cada 4 puntos posteriores, el penalizador se incrementa en -1 y el bonificador al daño se incrementa en +2. Debes escoger el uso de esta dote antes de llevar a cabo la tirada de ataque, y sus efectos duran hasta tu siguiente turno. El bonificador no se aplica a los ataques de toque, o a los efectos que no infligen daño en puntos de golpe.

Atlético

Posees una habilidad física inherente.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a las pruebas de habilidad de Trepar y de Nadar. Si tienes 10 o más rangos en una de estas habilidades, el bonificador se incrementa a +4 para la misma.

Atrapar flechas (Combate)

En lugar de desviar una flecha o un ataque a distancia, puedes atrapar el proyectil en pleno vuelo.

Prerrequisitos: Des 15, Desviar flechas, Impacto sin arma mejorado.

Beneficio: cuando utilizas la dote Desviar flechas, puedes atrapar el proyectil en lugar de simplemente desviarlo. Las armas arrojadizas pueden ser devueltas de inmediato como un ataque contra el atacante (aunque no sea tu turno) o guardadas para uso posterior.

Has de tener una mano libre (sin empuñar nada) para utilizar la dote.

Aumentar convocación

Tus criaturas convocadas son más potentes y robustas.

Prerrequisito: Soltura con los conjuros (conjuración).

Beneficio: cada criatura que conjuras con cualquier conjuro de convocación obtiene un bonificador + 4 por mejora a su Fuerza y Constitución a lo largo de la duración del conjuro que la convocó.

Autosuficiente

Sabes cómo arreglártelas en las tierras salvajes, y cómo tratar heridas de forma efectiva.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a todas las pruebas de Curar y de Supervivencia. Si tienes 10 o más rangos en una de estas habilidades, el bonificador aumenta a +4 para dicha habilidad.

Canalización adicional

Puedes canalizar energía divina más a menudo.

Prerrequisito: rasgo de clase canalizar energía.

Beneficios: puedes canalizar energía 2 veces adicionales al día.

Especial: si un paladín con la aptitud de canalizar energía positiva adquiere esta dote, puede utilizar su imposición de manos 4 veces adicionales al día, pero sólo para canalizar energía positiva.

Canalización elemental

Escoge un subtipo elemental, como por ejemplo aire, tierra, fuego, o agua. Puedes canalizar tu energía divina para dañar o curar a los ajenos que poseen el subtipo de elemental escogido.

Prerrequisito: rasgo de clase canalizar energía.

Beneficio: en lugar de su efecto normal, puedes escoger que tu aptitud para canalizar energía cure o dañe a los ajenos del subtipo elemental escogido. Debes escoger cada vez que canalizas energía. Si escoges curar o dañar a criaturas de tu subtipo elemental, tu canalización de energía no tiene efecto sobre otras criaturas. La cantidad de daño curado o infligido, y la CD para mitad de daño no cambian.

Especial: puedes adquirir esta dote en múltiples ocasiones, pero sus efectos no se apilan. Cada vez que la adquieres, se aplica a un nuevo subtipo elemental.

Canalización mejorada

Tu energía canalizada es más difícil de resistir.

Prerrequisito: rasgo de clase canalizar energía.

Beneficio: suma 2 a la CD de las tiradas de salvación para resistir los efectos de tu aptitud de canalizar energía.

Canalización selectiva

Puedes escoger a quién afectar cuando canalizas energía.

Prerrequisito: Car 13, rasgo de clase canalizar energía.

Beneficio: cuando canalizas energía, puedes escoger un número de objetivos en el área hasta tu modificador por Carisma, que no se ven afectados por la energía que canalizas.

Normal: todos los objetivos en una explosión de 30 pies (*9 m*) se ven afectados cuando canalizas energía. Sólo puedes escoger si te afecta a ti o no.

Canalizar alineamiento

Escoge entre caos, mal, bien, o ley. Puedes canalizar energía divina para afectar a los ajenos que poseen este subtipo.

Prerrequisito: aptitud para canalizar la energía

Beneficio: en lugar de su efecto normal, puedes escoger que tu aptitud para canalizar energía cure o dañe a los ajenos del subtipo de alineamiento elegido. Debes hacer esta elección cada vez que canalizas energía. Si escoges curar o dañar a criaturas del subtipo de alineamiento escogido, la canalización de energía no tiene efecto sobre otras criaturas. La cantidad de daño curado o infligido, y la CD para mitad de daño no cambian.

Especial: puedes adquirir esta dote en múltiples ocasiones, pero sus efectos no se apilan. En vez de eso, cada vez que la adquieres se aplica a un nuevo subtipo de alineamiento. Cada vez que canalizas energía, debes escoger a qué subtipo afectar.

Canalizar castigo (Combate)

Puedes canalizar energía divina mediante un arma cuerpo a cuerpo que empuñas.

Prerrequisito: rasgo de clase canalizar energía.

Beneficio: antes de llevar a cabo una tirada de ataque cuerpo a cuerpo, puedes gastar un uso de tu aptitud de canalizar energía como acción rápida. Si canalizas energía positiva e impactas a una criatura muerta viviente, ésta sufre una cantidad de daño adicional igual al infligido por tu aptitud de canalizar energía positiva. Si canalizas energía negativa e impactas a una criatura viva, ésta sufre una cantidad de daño adicional igual al daño infligido por tu aptitud de canalizar energía negativa. Tu objetivo puede llevar a cabo una salvación de Voluntad, de forma normal, para mitad de este daño adicional. Si tu ataque falla, ese uso de canalizar energía se gasta sin efecto alguno.

Carga impetuosa (Combate)

Tus ataques a la carga montados infligen un daño tremendo.

Prerrequisitos: Montar 1 rango, Combatir desde una montura, Ataque al galope.

Beneficio: cuando montas y utilizas la acción de carga, infliges doble daño con un arma cuerpo a cuerpo (o triple con una lanza de caballería).

Comandar muertos vivientes

Utilizando viles poderes de nigromancia, puedes dar órdenes a las criaturas muertas vivientes, convirtiéndolas en tus sirvientes.

Prerrequisito: rasgo de clase canalizar energía negativa.

Beneficio: como acción estándar, puedes gastar uno de tus usos de canalizar energía negativa para esclavizar muertos vivientes a 30 pies (*9 m*) o menos de ti, que tienen derecho a una salvación de Voluntad para negar el efecto. La CD para esta salvación de Voluntad es igual a 10 + la mitad de tu nivel de clérigo + tu modificador por Carisma. Los muertos vivientes que fallan sus salvaciones quedan bajo tu control, obedeciéndote al máximo de su aptitud, como si estuvieran bajo los efectos de *controlar muertos vivientes*. Los muertos vivientes inteligentes obtienen una nueva tirada de salvación cada día para resistirse a tus órdenes. Puedes controlar cualquier número de muertos vivientes, mientras sus Dados de golpe totales no excedan tu nivel de clérigo. Si utilizas canalizar energía de esta forma, no tiene otro efecto (no cura ni daña a criaturas cercanas). Si un muerto viviente está controlado por otra criatura, has de llevar a cabo una prueba enfrentada de Carisma siempre que vuestras órdenes entren en conflicto.

Combate con dos armas (Combate)

Puedes luchar con un arma en cada una de tus manos, y llevar a cabo un ataque adicional cada asalto con el arma secundaria.

Prerrequisito: Des 15.

Beneficio: tus penalizadores a las tiradas de ataque para luchar con dos armas se reducen. El penalizador para tu mano principal se reduce en 2, y el de tu mano torpe, en 6. Consulta 'Combate con dos armas' en el Capítulo 8.

Normal: empuñando una segunda arma en tu mano torpe, puedes obtener un ataque adicional por asalto con ella. De esta manera, sufres un penalizador -6 a tu ataque o ataques normales con tu mano principal, y un -10 al ataque con el arma de mano torpe; si ésta es ligera, los penalizadores se reducen en 2 para cada mano. Un ataque sin armas siempre se considera como un arma ligera.

Combate con dos armas mayor (Combate)

Eres increíblemente hábil luchando con dos armas a la vez.

Prerrequisitos: Des 19, Combate con dos armas mejorado, Combate con dos armas, ataque base +11.

Beneficio: obtienes un tercer ataque con la mano torpe, aunque con un penalizador -10.

Combate con dos armas mejorado (Combate)

Eres hábil luchando con dos armas.

Prerrequisitos: Des 17, Combate con dos armas, ataque base +6.

Beneficio: además del ataque adicional individual normal que obtienes con el arma de mano torpe, obtienes un segundo ataque con ella, aunque con un penalizador -5.

Normal: sin esta dote, sólo obtienes un ataque adicional individual con tu arma de mano torpe.

Combatir desde una montura (Combate)

Eres hábil en guiar a tu montura a través del combate.

Prerrequisito: Montar 1 rango.

Beneficio: una vez por asalto, si tu montura es impactada en combate, puedes hacer una prueba de Montar (como acción inmediata) para negar el impacto, lo que consigues si el resultado de tu prueba de Montar es superior a la tirada de ataque de tu oponente.

Competencia con arma exótica (Combate)

Escoge un tipo de arma exótica, como la cadena armada o el látigo. Entiendes cómo usar este tipo de armas exóticas en combate, y puedes utilizar cualquier truco especial o cualidad que dicha arma exótica pueda permitirte.

Prerrequisito: ataque base +1.

Beneficio: puedes llevar a cabo tiradas de ataque con el arma de forma normal.

Normal: un personaje que usa un arma con la que no es competente sufre un penalizador -4 a las tiradas de ataque.

Especial: puedes adquirir Competencia con arma exótica en múltiples ocasiones y cada vez que lo hagas, la dote se aplica a un nuevo tipo de arma exótica.

Competencia con arma marcial (Combate)

Escoge un tipo de ama marcial. Entiendes cómo utilizar este tipo de arma marcial en combate.

Beneficio: llevas a cabo tiradas de ataque con el arma seleccionada de forma normal (sin el penalizador por no competencia).

Normal: cuando usas un arma con la que no eres competente, sufres un penalizador -4 a las tiradas de ataque.

Especial: los bárbaros, los guerreros, los paladines, y los exploradores son competentes con todas las armas marciales, y no necesitan seleccionar esta dote.

Puedes adquirir Competencia con arma marcial varias veces, y cada vez que adquieres la dote, se aplica a un nuevo tipo de arma.

Competencia con armadura ligera (Combate)

Estás habituado a llevar armadura ligera.

Beneficio: cuando llevas un tipo de armadura con el que eres competente, el penalizador de armadura para dicho tipo sólo se aplica a las pruebas de habilidad basadas en la Destreza y en la Fuerza.

Normal: un personaje que lleva una armadura con la que no tiene competencia aplica su penalizador de armadura a las tiradas de ataque, y a todas las pruebas de habilidad que implican movimiento.

Especial: todos los personajes excepto los monjes, los hechiceros, y los magos, disponen automáticamente de Competencia con armadura ligera como dote adicional, y no necesitan seleccionarla.

Competencia con armadura intermedia (Combate)

Estás habituado a llevar armadura intermedia.

Prerrequisito: Competencia con armadura ligera.

Beneficio: ver Competencia con armadura ligera.

Normal: ver Competencia con armadura ligera.

Especial: los bárbaros, los clérigos, los druidas, los guerreros, los paladines, y los exploradores, disponen automáticamente de Competencia con armadura intermedia como dote adicional, y no necesitan seleccionarla.

Competencia con armadura pesada (Combate)

Estás habituado a llevar armadura pesada.

Prerrequisitos: Competencia con armadura ligera, Competencia con armadura intermedia.

Beneficio: ver Competencia con armadura ligera.

Normal: ver Competencia con armadura ligera.

Especial: los guerreros y los paladines obtienen automáticamente Competencia con armadura pesada como dote adicional, y no necesitan seleccionarla.

Competencia con armas sencillas (Combate)

Estás entrenado en el uso de armas básicas.

Beneficio: puedes llevar a cabo ataques con armas sencillas sin penalizador.

Normal: cuando utilizas un arma con la que no eres competente, sufres un penalizador -4 a las tiradas de ataque.

Especial: todos los personajes excepto los druidas, los monjes, y los magos, tienen automáticamente competencia con todas las armas sencillas, y no necesitan adquirir esta dote.

Competencia con escudo (Combate)

Estás entrenado en usar un escudo con propiedad.

Beneficio: cuando utilizas un escudo (excepto un escudo pavés), el penalizador por armadura del escudo sólo se aplica a las habilidades basadas en la Fuerza y en la Destreza.

Normal: cuando utilizas un escudo con el que no eres competente, aplicas su penalizador a la prueba de armadura a las tiradas de ataque, y a todas las pruebas de habilidad que implican movimiento.

Especial: los bárbaros, los bardos, los clérigos, los druidas, los guerreros, los paladines, y los exploradores, tienen Competencia con escudo como dote adicional, y no necesitan seleccionarla.

Competencia con escudo pavés (Combate)

Estás entrenado para utilizar adecuadamente un escudo pavés.

Prerrequisito: Competencia con escudo.

Beneficio: cuando usas un escudo pavés, el penalizador a las pruebas de armadura del escudo sólo se aplica a las habilidades basadas en la Fuerza y en la Destreza.

Normal: un personaje que usa un escudo con el que no es competente sufre el penalizador a las pruebas de armadura del escudo a las tiradas de ataque, y a todas las tiradas de habilidad que implican moverse, incluyendo Montar.

Especial: un guerrero dispone automáticamente de Competencia con escudo pavés como dote adicional, y no necesita seleccionarla.

Conjurar en combate

Eres hábil en lanzar conjuros cuando estás amenazado o distraído.

Beneficio: obtienes un bonificador +4 a las pruebas de concentración llevadas a cabo para lanzar un conjuro, o utilizar una aptitud sortílega lanzando a la defensiva, o mientras eres objeto de una presa.

Conjurar en silencio (Metamágica)

Puedes lanzar tus conjuros sin emitir ningún sonido.

Beneficio: un conjuro en silencio puede lanzarse sin componentes verbales. Los conjuros que carecen de ellos no se ven afectados. Un conjuro en silencio utiliza un espacio de conjuros 1 nivel mayor que su nivel real.

Especial: los conjuros de bardo no pueden ser mejorados mediante esta dote.

Conjurar sin moverse (Metamágica)

Puedes lanzar conjuros sin moverte.

Beneficio: un conjuro sin movimiento se puede lanzar sin componentes somáticos. Los conjuros que no los tienen no se ven afectados. Un conjuro sin movimiento utiliza un espacio de conjuros 1 nivel mayor que el nivel real del conjuro.

Conjuros naturales

Puedes lanzar conjuros incluso estando en una forma que normalmente no permite lanzar conjuros.

Prerrequisitos: Sab 13, rasgo de clase forma salvaje.

Beneficio: puedes completar los componentes verbales y somáticos de los conjuros mientras utilizas forma salvaje, sustituyendo los componentes normales verbales y somáticos de un conjuro por diversos ruidos y gestos.

También puedes utilizar cualquier componente material o foco que posees, incluso si dichos objetos están fundidos con tu forma actual. Esta dote no te permite el uso de objetos mágicos mientras estás en una forma que normalmente no podría usarlos, y tampoco obtienes la aptitud de hablar mientras estás en forma salvaje.

Conjuros perforantes

Tus conjuros atraviesan la resistencia a conjuros más fácilmente que la mayoría.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a las pruebas de nivel de lanzador (1d20 + nivel de lanzador), llevadas a cabo para vencer la resistencia a conjuros de una criatura.

Conjuros perforantes mayor

Tus conjuros atraviesan la resistencia a conjuros mucho más fácilmente que la mayoría.

Prerrequisito: Conjuros perforantes.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a las pruebas de nivel de lanzador (1d20 más nivel de lanzador) llevadas a cabo para vencer la RC de una criatura, que se apila con el de Conjuros perforantes.

Contraatacar (Combate)

Puedes atacar a enemigos que te atacan utilizando su alcance superior, apuntando a sus miembros o a sus armas cuando unos u otras se te acercan.

Prerrequisito: ataque base +11.

Beneficio: puedes preparar una acción para llevar a cabo un ataque cuerpo a cuerpo contra cualquier enemigo que te ataque en cuerpo a cuerpo, incluso si está fuera de tu alcance.

Contraconjuro mejorado

Eres hábil en contrarrestar los conjuros de otros utilizando conjuros similares.

Beneficio: cuando contraconjuras, puedes utilizar un conjuro de la misma escuela, uno o más niveles de conjuro superior al objetivo.

Normal: sin la dote sólo puedes contrarrestar un conjuro con él mismo, o con otro especialmente diseñado para contrarrestarlo.

Correr

Eres rápido moviéndote.

Beneficio: cuando corres, te mueves 5 veces tu velocidad normal (si llevas armadura intermedia, ligera, o ninguna armadura, y transportas no más de media carga), o 4 veces tu velocidad (si llevas armadura pesada, o transportas una carga pesada). Si llevas a cabo un salto con carrerilla (consulta la descripción de la habilidad Acrobacias), obtienes un bonificador +4 a tu prueba de Acrobacias. Mientras corres, mantienes tu bonificador por Destreza a la Clase de armadura.

Normal: te mueves 4 veces tu velocidad cuando corres (con armadura intermedia, ligera, o ninguna, y transportas no más de carga media), o 3 veces tu velocidad (si llevas armadura pesada, o transportas una carga pesada), y pierdes tu bonificador por Destreza a la CA.

Crítico agotador (Combate, crítico)

Tus impactos críticos hacen que tus oponentes queden exhaustos.

Prerrequisitos: Soltura con los críticos, Crítico fatigante, ataque base +15.

Beneficio: cuando consigues un impacto crítico contra un enemigo, el objetivo queda inmediatamente exhausto. Esta dote no tiene efecto alguno sobre criaturas ya exhaustas.

Especial: sólo puedes aplicar los efectos de una dote crítica a un crítico concreto a menos que poseas la dote Maestría con los críticos.

Crítico asombroso (Combate, crítico)

Tus impactos críticos ralentizan a tus oponentes.

Prerrequisitos: Soltura con los críticos, ataque base +13.

Beneficio: cuando consigues un impacto crítico, tu oponente queda grogui 1d4 +1 asaltos. Una tirada de salvación de Fortaleza con éxito reduce la duración a 1 asalto. La CD de esta salvación de Fortaleza es igual a 10 + tu ataque base. Los efectos de esta dote no se apilan, sino que impactos adicionales añaden duración.

Especial: sólo puedes aplicar los efectos de una dote crítica a un crítico determinado, a menos que poseas Maestría con los críticos.

Crítico aturdidor (Combate, crítico)

Tus impactos críticos hacen que tus oponentes queden aturdidos.

Prerrequisitos: Soltura con los críticos, Crítico asombroso, ataque base +17.

Beneficio: cuando consigues un impacto crítico, tu oponente queda aturdido durante 1d4 asaltos. Una salvación de Fortaleza con éxito lo reduce a grogui durante los mismos (1d4) asaltos. La CD de esta salvación de Fortaleza es igual a 10 + tu ataque base. Los efectos de esta dote no se apilan, sino que impactos adicionales añaden duración.

Especial: sólo puedes aplicar los efectos de un impacto crítico a un crítico determinado, a menos que poseas Maestría con los críticos

Crítico cegador (Combate, crítico)

Tus impactos críticos ciegan a tus oponentes.

Prerrequisitos: Soltura con los críticos, ataque base +15.

Beneficio: cada vez que consigues un crítico, tu oponente queda cegado de forma permanente. Una salvación de Fortaleza con éxito reduce dicho estado al de deslumbrado durante 1d4 asaltos. La CD de esta salvación de Fortaleza es igual a 10 + tu ataque base. Esta dote no tiene efecto alguno sobre criaturas que no confían en los ojos para ver, o criaturas con más de dos ojos (aunque críticos múltiples podrían causar ceguera, a discreción del DJ). La ceguera se puede curar mediante *quitar ceguera*, *regeneración*, *sanar*, o aptitudes similares.

Especial: sólo puedes aplicar los efectos de una dote crítica a un crítico determinado, a menos que poseas Maestría con los críticos.

Crítico ensordecedor (Combate, crítico)

Tus impactos críticos hacen que sus enemigos pierdan la audición.

Prerrequisitos: Soltura con los críticos, ataque base +13.

Beneficio: cuando consigues un crítico contra un oponente, la víctima queda permanentemente ensordecida. Una salvación de Fortaleza con éxito reduce la sordera a 1 asalto. La CD de esta salvación es igual a 10 + tu ataque base. Esta dote no tiene efecto alguno sobre criaturas sordas. Esta sordera puede curarse mediante *quitar sordera*, *regeneración*, *sanar*, u otra aptitud similar.

Especial: sólo puedes aplicar los efectos de una dote crítica a un crítico en concreto, a menos que poseas Maestría con los críticos.

Crítico fatigante (Combate, crítico)

Tus impactos críticos hacen que tus oponentes queden fatigados.

Prerrequisitos: Soltura con los críticos, ataque base +13.

Beneficio: cuando consigues un impacto crítico, tu oponente queda fatigado. Esta dote no tiene efecto adicional alguno sobre una criatura fatigada o exhausta.

Especial: sólo puedes aplicar los efectos de una dote crítica a un impacto crítico concreto, si no posees Maestría con los críticos

Crítico mejorado (Combate)

Los ataques llevados a cabo con tu arma elegida son mortíferos.

Prerrequisitos: competencia con el arma elegida, ataque base +8

Beneficio: tu rango de amenaza se dobla al usar el arma elegida .

Especial: puedes adquirir Crítico mejorado en múltiples ocasiones, pero sus efectos no se apilan, sino que cada vez que adquieres la dote, se aplica a un nuevo tipo de arma.

Este efecto no se apila con ningún otro efecto que aumente el rango de amenaza de un arma.

Crítico nauseabundo (Combate, crítico)

Tus impactos críticos hacen que tus oponentes queden indispuestos.

Prerrequisitos: Soltura con los críticos, ataque base +11.

Beneficio: cuando consigues un impacto crítico, tu oponente queda indispuesto durante 1 minuto. Los efectos de esta dote no se apilan. En vez de eso, todo impacto adicional añade duración al efecto.

Especial: sólo puedes aplicar los efectos de una dote crítica a un crítico en concreto, a menos que poseas Maestría con los críticos.

Crítico sangrante (combate, crítico)

Tus impactos críticos hacen que tus oponentes sangren profusamente.

Prerrequisitos: Soltura con los críticos, ataque base +11.

Beneficio: cada vez que consigues un impacto crítico con un arma cortante o perforante, tu oponente sufre 2d6 puntos de daño por sangrado (consulta el Apéndice 2) cada asalto en su turno, además del daño infligido por el impacto crítico. El daño por sangrado puede detenerse mediante una prueba de habilidad de Curar CD 15, o con cualquier curación mágica. Los efectos de esta dote se apilan.

Especial: sólo puedes aplicar los efectos de una dote crítica a un crítico determinado, a menos que poseas Maestría con los críticos.

Defensa con dos armas (Combate)

Eres hábil en defenderte cuando empuñas dos armas.

Prerrequisitos: Des 15, Combate con dos armas.

Beneficio: al empuñar un arma doble o dos armas (no armas naturales o impactos sin arma), obtienes un bonificador +1 por escudo a tu CA.

Cuando luchas a la defensiva o utilizas la acción de defensa total, este bonificador por escudo aumenta a +2.

Derribo mayor (Combate)

Puedes llevar a cabo ataques gratuitos contra enemigos a los que has derribado.

Prerrequisitos: Pericia en combate, Derribo mejorado, ataque base +6, Int 13.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a las pruebas llevadas a cabo para derribar a un enemigo, bonificador que se apila con el concedido por Derribo mejorado. Cada vez que derribas con éxito a un oponente, éste provoca ataques de oportunidad.

Normal: las criaturas no provocan ataques de oportunidad cuando son derribadas.

Derribo mejorado (Combate)

Eres hábil en enviar al suelo a tus oponentes.

Prerrequisitos: Int 13, Pericia en combate.

Beneficio: cuando llevas a cabo una maniobra de combate de derribo no provocas ataques de oportunidad, obteniendo un bonificador +2 a las pruebas llevadas a cabo para derribar a un enemigo, y un bonificador +2 a tu Defensa contra las maniobras de combate cuando un oponente intenta derribarte.

Normal: cuando llevas a cabo una maniobra de combate de derribo, provocas un ataque de oportunidad.

Desarme mayor (Combate)

De un golpe puedes arrancar un arma de las manos de un enemigo.

Prerrequisitos: Pericia en combate, Desarme mejorado, ataque base +6, Int 13.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a las pruebas que llevas a cabo para desarmar a un enemigo, bonificador que se apila con el que concede Desarme mejorado. Cuando desarmas con éxito a un

oponente, su arma aterriza a 15 pies (*4,5 m*) de quien la empuñaba, en una dirección aleatoria.

Normal: las armas y equipo objeto de un desarme caen a los pies de la criatura desarmada.

Desarme mejorado (Combate)

Eres hábil en arrancar de golpe el arma de manos de un enemigo.

Prerrequisitos: Int 13, Pericia en combate.

Beneficio: cuando llevas a cabo una maniobra de combate de desarme, no provocas ataques de oportunidad. Además, obtienes un bonificador +2 a las pruebas llevadas a cabo para desarmar a un enemigo, y un bonificador +2 a tu Defensa contra maniobras de combate cuando un oponente intenta desarmarte.

Normal: cuando llevas a cabo una maniobra de combate de desarme, provocas un ataque de oportunidad.

Desenvainado rápido (Combate)

Puedes desenvainar un arma más rápido que la mayoría.

Prerrequisito: ataque base +1.

Beneficio: puedes desenvainar un arma como acción gratuita en lugar de como acción de movimiento, y un arma oculta (consulta la habilidad Juego de manos) como una acción de movimiento.

Un personaje que ha seleccionado esta dote puede lanzar armas a su ritmo normal de ataques (como un personaje con un arco).

Los objetos alquímicos, las pociones, los pergaminos, y las varitas no pueden ser empuñados rápidamente utilizando esta dote.

Normal: sin esta dote, puedes desenvainar un arma como una acción de movimiento, o bien (si tu ataque base es +1 o superior) como acción gratuita formando parte de un movimiento. Sin esta dote, puedes desenvainar un arma oculta como una acción estándar.

Desgarrar con dos armas (Combate)

Golpeando simultáneamente con tus dos armas, puedes causar heridas devastadoras.

Prerrequisitos: Des 17, Doble tajo, Combate con dos armas mejorado, Combate con dos armas, ataque base +11.

Beneficio: si aciertas a un oponente con tu arma principal y tu arma de mano torpe, infliges 1d10 puntos de golpe adicionales, más vez y media tu modificador por Fuerza. Sólo puedes infligir este daño adicional una vez por asalto.

Desmontar jinete (Combate)

Eres hábil en hacer caer de la silla a tus oponentes montados.

Prerrequisitos: Fue 13, Montar 1 rango, Combatir desde una montura, Ataque poderoso, Embestida mejorada, ataque base +1.

Beneficio: cuando cargas desde una montura contra un oponente empuñando una lanza de caballería, resuelves el ataque de la forma normal. Si impactas, puedes llevar a cabo de inmediato un intento gratuito de embestida además del daño normal. Si tienes éxito, el objetivo es desmontado, y queda tumbado en un espacio adyacente a su montura y directamente opuesto a ti.

Destrozar defensas (Combate)

Tu habilidad con tu arma escogida deja a los oponentes incapaces de defenderse si les golpeas con sus defensas ya comprometidas.

Prerrequisitos: Soltura con un arma, Exhibición deslumbrante, ataque base +6, competencia con un arma.

Beneficio: cualquier oponente estremecido, asustado, o despavorido a quien aciertas este asalto queda desprevenido ante tus ataques hasta el final de tu siguiente turno, lo que incluye cualquier ataque adicional que llevas a cabo ese asalto.

Desviar flechas (Combate)

Puedes desviar de su trayectoria flechas y otros proyectiles, evitando que te impacten.

Prerrequisitos: Des 13, Impacto sin arma mejorado.

Beneficio: debes tener por lo menos una mano libre (es decir que no empuñas nada con ellas) para utilizar esta dote. Una vez por asalto, cuando serías alcanzado normalmente por un ataque con un arma a distancia, puedes desviarla de forma que no sufras daño. Debes ser consciente del ataque y no estar desprevenido. Intentar el desvío de un ataque a distancia no cuenta como una acción. Por lo general, las armas a distancia masivas (como por ejemplo las piedras de catapulta o los cuadrillos de balista), y los ataques a distancia generados por ataques naturales o efectos de conjuro, no pueden ser desviados.

Detener (Combate)

Puedes detener a enemigos que intenten moverse por tu lado.

Prerrequisitos: Reflejos de combate.

Beneficio: cuando un enemigo provoca un ataque de oportunidad debido a moverse a través de tus casillas adyacentes, puedes llevar a cabo una prueba de maniobras de combate como ataque de oportunidad. Si tienes éxito, el enemigo no puede moverse durante el resto de su turno. Un enemigo puede aún llevar a cabo el resto de su acción, pero no puede moverse. Esta dote también se aplica a cualquier criatura que intenta moverse desde una casilla adyacente a ti, si dicho movimiento provoca un ataque de oportunidad.

Disparar desde una montura (Combate)

Eres hábil en llevar a cabo ataques a distancia mientras montas.

Prerrequisitos: Montar 1 rango, Combatir desde una montura.

Beneficio: el penalizador que sufres cuando utilizas un arma a distancia montado se reduce a la mitad: -2 en lugar de -4 si tu montura utiliza un movimiento doble, y -4 en lugar de -8 si corre.

Disparo a bocajarro (Combate)

Eres especialmente certero cuando llevas a cabo ataques a distancia contra objetivos cercanos.

Beneficio: obtienes un bonificador +1 a las tiradas de ataque y de daño con armas a distancia a alcances de hasta 30 pies (*9 m*).

Disparo a la carrera (Combate)

Puedes moverte, disparar un arma a distancia, y moverte de nuevo antes de que tus enemigos puedan reaccionar.

Prerrequisitos: Des 13, Esquiva, Movilidad, Disparo a bocajarro, ataque base +4.

Beneficio: como acción de asalto completo, puedes moverte hasta tu velocidad y llevar a cabo un sólo ataque a distancia en cualquier momento durante tu movimiento.

Normal: no puedes mover antes y después de un ataque a distancia.

Disparo a larga distancia (Combate)

Eres más certero a distancias mayores.

Prerrequisito: Disparo a bocajarro.

Beneficio: sólo sufres un penalizador -1 por cada incremento completo de rango entre tu objetivo y tú cuando usas un arma a distancia.

Normal: sufres un penalizador -2 por cada incremento completo de rango entre tu objetivo y tú.

Disparo rápido (Combate).

Puedes llevar a cabo un ataque a distancia adicional.

Prerrequisitos: Des 13, Disparo a bocajarro.

Beneficio: cuando llevas a cabo una acción de ataque completo con un arma a distancia, puedes disparar una vez adicional ese asalto, al precio de que todas tus tiradas de ataque sufren un penalizador -2.

Disparo preciso (Combate)

Eres hábil en llevar a cabo ataques a distancia contra una situación de cuerpo a cuerpo.

Prerrequisito: Disparo a bocajarro.

Beneficio: puedes disparar o lanzar armas a distancia contra un oponente que esté en combate cuerpo a cuerpo sin la penalización -4 estándar a tu tirada de ataque.

Disparo preciso mejorado (Combate)

Tus ataques a distancia ignoran cualquier cosa excepto la cobertura y el ocultamiento totales.

Prerrequisitos: Des 19, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, ataque base +11.

Beneficio: tus ataques a distancia ignoran el bonificador a la CA concedido a los objetivos por cualquier causa menor que la cobertura total, y la probabilidad de fallo concedida por cualquier causa menor que la ocultación total. La cobertura total y el ocultamiento total proporcionan sus beneficios normales contra los ataques a distancia.

Normal: consulta las reglas normales sobre los efectos de la cobertura y el ocultamiento en el Capítulo 8.

Disparos múltiples (Combate)

Puedes disparar flechas múltiples a un solo objetivo.

Prerrequisitos: Des 17, Disparo a bocajarro, Disparo rápido, ataque base +6.

Beneficio: cuando llevas a cabo una acción de ataque completo con un arco, tu primer ataque dispara 2 flechas y, si tiene éxito, ambas flechas impactan. Aplica el daño basado en la precisión (como ataque furtivo) y el daño por impacto crítico sólo una vez para este ataque. Los bonificadores al daño por utilizar un arco compuesto con un bonificador por Fuerza elevado se aplican a cada flecha, así como otros bonificadores al daño como el de enemigo predilecto de un explorador. La RD y las resistencias se aplican por separado a cada flecha.

Doble tajo (Combate)

Cuando empuñas dos armas, tu arma de mano torpe golpea con más potencia.

Prerrequisitos: Des 15, Combate con dos armas.

Beneficio: sumas tu bonificador por Fuerza a las tiradas de daño de los ataques que lleves a cabo con tu arma de mano torpe.

Normal: lo normal es que sólo sumes la mitad de tu bonificador por Fuerza a las tiradas de daño con un arma de mano torpe.

Dureza

Tienes un aguante físico superior a lo normal.

Beneficio: obtienes +3 puntos de golpe. Por cada Dado de golpe que poseas más allá de 3, obtienes 1 punto de golpe adicional. Si tienes más de 3 Dados de golpe, obtienes +1 punto de golpe cada vez que obtienes un Dado de golpe (es decir, cuando subes de nivel).

Duro de pelar

Eres especialmente difícil de matar. No tan sólo tus heridas se estabilizan automáticamente cuando estás gravemente herido, sino que puedes permanecer consciente y actuar, incluso a las puertas de la muerte.

Prerrequisito: Aguante.

Beneficio: cuando tu total de puntos de golpe se encuentra por debajo de 0, pero no estás muerto, te estabilizas automáticamente, y no necesitas llevar a cabo una prueba de Constitución cada asalto para evitar perder puntos de golpe adicionales. Puedes escoger actuar como si estuvieras incapacitado, en lugar de moribundo. Debes tomar esa decisión en cuanto te veas reducido a puntos de golpe negativos (incluso si no es tu turno). Si no escoges actuar como si estuvieras incapacitado, quedas inconsciente de inmediato.

Cuando utilizas esta dote estás grogui. Puedes llevar a cabo una acción de movimiento sin causarte más heridas, pero si llevas a cabo cualquier acción estándar (o cualquier otra acción que se considere fatigosa incluyendo algunas acciones rápidas, como por ejemplo lanzar un conjuro apresurado), sufres 1 pg de daño después de completar la acción. Si tus puntos de golpe negativos son iguales o mayores que tu puntuación de Constitución, mueres de inmediato.

Normal: un personaje que no tiene esta dote y queda reducido a puntos de golpe negativos está inconsciente y moribundo.

Elaborar poción (creación de objeto)

Puedes crear pociones mágicas.

Prerrequisito: nivel de lanzador 3º.

Beneficio: puedes crear una poción de cualquier conjuro de 3er nivel o menor que conozcas, y que tenga como objetivo a una o más criaturas u objetos. Elaborar una poción cuesta 2 horas si su precio base es de 250 po o menos, y de lo contrario 1 día por cada 1.000 po en su precio base. Cuando elaboras una poción fijas el nivel de lanzador, que debe ser suficiente para lanzar el conjuro en cuestión, y no mayor que tu propio nivel. Para elaborar una poción, debes utilizar

materias primas que cuestan la mitad de su precio base. Consulta las reglas de creación de objetos mágicos en el Capítulo 15 para más información.

Cuando elaboras una poción puedes llevar a cabo cualquier elección que normalmente harías al lanzar el conjuro. Quienquiera que beba la poción es el objetivo del conjuro.

Embestida mayor (Combate)

Tus ataques de embestida desequilibran a tus enemigos.

Prerrequisitos: Embestida mejorada, Ataque poderoso, ataque base +6, Fue 13.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a todas las pruebas para embestir a un enemigo, que se apila con el que concede Embestida mejorada. Cuando embistes a un oponente, su movimiento provoca ataques de oportunidad de todos sus aliados (pero no tuyos).

Normal: las criaturas movidas por una embestida no provocan ataques de oportunidad.

Embestida mejorada (Combate)

Eres hábil en empujar a tus enemigos.

Prerrequisitos: Fue 13, Ataque poderoso, ataque base +1.

Beneficio: no provocas ataques de oportunidad al llevar a cabo una maniobra de combate de embestida. Además, obtienes un bonificador +2 a las pruebas llevadas a cabo para embestir a un oponente, y un bonificador +2 a tu defensa contra maniobras de combate cuando un oponente intenta embestirte.

Normal: cuando llevas a cabo una maniobra de combate de embestida provocas un ataque de oportunidad.

Engañoso

Eres hábil en engañar a otros, tanto con la palabra hablada como con los disfraces físicos.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a todas las pruebas de Engañar y de Disfrazarse. Si tienes 10 o más rangos en una de estas habilidades, el bonificador se incrementa a +4 para la misma.

Entrenamiento arcano con armadura (Combate)

Has aprendido a lanzar conjuros llevando puesta una armadura.

Prerrequisitos: Competencia con armadura ligera, nivel de lanzador 3º.

Beneficio: como acción rápida, reduces la probabilidad de fallo de conjuro arcano debido a la armadura que llevas puesta en un 10% para cualquier conjuro que lances este asalto.

Entrenamiento en combate defensivo (Combate)

Sobresales en defenderte de todo tipo de maniobras de combate.

Beneficio: tratas el total de tus Dados de golpe como tu ataque base cuando calculas tu Defensa contra las maniobras de combate (consulta el Capítulo 8).

Especialización con un arma (Combate)

Eres hábil en infligir daño con un arma. Escoge un tipo de arma (incluyendo impacto sin arma o presa) a la que hayas aplicado la dote Soltura con un arma. Infliges daño adicional cuando la utilizas.

Prerrequisitos: competencia con el arma seleccionada, Soltura con un arma con el arma seleccionada, guerrero de 4º nivel.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a todas las tiradas de daño con el arma seleccionada.

Especial: puedes adquirir esta dote en múltiples ocasiones, pero sus efectos no se apilan, sino que cada vez que adquieres la dote, se aplica a un nuevo tipo de arma.

Especialización mayor con un arma (Combate)

Escoge un tipo de arma (incluyendo combate sin arma o presa) para la que poseas la dote Especialización con un arma. Tus ataques con el arma elegida son más devastadores de lo normal.

Prerrequisitos: competencia con el arma elegida, Soltura mayor con un arma con el arma elegida, Soltura con un arma con el arma elegida, Especialización con un arma con el arma elegida, guerrero de 12º nivel.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a todas las tiradas de daño con el arma seleccionada, que se apila con otros bonificadores a la tirada de daño, incluyendo los que proceden de Especialización con un arma.

Especial: puedes adquirir Especialización mayor con un arma en múltiples ocasiones pero sus efectos no se apilan, sino que cada vez que adquieres la dote, se aplica a un nuevo tipo de arma.

Esquiva (Combate)

Tu entrenamiento y tus reflejos te permiten actuar rápidamente para evitar el ataque de un oponente.

Prerrequisito: Des 13.

Beneficio: obtienes un bonificador +1 por esquiva a tu CA. Cualquier estado que te haga perder tu bonificador por Des a la CA también te hace perder los beneficios de esta dote.

Estilo del escorpión (Combate)

Puedes llevar a cabo un ataque sin armas que impide en gran medida el movimiento de tu objetivo.

Prerrequisito: Impacto sin arma mejorado.

Beneficio: para utilizar esta dote, debes llevar a cabo un sólo ataque sin armas como acción estándar. Si impacta, infliges daño normal, y la velocidad terrestre base de tu objetivo se reduce a 5 pies (*1,5 m*) durante tantos asaltos como tu modificador por Sabiduría, a menos que consiga una salvación de Fortaleza (CD 10 + la mitad de tu nivel de personaje + tu modificador por Sab).

Exhibición deslumbrante (Combate)

Tu habilidad con tu arma favorita puede asustar a tus enemigos.

Prerrequisitos: Soltura con un arma, competencia con el arma seleccionada.

Beneficio: mientras empuñas el arma con la que tienes Soltura con un arma, puedes llevar a cabo una apabullante demostración de pericia como acción de asalto completo. Haz una prueba de Intimidar para desmoralizar a todos los enemigos que se encuentren a 30 pies (*9 m*) o menos y que puedan ver tu exhibición.

Expulsar muertos vivientes

Recurriendo a poderes superiores, haces que los muertos vivientes huyan del poder de tu energía divina desatada.

Prerrequisito: rasgo de clase canalizar energía positiva.

Beneficio: puedes, como acción estándar, utilizar uno de tus usos de canalizar energía positiva para que todos los muertos vivientes a 30 pies (*4,5 m*) o menos de ti huyan despavoridos. Tienen derecho a una salvación de Voluntad para negar el efecto, cuya CD es igual a 10 + la mitad de tu nivel de clérigo + tu modificador por Carisma, y los que fallan su salvación huyen durante 1 minuto. Los muertos vivientes inteligentes tienen derecho a una nueva tirada de salvación cada asalto para acabar el efecto. Si utilizas canalizar energía de esta forma, no tiene otro efecto (no cura ni daña a las criaturas cercanas).

Extender conjuro (Metamágica)

Puedes lanzar tus conjuros de forma que cubran un espacio mayor.

Beneficio: puedes alterar un conjuro de explosión, emanación, o expansión, para que incremente su área de efecto. Cualquier medida numérica del área del conjuro se incrementa en un 100%. Un conjuro extendido ocupa utiliza un espacio de conjuro 3 niveles mayor que el nivel real del conjuro.

Los conjuros que no tienen un área de efecto de alguno de estos cuatro tipos no se ven afectados por esta dote.

Fabricar armas y armaduras mágicas (Creación de objeto)

Puedes crear armas, armaduras, y escudos mágicos.

Prerrequisito: nivel de lanzador 5º.

Beneficio: puedes crear armas, armaduras, o escudos mágicos. Para mejorar un arma, un armadura, o un escudo se requiere 1 día de trabajo/1.000 po del precio de sus rasgos mágicos, y utilizar materias primas que cuestan la mitad del precio total. Consulta las reglas de creación de objetos mágicos en el Capítulo 15 para más información.

El arma, armadura, o escudo a mejorar debe ser un objeto de gran calidad que tú proporciones, y cuyo coste no está incluido en el coste arriba indicado.

También puedes reparar un arma, armadura, o escudo mágico dañado, si es un objeto que tú podrías fabricar. Hacerlo cuesta la mitad de las materias primas, y la mitad del tiempo que costaría crear dicho objeto partiendo de cero.

Fabricar bastón (Creación de objeto)

Puedes crear bastones mágicos.

Prerrequisito: nivel de lanzador 11º.

Beneficio: puedes crear cualquier bastón cuyos prerrequisitos cumplas. Fabricar un bastón requiere 1 día/1.000 po de precio base, y utilizar materias primas que cuestan la mitad de su precio base. Un bastón recién creado dispone de 10 cargas. Consulta las reglas de creación de objetos mágicos en el Capítulo 15 para más información.

Fabricar cetro (Creación de objeto)

Puedes crear cetros mágicos.

Prerrequisito: nivel de lanzador 9º.

Beneficio: puedes crear cetros mágicos. Fabricar un cetro requiere 1 día/1.000 po de precio base, y utilizar materias primas que cuestan la mitad de su precio base. Consulta las reglas de creación de objetos mágicos en el Capítulo 15 para más información.

Fabricar objeto maravilloso (Creación de objeto)

Puedes crear objetos maravillosos, un tipo de objeto mágico.

Prerrequisito: nivel de lanzador 3º.

Beneficio: puedes crear una gran variedad de objetos mágicos maravillosos. Fabricar un objeto maravilloso requiere 1 día/1.000 po de precio base, y utilizar materias primas que cuestan la mitad de su precio base. Consulta las reglas de creación de objetos mágicos en el Capítulo 15 para más información.

También puedes reparar un objeto maravilloso dañado, si es un objeto que tú podrías fabricar. Hacerlo cuesta la mitad de las materias primas y la mitad del tiempo que costaría crear dicho objeto partiendo de cero.

Fabricar varita (Creación de objeto)

Puedes crear varitas mágicas.

Prerrequisito: nivel de lanzador 5º.

Beneficio: puedes crear una varita de cualquier conjuro de 4º nivel o inferior que conozcas. Fabricar una varita requiere 1 día/1.000 po de precio base, y utilizar materias primas que cuestan la mitad de su precio base. Una varita recién creada tiene 50 cargas. Consulta las reglas de creación de objetos mágicos en el Capítulo 15 para más información.

Familiar mejorado

Esta dote te permite adquirir un familiar poderoso, pero sólo cuando puedas adquirir normalmente un nuevo familiar.

Prerrequisitos: aptitud para adquirir un familiar, alineamiento compatible, nivel suficientemente alto (ver más abajo).

Beneficio: al escoger un familiar, las criaturas relacionadas a continuación también están disponibles para ti (consulta el *Bestiario* para las estadísticas de dichas criaturas). Puedes escoger un familiar con un alineamiento alejado hasta un paso de ti en cada eje de alineamiento (de legal a caótico, y de bueno a maligno).

Por lo demás, los familiares mejorados utilizan las reglas de los familiares normales con dos excepciones: si el tipo de criatura es distinto al de animal, su tipo no cambia; y los familiares mejorados no obtienen la aptitud de hablar con otras criaturas de su especie (aunque muchas de ellas ya poseen la aptitud de comunicarse).

Familiar	Alineamiento	Niv. lanz. conj. arcanos
Halcón celestial[1]	Neutral bueno	3º
Rata terrible	Neutral	3º
Víbora infernal[2]	Neutral maligno	3º
Elemental, pequeño (cualquier tipo)	Neutral	5º
Estirge	Neutral	5º
Homúnculo[3]	Cualquiera	7º
Diablillo	Legal maligno	7º
Méfit (cualquier tipo)	Neutral	7º
Pseudodragón	Neutral bueno	7º
Quásit	Caótico maligno	7º

[1]U otro animal celestial de la lista de familiares estándar.

[2]U otro animal infernal de la lista de familiares estándar.

[3]El amo debe crear primero el homúnculo

Finta mayor (Combate)

Eres hábil en hacer que tus enemigos reaccionen exageradamente a tus ataques.

Prerrequisitos: Pericia en combate, Finta mejorada, ataque base +6, Int 13.

Beneficio: cuando usas una finta para hacer que tu oponente pierda su bonificador por Destreza, lo pierde hasta el inicio de tu siguiente turno, además de perderlo contra tu siguiente ataque.

Normal: una criatura a la que fintas pierde su bonificador por Destreza contra tu siguiente ataque.

Finta mejorada (Combate)

Eres hábil en engañar a tus enemigos en combate.

Prerrequisitos: Int 13, Pericia en combate.

Beneficio: puedes llevar a cabo una prueba de Engañar para fintar en combate, como acción de movimiento.

Normal: fintar en combate es una acción estándar.

Forjar anillo (Creación de objeto)

Puedes crear anillos mágicos.

Prerrequisito: nivel de lanzador 7º.

Beneficio: puedes crear anillos mágicos. Crear un anillo requiere 1 día/1.000 po de precio base, y utilizar materias primas que cuestan la mitad del precio base. Consulta las reglas de creación de objetos mágicos en el Capítulo 15 para más información.

También puedes reparar un anillo roto si es uno que tú podrías forjar. Hacerlo cuesta la mitad de las materias primas y la mitad del tiempo que costaría forjarlo desde cero.

Furia adicional

Puedes utilizar tu aptitud de furia más de lo normal.

Prerrequisito: rasgo de clase furia.

Beneficio: puedes entrar en furia 6 asaltos adicionales/ día.

Especial: puedes adquirir Furia adicional en múltiples ocasiones, y sus efectos se apilan.

Golpe arcano (Combate)

Utilizas tu poder arcano para potenciar tus armas con energía mágica.

Prerrequisito: aptitud para lanzar conjuros arcanos.

Beneficio: como acción rápida, puedes imbuir tus armas con una fracción de tu poder. Durante 1 asalto tus armas infligen +1 pg de daño y son tratadas como mágicas a efectos de superar la RD. Por cada 5 niveles de lanzador que poseas, este bonificador se incrementa en +1, hasta un máximo de +5 a nivel 20.

Golpe mortal (Combate)

Con un golpe bien colocado, puedes acabar rápida y dolorosamente con la mayoría de enemigos.

Prerrequisitos: Exhibición deslumbrante, Soltura mayor con un arma, Destrozar defensas, Soltura con un arma, competencia con el armas seleccionada, ataque base +11.

Beneficio: como acción estándar, puedes llevar a cabo un sólo ataque con el arma en la que tienes Soltura mayor con un arma, contra un enemigo aturdido o desprevenido. Si impactas, infliges el doble del daño normal, y el objetivo sufre además 1 punto de sangrado de Constitución (consulta el Apéndice 2). El daño adicional y el sangrado no se multiplican con un impacto crítico.

Golpe perforante (Combate)

Tus ataques son capaces de atravesar las defensas de algunas criaturas.

Prerrequisitos: Soltura con un arma, guerrero de nivel 12º, competencia con un arma.

Beneficio: tus ataques con las armas seleccionadas con Soltura con un arma ignoran hasta 5 puntos de RD. Esta dote no se aplica a la RD que no tenga tipo (como por ejemplo RD 10/-).

Golpe perforante mayor (Combate)

Tus ataques penetran las defensas de la mayoría de enemigos.

Prerrequisitos: Golpe perforante, Soltura con un arma, guerrero de nivel 16º.

Beneficio: tus ataques con las armas seleccionadas con Soltura con un arma ignoran hasta 10 puntos de RD, cantidad que se reduce a 5 para la RD que no tiene tipo alguno (como por ejemplo RD 10/-).

Golpe vital (Combate)

Llevas a cabo un solo ataque que causa un daño significativamente superior al normal.

Prerrequisitos: ataque base +6.

Beneficio: cuando utilizas la acción de ataque, puedes llevar a cabo un ataque a tu ataque base más alto, que inflige daño adicional. Tira 2 veces el dado de daño para el ataque y suma los resultados antes de sumar los bonificadores basados en la Fuerza, en aptitudes de las armas (como por ejemplo *flamígera*), o daño basado en la precisión, y otros bonificadores al daño. Estos dados de daño adicional no se multiplican con un impacto crítico, pero se suman al total.

Golpe vital mayor (Combate)

Puedes llevar a cabo un sólo ataque que inflige un daño increíble.

Prerrequisitos: Golpe vital mejorado, Golpe vital, ataque base +16.

Beneficio: cuando utilizas la acción de atacar, tira 4 veces el dado de daño para el ataque, y suma los resultados antes de añadir los bonificadores por Fuerza, aptitudes del arma (como por ejemplo *flamígera*), o daño basado en la precisión (como por ejemplo por un ataque furtivo), y otros bonificadores al daño. Estos dados de daño adicional no se multiplican con un impacto crítico, pero se suman al total.

Golpe vital mejorado (Combate)

Puedes llevar a cabo un sólo ataque que inflige una gran cantidad de daño.

Prerrequisitos: Golpe vital, ataque base +11.

Beneficio: cuando utilizas la acción de ataque, tira 3 veces el dado de daño para el ataque, y suma los resultados antes de añadir los bonificadores por Fuerza, aptitudes del arma (como por ejemplo *flamígera*), o daño basado en la precisión (como por ejemplo por un ataque furtivo), y otros bonificadores al daño. Estos dados de daño adicional no se multiplican con un impacto crítico, pero se suman al total.

Golpear con el escudo mejorado (Combate)

Puedes protegerte con tu escudo, incluso si lo utilizas para atacar.

Prerrequisito: Competencia con escudo.

Beneficio: cuando atacas con un golpetazo de escudo, puedes seguir aplicando el bonificador por escudo del escudo a tu CA.

Normal: sin esta dote, un personaje que lleva a cabo un ataque con el escudo pierde el bonificador por escudo del escudo a la CA hasta su siguiente turno (consulta el Capítulo 6).

Golpetazo con el escudo (Combate)

En la posición correcta, tu escudo puede ser usado para golpear a tus oponentes.

Prerrequisitos: Golpear con el escudo mejorado, Competencia con escudo, Combate con dos armas, ataque base +6.

Beneficio: cualquier oponente impactado por tu golpetazo con el escudo sufre también el impacto de un ataque gratuito de embestida, que sustituye a tu tirada de ataque para la prueba de maniobras de combate (consulta el Capítulo 8), y que no provoca ataques de oportunidad. Los oponentes que no pueden retirarse debido a un muro u otra superficie quedan tumbados después de moverse la máxima distancia posible. Puedes moverte con tu objetivo si puedes dar un paso de 5 pies (*1,5 m*), o gastar una acción de movimiento este turno.

Gran fortaleza

Eres resistente a venenos, enfermedades, y otros males.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a todas las tiradas de salvación de Fortaleza.

Gran fortaleza mejorada

Cuentas con una reserva interior para resistir enfermedades, venenos, y otros daños graves.

Prerrequisito: Gran fortaleza.

Beneficio: una vez al día, puedes tirar de nuevo una salvación de Fortaleza. Debes decidir el uso de esta aptitud antes de conocer los resultados, y utilizar la segunda tirada, incluso si es peor.

Gran hendedura (Combate)

Puedes golpear a muchos enemigos adyacentes con un solo golpe.

Prerrequisitos: Fue 13, Hendedura, Ataque poderoso, ataque base +4.

Beneficio: como acción estándar, puedes llevar a cabo un sólo ataque a tu ataque base completo contra un enemigo a tu alcance. Si impactas, infliges daño normal y puedes llevar a cabo un ataque adicional (con tu ataque base completo) contra un enemigo adyacente al primero que también tengas al alcance. Si impactas, puedes continuar atacando a enemigos adyacentes al anterior, mientras estén a tu alcance. No puedes atacar a un enemigo individual más de una vez durante esta acción de ataque. Cuando utilizas esta dote, sufres un penalizador -2 a tu Clase de armadura hasta tu siguiente turno.

Hendedura (Combate)

Puedes atacar a 2 enemigos adyacentes con un solo barrido.

Prerrequisitos: Fue 13, Ataque poderoso, ataque base +1.

Beneficio: como acción estándar, puedes llevar a cabo un sólo ataque a tu ataque base completo contra un enemigo a tu alcance. Si impactas, infliges daño normal y puedes llevar a cabo un ataque adicional (con tu ataque base completo) contra un enemigo adyacente al primero que también tengas al alcance. Con esta dote sólo puedes llevar a cabo un ataque adicional por asalto, y cuando la usas sufres un penalizador -2 a tu Clase de armadura hasta tu siguiente turno.

Impacto sin arma mejorado (Combate)

Eres hábil en luchar cuando estás desarmado.

Beneficio: se te considera armado incluso cuando no lo estás, es decir, que no provocas ataques de oportunidad cuando atacas desarmado a tus enemigos. Tus golpes desarmados pueden infligir daño letal o no letal a tu elección.

Normal: sin esta dote, se te considera desarmado cuando llevas a cabo un ataque sin armas, y sólo puedes causar daño no letal con dichos ataques.

Imposición de manos adicional

Puedes usar tu aptitud de imposición de manos más a menudo.

Prerrequisito: rasgo de clase imposición de manos.

Beneficio: puedes utilizar tu aptitud de imposición de manos 2 veces adicionales al día.

Especial: puedes adquirir Imposición de manos adicional en múltiples ocasiones, y sus efectos se apilan.

Iniciativa mejorada (Combate)

Tus rápidos reflejos te permiten reaccionar rápidamente al peligro.

Beneficio: obtienes un bonificador +4 a las pruebas de iniciativa.

Inscribir pergamino (Creación de objeto)

Puedes crear pergaminos mágicos.

Prerrequisito: nivel de lanzador 1º.

Beneficio: puedes crear un pergamino con cualquier conjuro que conozcas. Inscribir pergamino requiere 2 horas si su precio base es 250 po o menos, y de lo contrario requiere 1 día/1.000 po de precio base. Para inscribir un pergamino debes utilizar materias primas que cuesten la mitad de su precio base. Consulta las reglas de creación de objetos mágicos en el Capítulo 15 para más información.

Intensificar conjuro (Metamágica)

Puedes lanzar conjuros como si fueran de nivel superior.

Beneficio: un conjuro intensificado tiene un nivel de conjuro mayor de lo normal (hasta un máximo de 9º nivel). A diferencia de otras dotes metamágicas, Intensificar conjuro incrementa realmente el nivel efectivo del conjuro modificado. Todos los efectos que dependen del nivel del conjuro (como por ejemplo la CD de la tirada de salvación, y la aptitud de penetrar un *globo menor de invulnerabilidad*) se calculan de acuerdo con el nivel intensificado. El conjuro es tan difícil de preparar y de lanzar como un conjuro de su nivel efectivo.

Interpretación adicional

Puedes utilizar tu aptitud de interpretación de bardo más a menudo de lo normal.

Prerrequisito: rasgo de clase interpretación de bardo.

Beneficio: puedes utilizar interpretación de bardo 6 asaltos adicionales al día.

Especial: puedes adquirir Interpretación adicional en múltiples ocasiones, y sus efectos se apilan.

Ira de la medusa (Combate)

Puedes obtener ventaja de la confusión de tu oponente, propinándole múltiples golpes.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, Puño del gorgón, Estilo del escorpión, ataque base +11.

Beneficio: cuando usas la acción de ataque completo y llevas a cabo por lo menos 1 ataque sin armas, puedes llevar a cabo 2 ataques sin arma adicionales a tu ataque base más alto. Estos ataques adicionales deben llevarse a cabo contra un enemigo atontado, desprevenido, paralizado, grogui, aturdido, o inconsciente.

Ki adicional

Puedes usar tu reserva de *ki* más veces por día que la mayoría de personas.

Prerrequisito: rasgo de clase reserva de *ki*.

Beneficio: tu reserva de *ki* aumenta en 2 puntos.

Especial: si adquieres esta dote varias veces, sus efectos se apilan.

Lanzar cualquier cosa (Combate)

Estás acostumbrado a lanzar cosas que tienes a mano.

Beneficio: no sufres penalizador alguno por utilizar un arma a distancia improvisada. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las tiradas de ataque llevadas a cabo con armas arrojadizas que salpican.

Normal: sufres un penalizador -4 a las tiradas de ataque hechas con un arma improvisada.

Liderazgo

Atraes seguidores a tu causa, y un compañero que se te une en tus aventuras.

Prerrequisito: nivel de personaje 7º.

Beneficios: esta dote permite atraer a un allegado leal, y a un número de subordinados devotos que te ayudan. Un allegado es generalmente un PNJ con niveles de clase, mientras que los seguidores son típicamente PNJs de nivel inferior. Consulta la tabla 5-2 para ver qué nivel de allegado y cuántos seguidores puedes reclutar.

Modificadores al liderazgo: diversos factores pueden afectar tu puntuación de liderazgo, haciendo que varíe desde la puntuación base (nivel de personaje + modificador por Car). Tu reputación (desde el punto de vista del allegado o seguidor que intentas atraer) hace aumentar o disminuir tu puntuación de Liderazgo:

Reputación del líder	Modificador
Gran renombre	+2
Justo y generoso	+1
Poder especial	+1
Fracaso	-1
Distante	-1
Cruel	-2

Otros modificadores pueden aplicarse cuando intentas atraer a un allegado, como se puede ver a continuación.

El líder	Modificador
Tiene un familiar, mont. esp., o comp. animal	-2
Recluta a un allegado de un alin. diferente	-1
Causó la muerte de un allegado	-2*

*Acumulativo por allegado muerto.

Los seguidores tienen prioridades diferentes a las de los allegados. Cuando intentes atraer a un seguidor, utiliza los siguientes modificadores

El líder...	Modificador
Tiene bastión, base de op., casa gremial, etc.	+2
Se mueve mucho	-1
Causó la muerte de otros seguidores	-1

Puntuación de liderazgo: tu puntuación básica de Liderazgo es igual a tu nivel + tu modificador por Carisma. Para tener en cuenta modificadores por Carisma negativos, la tabla permite puntuaciones de Liderazgo muy bajas, pero sigues teniendo que ser de 7º nivel o

Tabla 5–2: Liderazgo

Punt. de Liderazgo	Nivel allegado	Número de seguidores/nivel 1º	2º	3º	4º	5º	6º
1 o menor	—	—	—	—	—	—	—
2	1º	—	—	—	—	—	—
3	2º	—	—	—	—	—	—
4	3º	—	—	—	—	—	—
5	3º	—	—	—	—	—	—
6	4º	—	—	—	—	—	—
7	5º	—	—	—	—	—	—
8	5º	—	—	—	—	—	—
9	6º	—	—	—	—	—	—
10	7º	5	—	—	—	—	—
11	7º	6	—	—	—	—	—
12	8º	8	—	—	—	—	—
13	9º	10	1	—	—	—	—
14	10º	15	1	—	—	—	—
15	10º	20	2	1	—	—	—
16	11º	25	2	1	—	—	—
17	12º	30	3	1	1	—	—
18	12º	35	3	1	1	—	—
19	13º	40	4	2	1	1	—
20	14º	50	5	3	2	1	—
21	15º	60	6	3	2	1	1
22	15º	75	7	4	2	2	1
23	16º	90	9	5	3	2	1
24	17º	110	11	6	3	2	1
25 o mayor	17º	135	13	7	4	2	2

superior para obtener la dote Liderazgo. Factores externos pueden afectar a tu puntuación de Liderazgo, como se detalla más arriba.

Nivel del allegado: puedes atraer a un allegado de hasta este nivel. Sea cual sea tu puntuación de liderazgo sólo puedes reclutar a un allegado que tenga 2 o más niveles menos que tu, y que debería ir equipado de forma apropiada a su nivel (consulta el Capítulo 14). Un allegado puede ser de cualquier raza o clase, y su alineamiento no puede ser opuesto al tuyo, ni en el eje ley/caos, ni en el eje bien/mal, y sufres un penalizador -1 a tu puntuación de Liderazgo si reclutas a un allegado de un alineamiento diferente al tuyo.

Un aliado no cuenta como miembro del grupo al determinar los PX del mismo. En su lugar, divide el nivel del allegado por el tuyo, y multiplica el resultado por el total de PX que te han concedido a ti, sumando dicho número de PX al total del aliado.

Si un allegado obtiene suficientes PX para llevarle a un nivel inmediatamente inferior al tuyo, no obtiene el nuevo nivel sino que su nuevo total de PX es 1 punto menos que la cantidad necesaria para alcanzar el siguiente nivel.

Número de seguidores por nivel: puedes dirigir hasta ese número de personajes de cada nivel. Los seguidores son parecidos a los allegados, excepto que suelen ser PNJs de nivel bajo, y siendo usualmente 5 o más niveles inferiores al tuyo, raramente son efectivos en combate.

Los seguidores no ganan experiencia y por lo tanto no suben de nivel. Cuando subes de nivel, consulta la tabla 5-2 para ver si adquieres más seguidores, algunos de los cuales podrían ser de nivel superior a los actuales. No consultes la tabla para ver si tu allegado sube de nivel, puesto que los allegados ganan experiencia por sí mismos.

Lucha a ciegas (Combate)

Eres hábil en atacar a oponentes a los que no puedes ver claramente.

Beneficio: en combate cuerpo a cuerpo, cada vez que fallas debido a la ocultación (consulta el Capítulo 8), puedes repetir una vez tu probabilidad porcentual de fallo para ver si consigues acertar.

Un atacante invisible no consigue ventaja alguna para acertarte en cuerpo a cuerpo. Es decir, no pierdes tu bonificador por Destreza a la Clase de armadura, y tu atacante no obtiene el bonificador +2 habitual por ser invisible. Sin embargo, se siguen aplicando los bonificadores a los ataques a distancia de un atacante invisible.

No necesitas llevar a cabo pruebas de Acrobacias para moverte a velocidad completa mientras estés cegado.

Normal: se aplican los modificadores normales a las tiradas de ataque de los atacantes invisibles que intentan acertarte, y pierdes tu bonificador por Destreza a la CA. También se aplica la reducción de velocidad por oscuridad y por mala visibilidad.

Especial: la dote Lucha a ciegas no sirve de nada contra un personaje bajo los efectos de un conjuro de intermitencia.

Maestría arcana con armadura

Has dominado la aptitud de lanzar conjuros mientras llevas armadura.

Prerrequisitos: Entrenamiento arcano con armadura, Competencia con armadura intermedia, nivel de lanzador 7º.

Beneficio: como acción rápida, reduces la probabilidad de fallo de conjuros arcanos por la armadura que llevas puesta en un 20% para cualquier conjuro que lances ese asalto, bonificador que reemplaza al de Entrenamiento arcano con armadura y no se apila con él.

Maestría con los críticos (Combate)

Tus impactos críticos causan 2 efectos adicionales.

Requisitos: Soltura con los críticos, 2 dotes de crítico cualesquiera, guerrero de nivel 14.

Beneficio: cuando consigues un impacto crítico, puedes aplicar los efectos de 2 dotes críticas, además del daño infligido.

Normal: sólo puedes aplicar los efectos de 1 dote crítica a un impacto crítico determinado, además del daño infligido.

Maestría con armas improvisadas (Combate)

Puedes convertir casi cualquier objeto en un arma letal, desde una pata de silla afilada como una navaja, hasta un saco de harina.

Prerrequisitos: Usar arma improvisada o Lanzar cualquier cosa, ataque base +8.

Beneficio: no sufres penalizador alguno por usar un arma improvisada. Incrementa en un paso la cantidad de daño infligido por el arma (1d4 se convierte en 1d6) hasta un máximo de 1d8 (2d6 si el arma improvisada es a dos manos). El arma improvisada tiene un rango de amenaza de crítico de 19 -20, con un multiplicador de crítico x2.

Maestría en conjuros

Has dominado un puñado de conjuros, y puedes prepararlos sin necesitar para nada tu libro de conjuros.

Prerrequisito: mago de 1er nivel.

Beneficio: cada vez que adquieres esta dote escoge un número de conjuros que conozcas igual a tu modificador por Inteligencia. A partir de ese momento, puedes preparar dichos conjuros sin utilizar tu libro de conjuros.

Normal: sin esta dote, debes utilizar un libro de conjuros para preparar todos tus conjuros, excepto *leer magia*.

Maestro del escudo (Combate)

Tu dominio del escudo te permite luchar con él sin impedimento.

Prerrequisitos: Golpear con el escudo mejorado, Competencia con escudo, Golpetazo con el escudo, Combate con dos armas, ataque base +11.

Beneficio: no sufres penalizador alguno a las tiradas de ataques llevados a cabo con un escudo mientras empuñas otra arma. Suma el bonificador por mejora de tu escudo a las tiradas de ataque y de daño llevadas a cabo con éste como si fuera el bonificador por mejora de un arma.

Maniobras ágiles (Combate)

Has aprendido utilizar la rapidez en lugar de la fuerza bruta cuando llevas a cabo maniobras de combate.

Beneficio: añades tu bonificador por Destreza a tus ataque base y bonificador por tamaño para determinar tu BMC (consulta el Capítulo 8) en lugar de tu bonificador por Fuerza.

Normal: añades tu bonificador por Fuerza a tus ataque base y bonificador por tamaño para determinar tu Bonificador a las maniobras de combate.

Manos hábiles

Tienes una destreza manual excepcional.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a las pruebas de Inutilizar mecanismo y Juego de manos. Si tienes 10 o más rangos en una de estas habilidades, el bonificador se incrementa a +4 para la misma

Maximizar conjuro (Metamágica)

Tus conjuros causan el máximo efecto posible.

Beneficio: todos los efectos variables y numéricos de un conjuro modificado por esta dote quedan maximizados. Las tiradas de salvación y las tiradas enfrentadas no se ven afectadas, ni tampoco los conjuros sin variables aleatorias. Un conjuro maximizado utiliza un espacio de conjuros 3 niveles superior al nivel real del conjuro.

Un conjuro potenciado y maximizado obtiene los beneficios separados de cada dote: el resultado máximo más la mitad del resultado tirado normalmente.

Merced adicional

Tu aptitud de imposición de manos añade una merced adicional.

Prerrequisitos: rasgo de clase imposición de manos, rasgo de clase merced.

Beneficio: selecciona una merced adicional para la que estés cualificado. Cuando utilizas imposición de manos para curar daño a un objetivo, éste también obtiene los efectos adicionales de esta merced.

Especial: puedes adquirir esta dote en múltiples ocasiones, pero sus efectos no se apilan. Cada vez que la adquieres, seleccionas una merced nueva.

Movilidad (Combate)

Puedes moverte fácilmente a través de un combate cuerpo a cuerpo peligroso.

Prerrequisitos: Des 13, Esquiva.

Beneficio: obtienes un bonificador por esquiva +4 a la Clase de armadura contra ataques de oportunidad causados cuando sales de un área de amenaza o te mueves por la misma. Un estado que te hace perder tu bonificador por Destreza a la Clase de armadura (si tienes), también te hace perder los bonificadores por esquiva.

Los bonificadores por esquiva se apilan unos con otros, a diferencia de la mayoría de tipos de bonificador.

Movimientos ágiles

Puedes moverte con facilidad a través de un solo obstáculo.

Prerrequisito: Des 13.

Beneficio: cuando te mueves, puedes hacerlo a través de 5 pies (*1,5 m*) de terreno difícil cada asalto como si fuera terreno normal. Esta dote te permite dar un paso de 5 pies (*1,5 m*) en terreno difícil.

Paso adelante (Combate)

Puedes acortar la distancia cuando un enemigo intenta alejarse.

Prerrequisito: ataque base +1.

Beneficio: cuando un enemigo adyacente intenta dar un paso de 5 pies (*1,5 m*) alejándose de ti, puedes hacer lo mismo como acción inmediata mientras acabes adyacente al enemigo que desencadenó esta aptitud. Si das el paso, durante tu siguiente turno no podrás dar un paso de 5 pies (*1,5 m*). Si durante el siguiente turno llevas a cabo una acción de movimiento, resta 5 pies (*1,5 m*) de tu movimiento total.

Pasos acrobáticos

Puedes moverte fácilmente por encima y a través de los obstáculos.

Prerrequisitos: Des 15, Movimientos ágiles.

Beneficio: cuando te mueves, puedes hacerlo a través de hasta 15 pies (*4,5 m*) de terreno difícil por asalto como si fuera terreno normal. Los efectos de esta dote se apilan con los que proporciona Movimientos ágiles (que te permite mover con normalidad a través de un total de 20 pies [*6 m*] de terreno difícil cada asalto).

Pericia en combate (Combate)

Puedes aumentar tu defensa a expensas de tu puntería.

Prerrequisito: Int 13.

Beneficio: puedes escoger imponerte un penalizador -1 a las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo y a las pruebas de maniobras de combate a cambio de un bonificador +1 por esquiva a tu Clase de armadura. Cuando tu ataque base alcanza +4, y cada +4 posteriores, el penalizador se incrementa en -1, y el bonificador por esquiva

aumenta en +1. Sólo puedes usar esta dote cuando declaras que vas a llevar a cabo un ataque o una acción de ataque completo con un arma cuerpo a cuerpo. Los efectos de esta dote duran hasta tu siguiente turno.

Persuasivo

Eres hábil en hacer cambiar de actitud a la gente, e intimidar a otros para que piensen como tú.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a las pruebas de habilidad de Diplomacia y de Intimidar. Si tienes 10 o más rangos en una de estas habilidades, el bonificador aumenta a +4 para dicha habilidad.

Perturbador (Combate)

Tu entrenamiento hace difícil que los lanzadores de conjuros enemigos puedan lanzar conjuros de forma segura cerca de ti.

Prerrequisitos: guerrero de 6º nivel.

Beneficio: la CD para lanzar conjuros defensivamente se incrementa en +4 para todos los enemigos que se encuentran en tu área de amenaza. Este incremento al lanzamiento de conjuros defensivos sólo se aplica si eres consciente de la posición del enemigo y eres capaz de llevar a cabo un ataque de oportunidad. Si sólo puedes llevar a cabo un ataque de oportunidad por asalto y ya has utilizado dicho ataque, este incremento no se aplica.

Pies ligeros

Eres más rápido que la mayoría.

Beneficio: cuando llevas armadura ligera o no llevas armadura, tu velocidad base se incrementa en 5 pies (*1,5 m*). Pierdes los beneficios de esta dote si llevas una carga media o pesada.

Especial: si adquieres esta dote varias veces, sus efectos se apilan.

Pisotear (Combate)

Mientras estás montado, puedes arrollar a tus oponentes y pisotearlos con tu montura.

Prerrequisitos: Montar 1 rango, Combatir desde una montura.

Beneficio: si intentas arrollar a un oponente estando montado, éste no puede evitarte. Tu montura puede llevar a cabo un ataque de pezuña contra cualquier objetivo al que dejes tumbado, con el bonificador +4 normal a las tiradas de ataque contra objetivos tumbados.

Poderío intimidante (Combate)

Tu potencia física intimida a otros.

Beneficio: suma tu modificador por Fuerza a las pruebas de habilidad de Intimidar además de tu modificador por Carisma.

Posición del relámpago (Combate)

La velocidad a la que te mueves hace casi imposible que los oponentes te acierten

Prerrequisitos: Des 17, Esquiva, Posición del viento, ataque base +11.

Beneficio: si llevas a cabo dos acciones para moverte o una retirada en un turno, obtienes un 50% de ocultación durante 1 asalto.

Posición del viento (Combate)

Tus erráticos movimientos hacen difícil que tus enemigos localicen tu posición.

Prerrequisitos: Des 15, Esquiva, ataque base +6.

Beneficio: si te mueves más de 5 pies (*1,5 m*) este turno, obtienes un 20% de ocultación durante 1 asalto contra los ataques a distancia.

Potenciar conjuro (Metamágica)

Puedes incrementar el poder de tus conjuros, haciendo que inflijan más daño.

Beneficio: todos los efectos variables y numéricos de un conjuro potenciado, incluyendo los bonificadores a esas tiradas de dado, se incrementan en la mitad.

Las tiradas de salvación y las enfrentadas no se ven afectadas, ni tampoco los conjuros sin variables aleatorias. Un conjuro potenciado utiliza un espacio de conjuro 2 niveles superior a su nivel real.

Presa mayor (Combate)

Mantener una presa es pan comido para ti.

Prerrequisitos: Presa mejorada, Impacto sin arma mejorado, ataque base +6, Des 13.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a las pruebas llevadas a cabo para apresar a un enemigo, que se apila con el concedido por Presa mejorada. Una vez has apresado a una criatura, mantener la presa es una acción de movimiento. Esta dote te permite llevar a cabo 2 pruebas de apresar por asalto (para mover, dañar, o inmovilizar a tu oponente), pero no se requiere que las hagas. Sólo necesitas tener éxito en una de estas pruebas para mantener la presa.

Normal: mantener una presa es una acción estándar.

Presa mejorada (Combate)

Eres hábil en apresar a tus oponentes.

Prerrequisitos: Des 13, Impacto sin arma mejorado.

Beneficio: cuando llevas a cabo una maniobra de combate de presa, no provocas ataques de oportunidad. Además, obtienes un bonificador +2 a las pruebas llevadas a cabo para apresar a un enemigo, y un bonificador +2 a tu Defensa contra las maniobras de combate cuando un oponente intenta apresarte.

Normal: cuando llevas a cabo una maniobra de combate de presa, provocas un ataque de oportunidad.

Prolongar conjuro (Metamágica)

Puedes hacer que tus conjuros duren el doble.

Beneficio: un conjuro prolongado dura el doble de lo normal. Un conjuro con una duración de concentración, instantáneo, o permanente, no se ve afectado por esta dote. Un conjuro prolongado utiliza un espacio de conjuro 1 nivel mayor al nivel real del mismo.

Puntería mortal (Combate)

Puedes llevar a cabo ataques a distancia excepcionalmente mortíferos, apuntando a un punto débil de un enemigo, a expensas de que el ataque tenga una probabilidad de éxito menor.

Prerrequisitos: Des 13, ataque base +1.

Beneficio: puedes cambiar un penalizador -1 a las tiradas de ataque a distancia por un +2 a las tiradas de daño a distancia. Cuando tu ataque base llega a +4, y cada +4 posteriores, el penalizador aumenta en -1 y el bonificador al daño aumenta en +2. Debes declarar el uso de esta dote antes hacer la tirada de ataque, y sus efectos duran hasta tu siguiente turno. El bonificador al daño no se aplica a ataques de toque, ni a efectos que no infligen daño en puntos de golpe.

Puntería precisa (Combate)

Puedes apuntar a los puntos débiles de la armadura de tu oponente.

Prerrequisitos: Des 19, Disparo preciso mejorado, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, ataque base +16.

Beneficio: como acción estándar, llevas a cabo un sólo ataque a distancia. El objetivo no puede aplicarse ningún bonificador por armadura, armadura natural, o escudo a su Clase de armadura. Tú no obtienes el beneficio de esta dote si te mueves este asalto.

Puñetazo aturdidor (Combate)

Sabes dónde pegar para aturdir temporalmente a un enemigo.

Prerrequisitos: Des 13, Sab 13, Impacto sin arma mejorado, ataque base +8.

Beneficio: has de declarar que utilizas esta dote antes de llevar a cabo la tirada de ataque (y por lo tanto, una tirada de ataque fallida arruina el intento). Puño aturdidor obliga a un enemigo dañado por tu impacto sin armas a llevar a cabo una tirada de salvación de Fortaleza (10 + la mitad de tu nivel de personaje + tu modificador por Sabiduría), además de infligir el daño normal. Un defensor que falla esta salvación queda aturdido durante 1 asalto (hasta justo antes de tu siguiente turno). Un personaje aturdido deja caer lo que tenga en las manos, no puede llevar a cabo acciones, pierde cualquier bonificador por Destreza a la CA, y sufre un penalizador -2 a la CA. Puedes intentar un ataque aturdidor una vez al día por cada 4 niveles que tengas (pero consulta 'Especial'), y no más de una vez por asalto. Los constructos, los cienos, las plantas, los muertos vivientes, las criaturas incorporales, y las criaturas inmunes a los impactos críticos no pueden quedar aturdidos.

Especial: un monje obtiene Puño aturdidor como dote adicional a 1er nivel, incluso si no cumple los prerrequisitos, y puede intentar uno tantas veces al día como su nivel de monje, más 1 vez/día por cada 4 niveles que tenga en cualquier otra clase diferente a la de monje.

Puño del gorgón (Combate)

Con un golpe bien colocado, dejas tambaleante a tu objetivo.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, Estilo del escorpión, ataque base +6.

Beneficio: como acción estándar, haz un sólo ataque cuerpo a cuerpo sin armas contra un enemigo cuya velocidad ha quedado reducida (como por ejemplo tras el Estilo del escorpión). Si impactas, infliges daño normal y el objetivo queda grogui hasta el final de tu siguiente turno, si no consigue una salvación de Fortaleza (CD 10 + la mitad de tu nivel de personaje + tu modificador por Sabiduría). Esta dote no tiene efecto alguno sobre objetivos que ya están grogui.

Recarga rápida (Combate)

Escoge un tipo de ballesta (de mano, ligera, o pesada). Puedes recargar dicha arma rápidamente.

Prerrequisito: competencia en armas (tipo de ballesta escogido).

Beneficio: el tiempo requerido para recargar el tipo de ballesta escogido se reduce a una acción gratuita (para una ballesta de mano o ligera), o a una acción de movimiento (para una ballesta pesada). Recargar una ballesta sigue provocando ataques de oportunidad.

Si has seleccionado esta dote para una ballesta de mano o ligera, puedes disparar el arma tantas veces en una acción de ataque completo como las que podrías atacar si estuvieras usando un arco.

Normal: un personaje sin esta dote necesita una acción de movimiento para recargar una ballesta de mano o ligera, o una acción de asalto completo para recargar una ballesta pesada.

Especial: puedes adquirir recarga rápida en múltiples ocasiones, y cada vez que adquieras la dote, se aplica a un tipo nuevo de ballesta.

Reflejos de combate (Combate)

Puedes llevar a cabo ataques de oportunidad adicionales.

Beneficio: puedes llevar a cabo tantos ataques de oportunidad adicionales por asalto como tu bonificador por Destreza. También puedes llevar a cabo ataques de oportunidad estando desprevenido.

Normal: un personaje sin esta dote sólo puede llevar a cabo 1 ataque de oportunidad por asalto, y no puede llevar a cabo ataque de oportunidad alguno estando desprevenido.

Especial: la dote Reflejos de combate no permite a un pícaro utilizar su aptitud oportunista más de 1 vez por asalto.

Reflejos rápidos

Tienes reflejos más rápidos de lo normal.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a todas las tiradas de salvación de Reflejos.

Reflejos rápidos mejorados

Tienes la habilidad de evitar el peligro que te rodea.

Prerrequisito: Reflejos rápidos.

Beneficio: una vez al día puedes tirar de nuevo una salvación de Reflejos. Debes decidir el uso de esta aptitud antes de conocer los resultados, y utilizar la segunda tirada, incluso si es peor.

Rompeconjuros (Combate)

Puedes golpear a los lanzadores de conjuros enemigos que no consiguen lanzar defensivamente cuando les amenazas.

Prerrequisitos: Perturbador, guerrero de 10º nivel.

Beneficio: los enemigos en tu área de amenaza que fallan sus pruebas para lanzar conjuros defensivamente provocan ataques de oportunidad por tu parte.

Normal: los enemigos que no consiguen lanzar conjuros a la defensiva no provocan ataques de oportunidad.

Romper arma mayor (Combate)

Tus devastadores golpes atraviesan armas y armaduras, así como a sus portadores, dañando a la vez al objeto y a quien lo empuña en un solo golpe terrorífico.

Prerrequisitos: Romper arma mejorado, Ataque poderoso, ataque base +6, Fue 13.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a las pruebas llevadas a cabo para romper un objeto, que se apila con el concedido por Romper arma mejorado. Cuando utilizas esta dote para romper un arma, escudo, o armadura, todo daño adicional se aplica al portador del objeto. Si decides dejar al objeto con 1 punto de golpe, no se transfiere daño alguno.

Romper arma mejorado (Combate)

Eres hábil en dañar las armas y las armaduras de tus enemigos.

Prerrequisitos: Fue 13, Ataque poderoso, ataque base +1.

Beneficio: cuando llevas a cabo una maniobra de combate de romper arma, no provocas ataques de oportunidad. Además, obtienes un bonificador +2 a las pruebas llevadas a cabo para romper un objeto, y un bonificador +2 a tu Defensa contra las maniobras de combate cuando un oponente intenta romper tu equipo.

Normal: cuando llevas a cabo una maniobra de combate de romper arma, provocas un ataque de oportunidad.

Sigiloso

Eres bueno evitando llamar la atención, y deshaciéndote de ligaduras.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a todas las pruebas de habilidad de Escapismo y Sigilo. Si tienes 10 o más rangos en una de estas habilidades, el bonificador se incrementa a +4 con la misma.

Soltura con el escudo (Combate)

Eres hábil en desviar golpes con tu escudo.

Prerrequisitos: Competencia con escudo, ataque base +1.

Beneficio: incrementa en +1 el bonificador a la CA concedido por cualquier escudo que estés usando.

Soltura con los conjuros

Escoge una escuela de magia. Cualquier conjuro de la misma que lanzas es más difícil de resistir.

Beneficio: añade +1 a la Clase de dificultad de todas las tiradas de salvación contra conjuros de la escuela de magia que seleccionas.

Especial: puedes adquirir esta dote en múltiples ocasiones, pero sus efectos no se apilan, sino que cada vez que lo haces se aplica a una nueva escuela de magia.

Soltura con los críticos (Combate)

Estás entrenado en el arte de causar dolor.

Prerrequisito: ataque base +9.

Beneficio: obtienes un bonificador +4 por circunstancia a las tiradas de ataque llevadas a cabo para confirmar impactos críticos.

Soltura con un arma (Combate)

Escoge un tipo de arma. También puedes escoger impacto sin armas o presa (o bien rayo, si eres un lanzador de conjuros) como tu arma a efectos de esta dote.

Prerrequisitos: competencia con el arma seleccionada, ataque base +1.

Beneficio: obtienes un bonificador +1 a todas las tiradas de ataque que llevas a cabo utilizando el arma seleccionada.

Especial: puedes adquirir esta dote en múltiples ocasiones, pero sus efectos no se apilan, sino que cada vez que la adquieres, se aplica a un nuevo tipo de arma.

Soltura con una habilidad

Escoge una habilidad. Eres particularmente competente con ella.

Beneficio: obtienes un bonificador +3 a todas las pruebas que implican la habilidad escogida. Si tienes 10 o más rangos en dichas habilidades, el bonificador se incrementa a +6.

Especial: puedes adquirir esta dote en múltiples ocasiones, pero sus efectos no se apilan, sino que cada vez que la adquieres, se aplica a una habilidad nueva.

Soltura mayor con los conjuros

Escoge una escuela de magia a la que hayas aplicado la dote Soltura con los conjuros. Cualquier conjuro que lanzas de esta escuela es muy difícil de resistir.

Prerrequisito: Soltura con los conjuros.

Beneficio: añade +1 a la Clase de dificultad para todas las tiradas de salvación contra conjuros de la escuela de magia seleccionada, bonificador que se apila con el procedente de Soltura con los conjuros.

Especial: puedes adquirir esta dote en múltiples ocasiones, pero sus efectos no se apilan. Cada vez que adquieres la dote, se aplica a una nueva escuela a la que has aplicado Soltura con los conjuros.

Soltura mayor con los escudos (Combate)

Eres hábil desviando golpes con tu escudo.

Prerrequisitos: Soltura con el escudo, Competencia con escudo, guerrero de 8º nivel.

Beneficio: incrementa el bonificador a la CD concedido por cualquier escudo que estés utilizando en +1, bonificador que se apila con el concedido por Soltura con el escudo.

Soltura mayor con un arma (Combate)

Escoge un tipo de arma (incluyendo impacto sin arma o presa) para el que ya hayas seleccionado Soltura con un arma. Eres un maestro con el arma elegida.

Prerrequisitos: competencia con el arma elegida, Soltura con un arma con el arma elegida, guerrero de 8º nivel.

Beneficio: obtienes un bonificador +1 a las tiradas de ataque que llevas a cabo utilizando el arma seleccionada, bonificador que se apila con otros bonificadores a las tiradas de ataque, incluyendo los de Soltura con un arma.

Especial: puedes adquirir Soltura mayor con un arma múltiples veces pero sus efectos no se apilan, sino que cada vez que adquieres la dote, se aplica a un nuevo tipo de arma.

Sutileza con las armas (Combate)

Estás entrenado para utilizar tu agilidad en combate cuerpo a cuerpo, en lugar de la fuerza bruta.

Beneficio: con un arma ligera, una espada ropera, un látigo, una espada curva élfica, o una cadena armada diseñadas para una criatura de tu categoría de tamaño, puedes utilizar tu modificador por Destreza en lugar de tu modificador por Fuerza en las tiradas de ataque. Si llevas escudo, su penalizador por armadura se aplica a tus tiradas de ataque.

Especial: las armas naturales se consideran armas ligeras.

Usar arma improvisada (Combate)

Los enemigos quedan sorprendidos por tu hábil uso de armas ortodoxas e improvisadas.

Beneficio: no sufres penalización alguna por usar un arma cuerpo a cuerpo improvisada. Los oponentes desarmados quedan desprevenidos contra cualquier ataque que llevas a cabo con una arma cuerpo a cuerpo improvisada.

Normal: sufres un penalizador -4 a las tiradas de ataque llevadas a cabo con un arma improvisada.

Voluntad de hierro

Eres más resistente a los efectos mentales.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a todas las tiradas de salvación de Voluntad.

Voluntad de hierro mejorada

Tu claridad mental te permite resistir los ataques mentales.

Prerrequisito: Voluntad de hierro.

Beneficio: una vez al día, puedes repetir una salvación de Voluntad. Debes decidir el uso de esta aptitud antes de conocer los resultados, y utilizar la segunda tirada, incluso si es peor.

6 Equipo

Con las placas de sus extrañas armaduras crujiendo a cada titánica pisada, alzando espadas lo bastante enormes como para hender las cimas de las montañas, listas para atacar, los gigantes cargaron como avalanchas contra sus minúsculos enemigos. Valeros echó una mirada de soslayo a la espada llena de muescas que le había acompañado tanto tiempo, que parecía desesperadamente minúscula en comparación. A lo largo de todas sus aventuras, nunca había sido partidario de hablar con su espada, pero ahora, al enfrentarse a tamaños enemigos, susurró con voz grave: "Vamos, vieja amiga, ayúdame tan solo una vez más y te llevaré a pulir como te he prometido."

Un personaje bien equipado puede enfrentarse a casi cualquier desafío, desde sobrevivir en las tierras salvajes hasta causar una buena impresión en el banquete del rey. Éste Capítulo presenta todo tipo de equipo mundano y exótico para que los PJs lo puedan comprar, desde armas hasta armaduras, desde objetos alquímicos hasta herramientas de gran calidad, y desde vinos caros hasta raciones de viaje. El equipo presentado aquí debería ser fácil de encontrar y de comprar en la mayoría de pueblos y ciudades, aunque el DJ podría restringir la disponibilidad de algunos de los objetos más caros y exóticos. Los objetos mágicos son mucho más difíciles de comprar (consulta el Capítulo 15).

RIQUEZA Y DINERO

Los personajes empiezan el juego con una cantidad de piezas de oro que pueden gastar en armas, armadura, y demás equipo. Conforme un personaje corre aventuras, acumula más riqueza , que puede gastar en mejor equipo y objetos mágicos. La tabla 6-1 indica la riqueza inicial en piezas de oro disponible por clase, y además cada personaje empieza el juego con ropa por valor de hasta 10 po. Para los personajes por encima de 1er nivel, consulta la tabla 12-4.

Tabla 6-1: riqueza inicial del personaje

Clase	Riqueza inicial	Media
Bárbaro	3d6×10 po	105 po
Bardo	3d6×10 po	105 po
Clérigo	4d6×10 po	140 po
Druida	2d6×10 po	70 po
Explorador	5d6×10 po	175 po
Guerrero	5d6×10 po	175 po
Hechicero	2d6×10 po	70 po
Mago	2d6×10 po	70 po
Monje	1d6×10 po	35 po
Paladín	5d6×10 po	175 po
Pícaro	4d6×10 po	140 po

Monedas

La moneda más común es la pieza de oro (po). Una pieza de oro vale 10 piezas de plata (pp). Cada pieza de plata vale 10 piezas de cobre (pc). Además de las monedas de cobre, plata, y oro, también hay piezas de platino (ppt), cada una de las cuales vale 10 po.

Tabla 6-2: monedas

Valor de cambio	pc	pp	po	ppt
Pieza de cobre (pc)	1	1/10	1/100	1/1.000
Pieza de plata (pp)	10	1	1/10	1/100
Pieza de oro (po)	100	10	1	1/10
Pieza de platino (ppt)	1.000	100	10	1

Una moneda estándar pesa aproximadamente un tercio de onza, por lo que 50 de ellas vienen a pesar una libra (*NdT: no exactamente. 1 onza = 30 g; una libra = 450 g*).

Otras riquezas

Los mercaderes suelen intercambiar sus mercancías sin utilizar moneda. Como medida de comparación, en la tabla 6-3 se detalla el valor de algunas de las mercancías más habituales.

Tabla 6-3: mercancías

Coste	Objeto
1 pc	Una libra (*450 g*) de trigo
2 pc	Una libra (*450 g*) de harina, o una gallina
1 pp	Una libra (*450 g*) de hierro
5 pp	Una libra (*450 g*) de tabaco o de cobre
1 po	Una libra (*450 g*) de canela, o una cabra
2 po	Una libra (*450 g*) de jengibre o pimienta, una oveja
3 po	Un cerdo
4 po	Una yarda cuadrada (*0,8 m²*) de lino
5 po	Una libra (*450 g*) de sal o de plata
10 po	Una yarda cuadrada (*0,8 m²*) de seda, o una vaca
15 po	Una libra (*450 g*) de azafrán o de clavo, o un buey
50 po	Una libra (*450 g*) de oro
500 po	Una libra (*450 g*) de platino

Cómo vender tesoro

En general, un personaje puede vender algo por la mitad de su precio de lista, incluyendo armas, armaduras, equipo, y objetos mágicos, lo que también incluye objetos creados por el personaje.

Las mercancías son una excepción a la regla de la mitad de precio. Una mercancía, en este sentido, es un bien valioso que puede ser fácilmente intercambiado casi como si fuera moneda de curso legal.

ARMAS

Desde la espada larga más común hasta el exótico urgrosh enano, las armas se presentan en una gran variedad de formas y tamaños.

Todas las armas infligen daño en puntos de golpe, que se resta de los puntos de golpe que tenga la criatura golpeada por el arma en ese momento. Cuando el resultado de la tirada de dado para llevar a cabo un ataque es un 20 natural (es decir, el dado muestra un 20), eso se conoce como una amenaza de crítico (aunque algunas armas pueden conseguir una amenaza de crítico con una tirada menor que 20). Si se consigue una amenaza de crítico, hay que llevar a cabo otra tirada de dado, utilizando los mismos modificadores que en la tirada original. Si el resultado de este segundo ataque supera a la CA del objetivo, el impacto se convierte en un impacto crítico, infligiendo daño adicional.

Las armas se presentan en varios grupos de categorías enlazadas entre sí, y relativas a qué entrenamiento se necesita para ser competente en el uso del arma (sencilla, marcial, o exótica), al uso de la misma en combate cercano (cuerpo a cuerpo) o lejano (a distancia, que incluye tanto armas arrojadizas como armas de proyectiles), por su impedimenta relativa (ligera, a una mano, o a dos manos), y a su tamaño (Pequeño, Mediano, o Grande).

Armas sencillas, marciales, y exóticas: cualquiera excepto un druida, un monje, o un mago, es competente con todas las armas sencillas. Los bárbaros, los guerreros, los paladines, y los exploradores

son competentes con todas las armas sencillas y marciales. Los personajes de otras clases son competentes con un surtido de armas sencillas, y posiblemente algunas armas marciales o incluso exóticas. Todos los personajes son competentes con el impacto sin armas, y con cualquier arma natural que posea su raza. Un personaje que utiliza un arma con la que no es competente sufre un penalizador -4 a las tiradas de ataque.

Armas cuerpo a cuerpo y a distancia: las armas cuerpo a cuerpo se utilizan sobre todo para llevar a cabo ataques cuerpo a cuerpo, aunque algunas de ellas también se pueden lanzar. Las armas a distancia son las arrojadizas, o las armas de proyectiles, que no son efectivas en combate cuerpo a cuerpo.

Armas de alcance: una guja, una bisarma, una lanza de caballería, una lanza larga, una ronca, y un látigo son armas de alcance. Un arma de alcance es un arma cuerpo a cuerpo que permite a su portador atacar objetivos no adyacentes. La mayoría de armas de alcance doblan el alcance natural de quien las empuña, lo que significa que una criatura típica de tamaño Pequeño o Mediano con una de estas armas puede atacar a otra a 10 pies (*3 m*) de distancia, pero no a una criatura en una casilla adyacente. Un personaje típico de tamaño Grande que empuña un arma de alcance de tamaño apropiado puede atacar a una criatura a 15 o 20 pies (*4,5 ó 6 m*) de distancia, pero no a criaturas adyacentes que están a menos de 10 pies (*3 m*) de distancia.

Armas dobles: un mangual doble, un urgrosh enano, un martillo ganchudo gnomo, una hacha doble orca, un bastón, y una espada de dos hojas son armas dobles. Un personaje puede luchar con ambos extremos de un arma doble, como si luchara con dos armas, pero incurre en todas las penalizaciones normales al ataque base asociadas al combate con dos armas, como si estuviera empuñando un arma a una mano y un arma ligera (consulta la página 202).

El personaje puede también utilizar un arma doble a dos manos, atacando sólo con uno de sus extremos. Una criatura que empuña un arma doble a una mano no puede utilizarla como arma doble, y sólo puede usar un extremo del arma en cualquier asalto dado.

Armas arrojadizas: una daga, una clava, una lanza corta, una lanza, un dardo, una jabalina, un hacha arrojadiza, un martillo ligero, un tridente, un *shuriken*, y una red son armas arrojadizas. Quien las empuña aplica su bonificador por Fuerza al daño infligido por un arma arrojadiza (excepto las armas de dispersión). Es posible lanzar un arma que no está diseñada para ser lanzada (es decir, un arma cuerpo a cuerpo que no tiene una entrada numérica en la columna 'Alcance' de la tabla 6-4) y quien lo hace sufre un penalizador -4 a las tiradas de ataque. Lanzar un arma ligera o a una mano es una acción estándar, mientras que lanzar un arma a dos manos es una acción de asalto completo. Sea cual sea el tipo de arma, el ataque sólo consigue una amenaza de crítico con un 20 natural, e inflige doble daño con un impacto crítico. Este arma tiene un incremento de alcance de 10 pies (*3 m*).

Armas de proyectiles: una cerbatana, una ballesta ligera, una honda, una ballesta pesada, un arco corto, un arco corto compuesto, un arco largo, un arco largo compuesto, un bastón honda mediano, una ballesta de mano, y una ballesta de repetición son armas de proyectiles. La mayoría de las armas de proyectiles requieren dos manos para usarse (ver la descripción de cada arma específica.). Un personaje no aplica su bonificador por Fuerza a las tiradas de daño con un arma de proyectiles a menos que sea un arco corto compuesto o un arco largo compuesto especialmente construido, o una honda. Si el personaje tiene un penalizador por baja Fuerza, lo aplica a las tiradas de daño cuando usa un arco o una honda.

Munición: las armas de proyectiles usan munición, que son flechas (para los arcos), virotes (para las ballestas), dardos (para las cerbatanas), y balas de honda (para hondas y para bastones honda medianos). Al utilizar un arco, todo personaje puede sacar la munición como una acción gratuita; las hondas y las ballestas requieren una acción para recargarse (tal y como se indica en sus descripciones). En general, la munición que impacta en su objetivo queda destruida o inutilizable, mientras que la munición que falla tiene un 50% de quedar destruida o de perderse.

Aunque son armas arrojadizas, los *shuriken* se tratan como munición a efectos de sacarlos, a efectos de crear versiones de gran calidad o versiones especiales de los mismos (consulta 'Armas de gran calidad' en la página 149), y lo que les sucede después de ser lanzados.

Armas cuerpo a cuerpo ligeras, a una mano, y a dos manos: esta designación es una medida de cuánto esfuerzo requiere empuñar un arma en combate. Indica si un arma cuerpo a cuerpo, cuando la empuña un personaje de su misma categoría de tamaño, se considera un arma ligera, un arma a una mano, o un arma a dos manos.

Ligera: un arma ligera se usa a una mano. Es más fácil de usar en la mano torpe que un arma a una mano, y puede ser usada mientras se lleva a cabo una presa (consulta el Capítulo 8). Suma el bonificador por Fuerza de quien la empuña a las tiradas de daño en ataques cuerpo a cuerpo con un arma ligera si se usa con la mano principal, o la mitad del mismo si se usa con la mano torpe. Usar dos manos para empuñar un arma ligera no concede ventaja al daño; el bonificador por Fuerza se aplica como si el arma la empuñara la mano principal.

Un impacto sin armas se considera siempre un arma ligera.

A una mano: un arma a una mano puede usarse, o bien con la mano principal, o bien con la mano torpe. Suma el bonificador por Fuerza de quien la empuña a las tiradas de daño en ataques cuerpo a cuerpo con un arma a una mano si se usa con la mano principal, o la mitad del mismo si se usa con la mano torpe. Empuñar a dos manos un arma a una mano en combate cuerpo a cuerpo permite sumar vez y media el bonificador por Fuerza del personaje a las tiradas de daño.

A dos manos: se requieren dos manos para usar de forma efectiva un arma cuerpo a cuerpo a dos manos. Suma vez y media el bonificador por Fuerza del personaje a las tiradas de daño de los ataques cuerpo a cuerpo llevados a cabo con estas armas.

Tamaño del arma: todo arma tiene una categoría de tamaño. Esta designación indica el tamaño de la criatura para la que se diseñó.

La categoría de tamaño de un arma no es lo mismo que su tamaño como objeto. En vez de eso, la categoría de tamaño de un arma está relacionada con el tamaño de su usuario previsto. Por lo general, un arma ligera es un objeto dos categorías de tamaño más pequeño que quien la empuña, un arma a una mano es un objeto una categoría de tamaño más pequeño que quien la empuña, y un arma a dos manos es un objeto de la misma categoría de tamaño que quien la empuña.

Tabla 6–4: armas

Armas sencillas	Coste	Daño (P)	Daño (M)	Crítico	Alcance	Peso[1]	Tipo[2]	Especial
Ataques sin armas								
Guantelete	2 po	1d2	1d3	×2	—	1 libra (0,45 kg)	Con	—
Impacto sin armas	—	1d2	1d3	×2	—	—	Con	no letal
Armas cuerpo a cuerpo ligeras								
Daga	2 po	1d3	1d4	19–20/×2	10 pies (3 m).	1 libra (0,45 kg)	Per o Cor	—
Guantelete armado	5 po	1d3	1d4	×2	—	1 libra (0,45 kg)	Per	—
Hoz	6 po	1d4	1d6	×2	—	2 libras (0,90 kg)	Cor	derribar
Maza ligera	5 po	1d4	1d6	×2	—	4 libras (1,80 kg)	Con	—
Puñal	2 po	1d3	1d4	×3	—	1 libra (0,45 kg)	Per	—
Armas cuerpo a cuerpo a una mano								
Clava	—	1d4	1d6	×2	10 pies (3 m)	3 libras (1,35 kg)	Con	—
Lanza corta	1 po	1d4	1d6	×2	20 pies (6 m)	3 libras (1,35 kg)	Per	—
Maza pesada	12 po	1d6	1d8	×2	—	8 libras (3,60 kg)	Con	—
Maza de armas	8 po	1d6	1d8	×2	—	6 libras (2,70 kg)	Con y Per	—
Armas cuerpo a cuerpo a dos manos								
Lanza	2 po	1d6	1d8	×3	20 pies (6 m)	6 libras (2,70 kg)	Per	apuntalar
Lanza larga	5 po	1d6	1d8	×3	—	9 libras (4,05 kg)	Per	apuntalar, alcance
Bastón	—	1d4/1d4	1d6/1d6	×2	—	4 libras (1,80 kg)	Con	doble, monje
Armas a distancia								
Ballesta pesada	50 po	1d8	1d10	19–20/×2	120 pies (36 m)	8 libras (3,60 kg)	Per	—
Virotes de ballesta (10)	1 po	—	—	—	—	1 libras (0,45 kg)	—	—
Ballesta ligera	35 po	1d6	1d8	19–20/×2	80 (24 m)	4 libras (1,80 kg)	Per	—
Virotes de ballesta (10)	1 po	—	—	—	—	1 libra (0,45 kg)	—	—
Cerbatana	2 po	1	1d2	×2	20 pies (6 m)	1 libra (0,45 kg)	Per	—
Dardos de cerbatana (10)	5 pp	—	—	—	—	—	—	—
Dardo	5 pp	1d3	1d4	×2	20 pies (6 m)	1/2 libra (0,23 kg)	Per	—
Honda	—	1d3	1d4	×2	50 pies (15 m)	—	Con	—
Balas de honda (10)	1 pp	—	—	—	—	5 libras (2,25 kg)	—	—
Jabalina	1 po	1d4	1d6	×2	30 pies (9 m)	2 libras (0,90 kg)	Per	—

Armas marciales	Coste	Daño (P)	Daño (M)	Crítico	Alcance	Peso[1]	Tipo[2]	Especial
Armas cuerpo a cuerpo ligeras								
Armadura con púas	especial	1d4	1d6	×2	—	especial	Per	—
Cachiporra	1 po	1d4	1d6	×2	—	2 libras (0,90 kg)	Con	no letal
Cuchillo de estrella	24 po	1d3	1d4	×3	20 pies (6 m)	3 libras (1,35 kg)	Per	—
Escudo ligero	especial	1d2	1d3	×2	—	especial	Con	—
Escudo ligero armado	especial	1d3	1d4	×2	—	especial	Per	—
Espada corta	10 po	1d4	1d6	19–20/×2	—	2 libras (0,90 kg)	Per	—
Hacha arrojadiza	8 po	1d4	1d6	×2	10 pies (3 m)	2 libras (0,90 kg)	Cor	—
Hacha de mano	6 po	1d4	1d6	×3	—	3 libras (1,35 kg)	Cor	—
Kukri	8 po	1d3	1d4	18–20/×2	—	2 libras (0,90 kg)	Cor	—
Martillo ligero	1 po	1d3	1d4	×2	20 pies (6 m)	2 libras (0,90 kg)	Con	—
Pico ligero	4 po	1d3	1d4	×4	—	3 libras (1,35 kg)	Per	—
Armas cuerpo a cuerpo a una mano								
Cimitarra	15 po	1d4	1d6	18–20/×2	—	4 libras (1,80 kg)	Cor	—
Escudo pesado	especial	1d3	1d4	×2	—	especial	Con	—
Escudo pes. armado	especial	1d4	1d6	×2	—	especial	Per	—
Espada larga	15 po	1d6	1d8	19–20/×2	—	4 libras (1,80 kg)	Cor	—
Espada ropera	20 po	1d4	1d6	18–20/×2	—	2 libras (0,90 kg)	Per	—
Hacha de batalla	10 po	1d6	1d8	×3	—	6 libras (2,70 kg)	Cor	—
Mangual	8 po	1d6	1d8	×2	—	5 libras (2,25 kg)	Con	desarmar, derribar
Martillo de guerra	12 po	1d6	1d8	×3	—	5 libras (2,24 kg)	Con	—
Pico pesado	8 po	1d4	1d6	×4	—	6 libras (2,70 kg)	Per	—
Tridente	15 po	1d6	1d8	×2	10 pies (3 m)	4 libras (1,80 kg)	Per	apuntalar

Armas marciales (cont.)	Coste	Daño (P)	Daño (M)	Crítico	Alcance	Peso[1]	Tipo[2]	Especial
Armas cuerpo a cuerpo a dos manos								
Alabarda	10 po	1d8	1d10	x3	—	12 libras (5,40 kg)	Per o Cor	apuntalar, derribar
Alfanje	75 po	1d6	2d4	18–20/x2	—	8 libras (3,60 kg)	Cor	—
Bisarma	9 po	1d6	2d4	x3	—	12 libras (5,40 kg)	Cor	alcance, derribar
Gran clava	5 po	1d8	1d10	x2	—	8 libras (3,60 kg)	Con	—
Gran hacha	20 po	1d10	1d12	x3	—	12 libras (5,40 kg)	Cor	—
Guadaña	18 po	1d6	2d4	x4	—	10 libras (4,50 kg)	Per o Cor	derribar
Guja	8 po	1d8	1d10	x3	—	10 libras (4,50 kg)	Cor	alcance
Lanza de caballería	10 po	1d6	1d8	x3	—	10 libras (4,50 kg)	Per	alcance
Mandoble	50 po	1d10	2d6	19–20/x2	—	8 libras (3,60 kg)	Cor	—
Mangual pesado	15 po	1d8	1d10	19–20/x2	—	10 libras (4,50 kg)	Con	desarmar, derribar
Ronca	10 po	1d6	2d4	x3	—	12 libras (5,40 kg)	Per	desarmar, alcance
Armas a distancia								
Arco corto	30 po	1d4	1d6	x3	60 pies (18 m)	2 libras (0,90 kg)	Per	—
Flechas (20)	1 po	—	—	—	—	3 libras (1,35 kg)	—	—
Arco corto compuesto	75 po	1d4	1d6	x3	70 pies (21 m)	2 libras (0,90 kg)	Per	—
Flechas (20)	1 po	—	—	—	—	3 libras (1,35 kg)	—	—
Arco largo	75 po	1d6	1d8	x3	100 pies (30 m)	3 libras (1,35 kg)	Per	—
Flechas (20)	1 po	—	—	—	—	3 libras (1,35 kg)	—	—
Arco largo compuesto	100 po	1d6	1d8	x3	110 pies (33 m)	3 libras (1,35 kg)	Per	—
Flechas (20)	1 po	—	—	—	—	3 libras (1,35 kg)	—	—

Armas exóticas	Coste	Daño (P)	Daño (M)	Crítico	Alcance	Peso[1]	Tipo[2]	Especial
Armas cuerpo a cuerpo ligeras								
Kama	2 po	1d4	1d6	x2	—	2 libras (0,90 kg)	Cor	monje, derribar
Nunchaku	2 po	1d4	1d6	x2	—	2 libras (0,90 kg)	Con	desarmar, monje
Sai	1 po	1d3	1d4	x2	—	1 libras (0,45 kg)	Con	desarmar, monje
Siangham	3 po	1d4	1d6	x2	—	1 libras (0,45 kg)	Per	monje
Armas cuerpo a cuerpo a una mano								
Espada bastarda	35 po	1d8	1d10	19–20/x2	—	6 libras (2,70 kg)	Cor	—
Hacha de guerra enana	30 po	1d8	1d10	x3	—	8 libras (3,60 kg)	Cor	—
Látigo	1 po	1d2	1d3	x2	—	2 libras (0,90 kg)	Cor	desarmar, no letal, alcance, derribar
Armas cuerpo a cuerpo a dos manos								
Cadena armada	25 po	1d6	2d4	x2	—	10 libras (4,50 kg)	Per	desarmar, derribar
Espada curva élfica	80 po	1d8	1d10	18–20/x2	—	7 libras (3,15 kg)	Cor	—
Espada de dos hojas	100 po	1d6/1d6	1d8/1d8	19–20/x2	—	10 libras (4,50 kg)	Cor	doble
Hacha doble orca	60 po	1d6/1d6	1d8/1d8	x3	—	15 libras (6,75 kg)	Cor	doble
Mangual doble	90 po	1d6/1d6	1d8/1d8	x2	—	10 libras (4,50 kg)	Con	desarmar, doble, derribar
Martillo ganchudo gnomo	20 po	1d6/1d4	1d8/1d6	x3/x4	—	6 libras (2,70 kg)	Con o Per	doble, derribar
Urgrosh enano	50 po	1d6/1d4	1d8/1d6	x3	—	12 libras (5,40 kg)	Per o Cor	apuntalar, doble
Armas a distancia								
Ballesta de mano	100 po	1d3	1d4	19–20/x2	30 pies (9 m)	2 libras (0,90 kg)	Per	—
Virotes (10)	1 po	—	—	—	—	1 libra (0,45 kg)	—	—
Ballesta ligera de repetición	250 po	1d6	1d8	19–20/x2	80 pies (24 m)	6 libras (2,70 kg)	Per	—
Virotes (5)	1 po	—	—	—	—	1 libra (0,45 kg)	—	—
Ballesta pesada de repetición	400 po	1d8	1d10	19–20/x2	120 pies (36 m)	12 libras (5,40 kg)	Per	—
Virotes (5)	1 po	—	—	—	—	1 libra (0,45 kg)	—	—
Bastón honda mediano	20 po	1d6	1d8	x3	80 pies (24 m)	3 libras (1,35 kg)	Con	—
Balas de honda (10)	1 pp	—	—	—	—	5 libras (2,25 kg)	—	—
Boleadoras	5 po	1d3	1d4	x2	10 pies (3 m)	2 libras (0,90 kg)	Con	no letal, derribar
Red	20 po	—	—	—	10 pies (3 m)	6 libras (2,70 kg)	—	—
Shuriken (5)	1 po	1	1d2	x2	10 pies (3 m)	1/2 libra (0,23 kg)	Per	monje

[1]Las cifras de peso son para armas de tamaño Medio. Un arma Pequeña pesa la mitad, y una Grande, el doble.

[2]Un arma con dos tipos es de los dos si la entrada especifica 'y', o de uno (a elección de quien la empuña) si especifica 'o'.

Armas de tamaño inapropiado: una criatura no puede utilizar de forma óptima un arma que no es del tamaño apropiado para ella. Se aplica un penalizador -2 acumulativo a las tiradas de ataque, por cada categoría de tamaño de diferencia entre el tamaño de quien se pretendía que la empuñara y el tamaño de quien la empuña. Si la criatura no es competente con el arma, se aplica también un penalizador -4 de no competencia.

La medida del esfuerzo que requiere usar un arma (tanto si ha sido diseñada como arma ligera, a una mano, o a dos manos para un usuario particular) se altera un paso por cada categoría de diferencia entre el tamaño de quien la empuña y el tamaño de la criatura para quien el arma fue diseñada. Por ejemplo, una criatura Pequeña empuñaría un arma Mediana a una mano como si fuera un arma a dos manos. Si la designación de un arma cambiaría a cualquier cosa diferente a ligera, a una mano, o a dos manos por esta alteración, la criatura no la puede empuñar en absoluto.

Armas improvisadas: a veces hay objetos que no están diseñados como armas que ven uso en combate. Dado que tales objetos no están diseñados para dicho uso, cualquier criatura que utiliza uno de ellos en combate se considera que no es competente con el mismo, y sufre un penalizador -4 a las tiradas de ataque llevadas a cabo con el mismo. Para determinar la categoría de tamaño y el daño apropiado para un arma improvisada, compara su tamaño relativo y su potencial de daño con la lista de armas para encontrar coincidencias razonables. Un arma improvisada consigue una amenaza de crítico con un 20 natural, e inflige doble daño con un impacto crítico. Un arma arrojadiza improvisada tiene un incremento de alcance de 10 pies (*3 m*).

Cualidades de las armas

He aquí el formato de las entradas de las armas (que coincide con los encabezados de las columnas de la tabla 6-4).

Coste: este valor es el coste en piezas de oro (po) o piezas de plata (pp). El coste incluye los accesorios básicos que van con el arma, como por ejemplo una vaina o un carcaj.

Este coste es el mismo para una versión Pequeña o Mediana del arma. Una versión Grande cuesta el doble del precio indicado.

Daño: estas columnas indican el daño infligido por un impacto del arma. La columna marcada 'Daño (P)' es para armas Pequeñas y la marcada 'Daño (M)' para armas Medianas. Si se dan dos rangos de daño, el arma es un arma doble. Utiliza el segundo rango para el ataque adicional del arma. Consulta la tabla 6-5 para los valores de daño de las armas Menudas y Grandes.

Crítico: la entrada de esta columna señala cómo se utiliza el arma con las reglas para impactos críticos. Cuando tu personaje consigue un impacto crítico, tira el daño 2, 3 ó 4 veces tal y como indica su multiplicador de crítico (utilizando todos los modificadores aplicables a cada tirada), y después suma todos los resultados.

El daño adicional por encima del daño normal de un arma no se multiplica cuando consigues un impacto crítico.

x2: el arma inflige doble daño con un impacto crítico.

x3: el arma inflige triple daño con un impacto crítico.

x3/x4: una cabeza de este arma doble inflige triple daño con un impacto crítico, y la otra inflige cuádruple daño con un impacto crítico.

x4: el arma inflige cuádruple daño con un impacto crítico.

19-20/x 2: el arma consigue una amenaza con una tirada natural de 19 ó 20 (en lugar de sólo 20), e inflige doble daño con un impacto crítico.

18-20/x2: el arma consigue una amenaza con una tirada natural de 18, 19 ó 20 (en lugar de sólo 20), e inflige doble daño con un impacto crítico.

Alcance: cualquier ataque a más de esa distancia es penalizado por alcance. Más allá de su alcance, el ataque sufre una penalización -2 acumulativa por cada incremento completo de alcance (o fracción) de distancia al objetivo. Por ejemplo, una daga (con un alcance de 10 pies [3 m]) lanzada contra un objetivo que está a 25 pies (*7,5 m*) incurriría en un penalizador -4. Un arma arrojadiza tiene un alcance máximo de 5 incrementos de alcance. Un arma de proyectiles puede disparar hasta 10 incrementos de alcance.

Peso: esta columna proporciona el peso de la versión Mediana del arma. Reduce esta cifra a la mitad para las Pequeñas, y dóblala para las Grandes. Algunas armas tienen un peso especial; consulta la descripción del arma para más detalles.

Tipo: las armas se clasifican por el tipo de daño que infligen: contundente (Con), perforante (Per), y cortante (Cor). Algunos monstruos podrían ser resistentes o inmunes a los ataques de ciertos tipos de armas.

Algunas armas infligen daño de tipos múltiples. Si un arma causa dos tipos de daño, no inflige la mitad de un tipo y la mitad de otro, sino que todo el daño es de los dos. Por lo tanto, una criatura tendría que ser inmune a los dos tipos de daño para ignorar cualquier parte del daño causado por una de estas armas.

En otros casos, un arma puede infligir uno de dos tipos de daño. En una situación en la que el tipo de daño sea significativo, el usuario puede escoger el tipo de daño causado con el arma.

Especial: algunas armas tienen rasgos especiales además de los señalados en sus descripciones.

Apuntalar: si utilizas una acción preparada para apuntalar un arma contra una carga, infliges doble daño con un impacto contra un personaje a la carga (consulta el Capítulo 8).

Desarmar: cuando usas una arma diseñada para desarmar, obtienes un bonificador +2 a las pruebas de maniobras de combate para desarmar a un enemigo.

Doble: puedes usar un arma doble como si lucharas con dos armas convencionales, pero si lo haces incurres en los penalizadores normales al ataque asociados con la lucha con dos armas, igual que si estuvieras usando un arma a una mano y un arma ligera. Puedes empuñar un extremo de un arma doble a dos manos, pero no puede usarse como arma doble cuando se empuña de esta forma: sólo puede usarse un extremo del arma en un asalto dado.

Monje: un arma para monjes puede ser usada por un monje para llevar a cabo una ráfaga de golpes (consulta el Capítulo 3).

No letal: estas almas infligen daño no letal (consulta el Capítulo 8).

Alcance: puedes utilizar un arma con alcance para atacar a oponentes que están a 10 pies (*3 m*) de distancia, pero no contra un enemigo adyacente.

Derribar: puedes usar un arma de derribo para llevar a cabo ataques de derribo. Si sufres un intento de derribo durante el tuyo, puedes dejar caer el arma para evitar ser derribado.

Descripciones de las armas

A continuación se describen las armas de la tabla 6-4. Las armas de dispersión se describen en 'Sustancias y objetos especiales' en la página 160.

Alabarda: una alabarda es parecida a una lanza de 5 pies (*1,5 m*) de longitud, pero además tiene una pequeña cabeza de hacha montada cerca de la punta.

Arco corto: un arco corto se compone de una pieza de madera de unos 3 pies (*90 cm*) de longitud. Se requieren las dos manos para utilizar un arco, sea cual sea su tamaño. Puedes utilizar un arco corto mientras montas. Si tienes un penalizador por baja Fuerza, debes aplicarlo a las tiradas de daño cuando usas un arco corto. Si tienes un bonificador por Fuerza, puedes aplicarlo a las tiradas de daño cuando uses un arco corto compuesto (ver a continuación), pero no un arco corto normal.

Arco corto compuesto: se requieren las dos manos para utilizar un arco, sea cual sea su tamaño. Puedes utilizar un arco corto compuesto mientras montas. Todos los arcos compuestos se construyen con una puntuación de Fuerza en particular (es decir, que cada uno requiere un bonificador mínimo de Fuerza para usarlo con pericia). Si tu bonificador por Fuerza es menor que la puntuación de fuerza de tu arco compuesto, no puedes usarlo de forma efectiva, por lo que sufres un penalizador -2 a los ataques con él. Un arco corto compuesto normal requiere un bonificador por Fuerza de +0 para usarse de forma competente. Un arco corto compuesto se puede fabricar con una puntuación alta de Fuerza para beneficiarse de una puntuación de Fuerza por encima de la media; este rasgo te permite sumar tu bonificador por Fuerza al daño, hasta el bonificador máximo indicado para el arco. Cada punto de bonificador por Fuerza concedido por el arco suma 75 po a su coste. Si tienes un penalizador por baja Fuerza, debes aplicarlo a las tiradas de daño al usar un arco corto compuesto.

A efectos de Pericia con las armas, Soltura con las armas y dotes similares, un arco corto compuesto se trata como si fuera un arco corto.

Arco largo: midiendo casi 5 pies (*1,5 m*) de altura, un arco largo está hecho de una sola pieza de madera cuidadosamente curvada. Necesitas las dos manos para usar un arco, sea cual sea su tamaño. Un arco largo es demasiado engorroso para usar montado. Si tienes un penalizador por baja Fuerza, debes aplicarlo a las tiradas de daño cuando usas un arco largo, y si tienes bonificador por Fuerza, puedes aplicarlo a las tiradas de daño cuando usas un arco largo compuesto (ver a continuación), pero no cuando usas un arco largo normal.

Arco largo compuesto: necesitas las dos manos para usar un arco, sea cual sea su tamaño. Puedes usar un arco largo compuesto mientras montas. Todos los arcos compuestos se construyen con una puntuación de Fuerza en particular (es decir, que cada uno requiere un modificador mínimo de Fuerza para usarlo con pericia). Si tu bonificador por Fuerza es menor que la puntuación de Fuerza de tu arco compuesto, no puedes usarlo de forma efectiva, por lo que sufres un penalizador -2 a los ataques con él. Un arco largo compuesto normal requiere un bonificador por Fuerza de +0 para usarse de forma competente. Un arco largo compuesto se puede fabricar con una puntuación alta de Fuerza para beneficiarse de una puntuación de Fuerza por encima de la media; este rasgo te permite sumar tu bonificador por Fuerza al daño, hasta el bonificador máximo indicado para el arco. Cada punto de bonificador por Fuerza concedido por el arco suma 100 po a su coste. Si tienes un penalizador por baja Fuerza, debes aplicarlo a las tiradas de daño cuando usas un arco largo compuesto.

A efectos de Pericia con las armas y dotes similares, un arco largo compuesto se trata como si fuera un arco largo.

Armadura con púas: puedes equipar tu armadura con púas, que pueden infligir daño en una presa, o como un ataque independiente. Consulta 'Armadura', más adelante, para más detalles.

Balas de honda: las balas de honda son de metal, y están diseñadas para usarse con una honda o un bastón honda mediano. Vienen en una bolsa de cuero que contiene 10.

Ballesta de mano: puedes tensar una ballesta de mano sin utilizar ningún artilugio. Cargar una ballesta de mano es una acción de movimiento que provoca ataques de oportunidad (AdO).

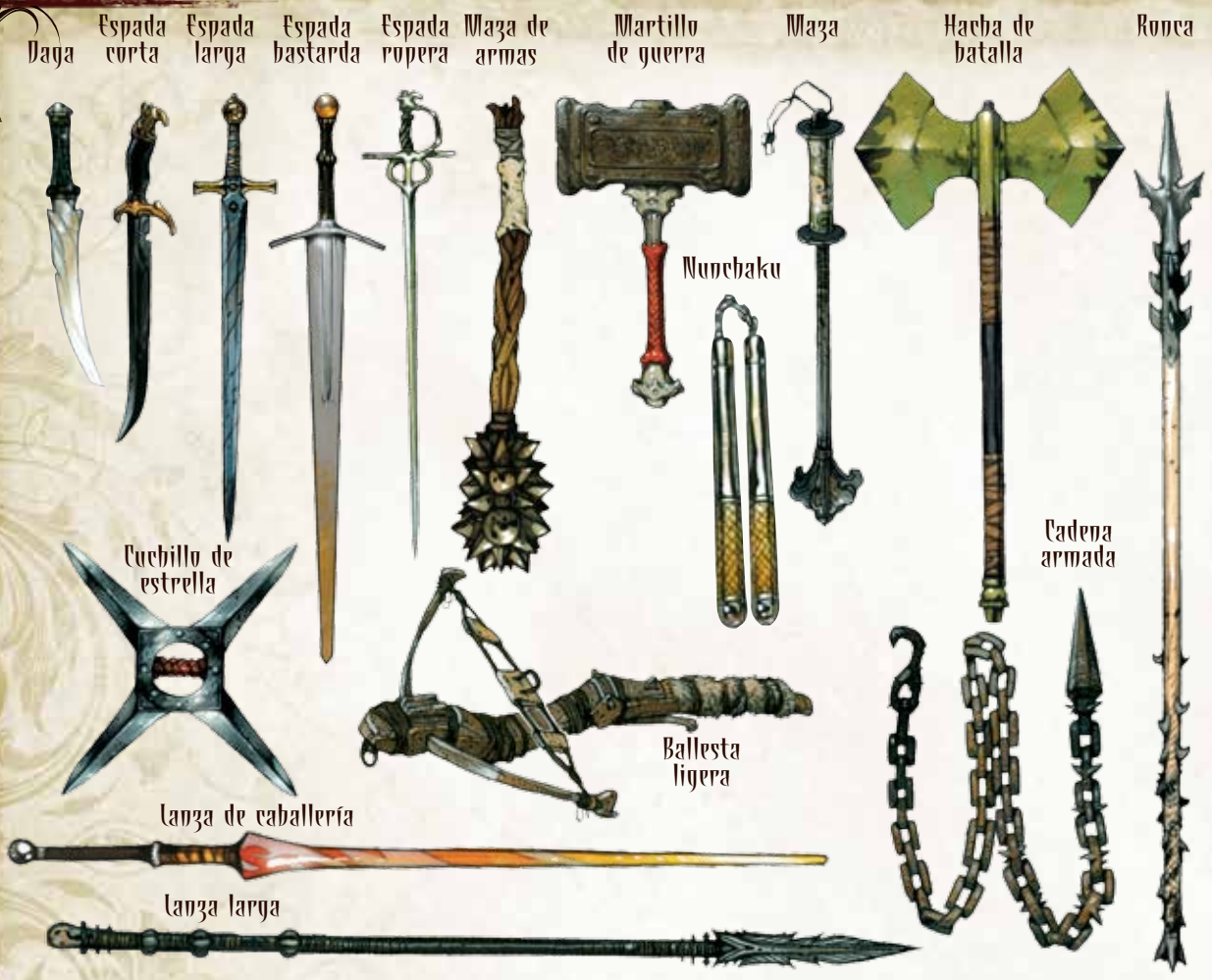
Puedes disparar, pero no cargar, una ballesta de mano con una sola mano sin penalizador. Puedes disparar a la vez una ballesta de mano con cada mano, pero sufres un penalizador a las tiradas de ataque como si atacaras con dos armas ligeras (consulta la página 202).

Ballesta de repetición: una ballesta de repetición (ya sea ligera o pesada), contiene 5 virotes. Mientras queden virotes, puedes recargarla tirando de la palanca de recarga (una acción gratuita). Cargar una nueva caja de 5 virotes es una acción de asalto completo, que provoca ataques de oportunidad.

Puedes disparar una ballesta de repetición a una mano, o una con cada mano de la misma forma en la que dispararías una ballesta normal del mismo tipo. Sin embargo, debes dispararla a dos manos para utilizar la palanca de recarga, y debes utilizar las dos manos para cargar una nueva caja de virotes.

Tabla 6-5: daño de las armas menudas y Grandes

Daño arma Mediana	Daño arma Menuda	Daño arma Grande
1d2	—	1d3
1d3	1	1d4
1d4	1d2	1d6
1d6	1d3	1d8
1d8	1d4	2d6
1d10	1d6	2d8
1d12	1d8	3d6
2d4	1d4	2d6
2d6	1d8	3d6
2d8	1d10	3d8
2d10	2d6	4d8



Ballesta ligera: una ballesta ligera se tensa tirando de una palanca. Cargar una ballesta ligera es una acción de movimiento que provoca ataques de oportunidad.

Normalmente, para hacer funcionar una ballesta ligera hacen falta las dos manos, pero puedes disparar (aunque no cargar) una ballesta ligera a una mano, con un penalizador -2 a las tiradas de ataque. Puedes disparar a la vez una ballesta ligera con cada mano, pero sufres un penalizador a las tiradas de ataque como si atacaras con dos armas ligeras (consulta la página 202). Este penalizador es acumulativo con el de disparar a una mano.

Ballesta pesada: tensas una ballesta pesada utilizando un pequeño torno. Cargar una ballesta pesada es una acción de asalto completo que provoca ataques de oportunidad.

Por lo general, hacer funcionar una ballesta pesada requiere dos manos, pero puedes dispararla (aunque no cargarla) con una sola mano con un penalizador -4 a las tiradas de ataque. Puedes disparar a la vez una ballesta pesada con cada mano, pero sufres un penalizador a las tiradas de ataque como si atacaras con dos armas a una mano (consulta la página 202). Este penalizador es acumulativo con el de disparar a una mano.

Bastón: un bastón es una pieza sencilla de madera, de unos 5 pies (*1,5 m*) de longitud.

Bastón honda mediano: construido a partir de una honda especialmente diseñada y fijada a un bastón corto, un bastón honda mediano puede utilizarse por quién tiene competencia con él con efectos devastadores, puesto que tu modificador por Fuerza se aplica a las tiradas de daño, igual que con las armas arrojadizas. Puedes disparar, pero no cargar, un bastón honda mediano con una sola mano. Cargarlo es una acción de movimiento que requiere las dos manos, y que provoca ataques de oportunidad.

Puedes lanzar piedras normales con un bastón honda mediano, pero las piedras no son tan densas o tan redondas como las balas. Así, un ataque de ese tipo inflige daño como si el arma hubiera sido diseñada para una criatura de una categoría de tamaño más pequeña que la tuya, y sufres un penalizador -1 a las tiradas de ataque.

Un bastón honda mediano puede utilizarse como un arma sencilla que inflige daño contundente igual al de una clava de su tamaño. Los medianos tratan los bastones honda medianos como armas marciales.

Bisarma: una bisarma es un mango de 8 pies (*2,40 m*) de longitud, con una hoja y un gancho montados en el extremo.

Boleadoras: unas boleadoras son un par de pesos conectados mediante una cuerda o soga delgada. Puedes utilizar este arma para llevar a cabo un ataque de derribo a distancia contra un oponente. No puedes ser derribado durante tu propio intento de derribo si usas unas boleadoras.

Cadena armada: una cadena armada mide 4 pies (*1,20 m*) de longitud y está cubierta de púas afiladas. Puedes usar la dote Sutileza

con las armas para aplicar tu bonificador por Destreza en lugar de tu modificador por Fuerza a las tiradas de ataque con una cadena armada de tu tamaño, aunque no sea un arma ligera.

Cerbatana: las cerbatanas se usan en general para lanzar venenos debilitantes (pero raramente fatales) a distancia. Son casi totalmente silenciosas mientras disparan. Para una lista de los venenos apropiados, consulta la página 559.

Cuchillo de estrella: desde un anillo central de metal, cuatro cuchillas estrechas de metal se extienden como las puntas de una rosa de los vientos. Quien lo empuña puede apuñalar con el cuchillo de estrella o lanzarlo.

Daga: una daga tiene una hoja que mide 1 pie (*30 cm*) de longitud. Obtienes un bonificador +2 a las pruebas de habilidad de Juego de manos para ocultar una daga en tu cuerpo (consulta el Capítulo 4).

Escudo armado pesado o ligero: puedes golpear con un escudo armado en lugar de utilizarlo para la defensa. Consulta la página 150 para más detalles.

Escudo pesado o ligero: puedes golpear con un escudo en lugar de usarlo para defenderte. Consulta más detalles en la página 150.

Espada bastarda: una espada bastarda mide unos 4 pies (*1,20 m*), lo que hace que sea demasiado grande para usarla a una mano sin un entrenamiento especial; por lo tanto, se considera un arma exótica. Un personaje puede utilizar una espada bastarda a dos manos como arma marcial.

Espada corta: esta espada mide unos 2 pies (*60 cm*) de longitud.

Espada curva élfica: esencialmente una versión más larga de la cimitarra, pero con una hoja más fina, la espada curva élfica es excepcionalmente rara. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a tu Defensa contra las maniobras de combate si un enemigo intenta romper tu espada curva élfica, debido a la flexibilidad de su metal.

Puedes utilizar la dote Sutileza con las armas para aplicar tu bonificador por Destreza en lugar de tu bonificador por Fuerza a las tiradas ataque con una espada curva élfica de tu tamaño, aunque no sea un arma ligera.

Espada de dos hojas: una espada de dos hojas es un arma doble: sendas hojas se extienden al uno y otro lado de un mango central corto, permitiendo a quien la empuña atacar con floreos gráciles pero mortíferos.

Espada larga: esta espada mide unos 3 pies y medio (*105 cm*) de longitud.

Espada ropera: puedes usar la dote Sutileza con las armas para aplicar tu modificador por Destreza en lugar de tu modificador por Fuerza a las tiradas de ataque con una espada ropera de tu tamaño, aunque no es un arma ligera. No puedes empuñarla a dos manos para aplicar vez y media tu modificador por Fuerza al daño.

Flecha: una flecha usada como arma cuerpo a cuerpo se trata como un arma ligera improvisada (penalizador -4 a las tiradas de ataque), que inflige daño como una daga de su tamaño (multiplicador de crítico x2). Las flechas vienen en un carcaj (o aljaba) de cuero que contiene 20.

Guantelete: este guante de metal te permite infligir daño letal en lugar de daño no letal con los impactos sin arma. Un ataque con un guantelete se considera un ataque sin armas. El coste y el peso dados son por un solo guantelete. Las armaduras intermedias y pesadas (excepto la coraza) vienen con guanteletes. Tu oponente no puede usar una acción de desarmar para desarmarte de un guantelete.

Guantelete armado: El coste y el peso dados son por un solo guantelete. Un ataque con un guantelete armado se considera un ataque armado. Tu oponente no puede utilizar una acción de desarmar para desarmarte de un guantelete armado.

Guja: una guja es una hoja sencilla, montada en el extremo de una pértiga de unos 7 pies (*2,10 m*) de longitud.

Hacha de guerra enana: un hacha de guerra enana lleva una cabeza de hacha grande y adornada montada al extremo de un grueso mango, haciéndola demasiado grande para usarla a una mano sin un entrenamiento especial; por lo tanto, se considera un arma exótica. Un personaje Mediano puede utilizar un hacha de guerra enana a dos manos como un arma marcial, o una criatura Grande puede usarla a una mano de la misma manera. Un enano trata un hacha de guerra enana como arma marcial, incluso cuando la usa a una mano.

Hacha doble orca: un arma cruel con filos colocados en extremos opuestos de un mango largo, un hacha doble orca es un arma doble.

Honda: una honda es poco más que un trozo de cuero atado a un par de cuerdas. Tu bonificador por Fuerza se aplica a las tiradas de daño cuando usas una honda, igual que con las armas arrojadizas. Puedes disparar, pero no cargar, una honda con una sola mano. Cargarla es una acción de movimiento que requiere las dos manos, y provoca ataques de oportunidad.

Puedes lanzar piedras normales con una honda, pero las piedras no son tan densas o tan redondas como las balas. Así, un ataque de ese tipo inflige daño como si el arma hubiera sido diseñada para una criatura de una categoría de tamaño más pequeña que la tuya, y sufres un penalizador -1 a las tiradas de ataque.

Impacto sin arma: un personaje Mediano inflige 1d3 pg de daño no letal con un impacto sin arma, y un personaje Pequeño inflige 1d2 pg de daño no letal. Un monje o cualquier personaje con la dote Impacto sin arma mejorado puede infligir daño letal o no letal con sus impactos sin arma, a su discreción. El daño por impacto sin arma se considera daño de arma a los efectos que te proporcionan un bonificador a las tiradas de daño con armas.

Un impacto sin arma se considera siempre como un arma ligera, y por tanto puedes utilizar la dote Sutileza con las armas para aplicar tu bonificador por Destreza en lugar de tu modificador por Fuerza a las tiradas de ataque con un impacto sin arma. Los impactos sin arma no cuentan como armas naturales (consulta el Capítulo 8).

Jabalina: una jabalina es una lanza arrojadiza ligera. Como quiera que no está destinada para el combate cuerpo a cuerpo, se te trata como no competente con la misma y sufres un penalizador -4 a las tiradas de ataque si usas una jabalina como arma cuerpo a cuerpo.

Kama: parecida a una hoz, una *kama* tiene una hoja corta y curva fijada a un mango sencillo.

Kukri: un *kukri* es una hoja curva, de aproximadamente 1 pie (*30 cm*) de longitud.

Lanza: una lanza mide 5 pies (*1,5 m*) de longitud, y puede ser arrojada.

Lanza corta: una lanza corta mide unos 3 pies (*90 cm*) de longitud, lo que la convierte en un arma arrojadiza adecuada.

Lanza de caballería: una lanza de caballería inflige daño cuando se usa desde una montura a la carga. Cuando montas, puedes emplear una lanza de caballería a una mano.

Lanza larga: una lanza larga mide unos 8 pies (*2,40 m*) de longitud.

Látigo: un látigo no inflige daño alguno a una criatura con un bonificador por armadura +1 o mayor, o con un bonificador por armadura natural +3 o mayor. El látigo es tratado como un arma cuerpo a cuerpo con un alcance de 15 pies (*4,5 m*), aunque no amenazas el área a la cual puedes atacar. Además, y a diferencia de la mayoría de las armas de alcance, puedes utilizarlo contra enemigos que estén en cualquier parte del alcance (incluyendo los adyacentes).

Utilizar un látigo provoca un ataque de oportunidad, igual que si usaras un arma a distancia.

Puedes utilizar la dote Sutileza con las armas para aplicar tu modificador por Destreza en lugar de tu modificador por Fuerza a las tiradas de ataque con un látigo de tu tamaño, aunque no es un arma ligera.

Mandoble: esta inmensa espada a dos manos mide unos 5 pies (*1,5 m*) de longitud.

Mangual: un mangual consiste en una bola de metal con púas, conectada a un mango mediante una fuerte cadena.

Mangual doble: un mangual doble consiste en dos esferas de hierro con púas, colgando de sendas cadenas en los lados opuestos de un mango largo.

Mangual pesado: similar a un mangual, el mangual pesado tiene una bola de metal mayor, y un mango más largo.

Martillo ganchudo gnomo: un martillo ganchudo gnomo es un arma doble, una ingeniosa herramienta con una cabeza de martillo a un extremo del mango, y un pico largo y curvo al otro. La cabeza roma del martillo es un arma contundente, que inflige 1d6 pg de daño (crítico x3). El gancho es un arma perforante que inflige 1d4 pg de daño (crítico x4). Puedes usar cualquiera de las cabezas como arma principal. Los gnomos tratan los martillos ganchudos como armas marciales.

Maza: una maza consta de una cabeza de metal adornada, fijada a un mango sencillo de metal o de madera.

Maza pesada: una maza pesada tiene la cabeza más grande y el mango más largo que una maza normal.

Maza de armas: una maza de armas es una bola de metal con púas, fijada en el extremo de un mango largo.

Nunchaku: un *nunchaku* se compone de dos barras de metal o de madera, conectadas por un trozo corto de cuerda o de cadena.

Puñal: la hoja de un puñal está fijada a un mango horizontal que se proyecta hacia afuera desde el puño cuando se agarra.

Red: una red se usa para atrapar enemigos. Cuando la lanzas, llevas a cabo un ataque de toque a distancia contra el objetivo. El alcance máximo de la red son 10 pies (*3 m*). Si aciertas, el objetivo queda enmarañado. Una criatura enmarañada sufre un penalizador -2 a las tiradas de ataque y un -4 a la Destreza, sólo puede moverse a la mitad de su velocidad, y no puede cargar ni correr. Si controlas la cuerda que lleva la red mediante una prueba enfrentada de Fuerza mientras la tienes agarrada, la criatura enmarañada sólo puede moverse dentro de los límites que la cuerda le permite. Si intenta lanzar un conjuro, debe llevar a cabo una prueba de concentración con una CD de 15 + el nivel de conjuro o será incapaz de lanzarlo.

Una criatura enmarañada puede escapar mediante una prueba de Escapismo CD 20 (una acción de asalto completo). La red tiene 5 puntos de golpe y puede romperse mediante una prueba de Fuerza CD 25 (también una acción de asalto completo). Una red sólo es útil contra criaturas de una categoría de tamaño mayor o menor que tú.

Una red debe estar plegada para funcionar de forma efectiva. La primera vez que lanzas tu red a un combate, llevas a cabo una tirada normal de ataque de toque a distancia. Una vez desplegada, sufres un penalizador -4 a las tiradas de ataque con ella. A un usuario competente le cuesta 2 asaltos plegar de nuevo una red, y el doble a alguien que no tenga competencia con la misma.

Ronca: parecida a un tridente, una ronca sólo tiene una punta de lanza en el extremo, flanqueada por un par de hojas cortas y curvas.

Sai: un *sai* es una púa de metal flanqueada por un par de ganchos que se utilizan para atrapar el arma de un enemigo. Con un *sai* obtienes un bonificador +2 a las pruebas de maniobras de combate para romper el arma de un enemigo. Aunque es puntiagudo, un *sai* se utiliza principalmente para golpear a los enemigos y para desarmarles.

Shuriken: un *shuriken* es una pequeña pieza de metal con bordes afilados, diseñada para ser lanzada. No puede usarse como arma cuerpo a cuerpo. Aunque son armas arrojadizas, los *shuriken* se tratan como munición a efectos de sacarlos, fabricar versiones de gran calidad o especiales de ellos, y lo que sucede después de que son lanzados.

Siangham: este arma es un mango con una punta afilada para pinchar a los enemigos.

Tridente: un tridente tiene tres púas de metal al extremo de un mango de 4 pies (*1,20 m*) de longitud. Este arma puede ser lanzada.

Urgrosh enano: un urgrosh enano es un arma doble, que consta de una cabeza de hacha, y de una punta de lanza en extremos opuestos de un mango largo. La cabeza de hacha del urgrosh es un arma cortante que inflige 1d8 pg de daño, mientras que la punta de lanza es un arma perforante que inflige 1d6 pg de daño. Puedes utilizar cualquiera de las dos como arma principal, y la otra se convierte en el arma de mano torpe. Si utilizas un urgrosh contra un enemigo que carga contra ti, la punta de lanza es la parte del arma que inflige daño. Los enanos tratan los urgrosh enanos como armas marciales.

Virote: un virote (o cuadrillo) de ballesta utilizado como arma cuerpo a cuerpo se trata como un arma ligera improvisada (penalizador -4 a las tiradas de ataque) e inflige daño como una daga de su tamaño (crítico x2). Los virotes vienen en una caja o carcaj (o aljaba) que contiene 10 (5, para una ballesta de repetición).

Armas de gran calidad

Un arma de gran calidad es una versión bellamente manufacturada de un arma normal. Empuñarla proporciona un bonificador +1 de mejora a las tiradas de ataque.

No puedes añadir gran calidad a un arma una vez ha sido creada, sino que debe ser creada como un arma de gran calidad (consulta la habilidad Artesanía). La gran calidad añade 300 po al coste de un arma normal (ó 6 po al coste de una sola unidad de munición). Fabricar un arma doble de gran calidad cuesta el doble del incremento normal (+ 600 po).

La munición de gran calidad resulta dañada (lo que equivale a destruida) cuando se usa. El bonificador por mejora de la munición de gran calidad no se apila con ningún bonificador por mejora del arma de proyectiles que la dispara.

Todas las armas mágicas se consideran automáticamente como de gran calidad, y el bonificador por mejora concedido por la gran calidad no se apila con el bonificador por mejora proporcionado por la magia del arma.

Aunque algunos tipos de armaduras y de escudos pueden ser usados como armas, no puedes crear una versión de gran calidad de uno de estos objetos que conceda un bonificador por mejora a las tiradas de ataque sino que, en vez de eso, las armaduras y escudos de gran calidad tienen penalizadores por armadura reducidos.

ARMADURA

Para la mayoría, la armadura es la forma más simple de protegerse en un mundo en el que abundan las amenazas y los peligros. Muchos personajes sólo pueden llevar la más sencilla de las armaduras, y sólo algunos pueden usar escudos. Para llevar armadura pesada de forma más efectiva, un personaje puede seleccionar las dotes de Competencia con armadura, pero la mayoría de clases son automáticamente competentes con las armaduras que mejor funcionan para ellas.

He aquí el formato de las entradas de armadura (que coincide con los encabezados de las columnas de la tabla 6-6).

Coste: el coste en piezas de oro de la armadura para criaturas humanoides Pequeñas o Medianas. Consulta en la tabla 6-8 los precios de la armadura para otras criaturas.

Bonificador por armadura/escudo: cada tipo de armadura concede un bonificador por armadura a la CA, mientras que los escudos conceden un bonificador por escudo a la CA. El bonificador por armadura de una armadura no se apila con otros efectos u objetos que conceden un bonificador por armadura. Similarmente, el bonificador por escudo del escudo no se apila con otros efectos que conceden un bonificador por escudo.

Bonificador máximo a la Des: esta cifra es el bonificador máximo por Destreza a la CA que permite este tipo de armadura. Los bonificadores por Destreza que superen esta cifra se reducen a ella a efectos de determinar la CA del portador. Las armaduras más pesadas limitan la movilidad, reduciendo la aptitud del portador para esquivar

golpes. Esta restricción no afecta a ninguna otra aptitud relacionada con la Destreza.

Si el bonificador por Destreza de un personaje a la CA queda reducido a 0 por causa de la armadura, esta situación no cuenta como si lo perdiera.

La impedimenta de un personaje (la cantidad de equipo transportado, incluyendo armadura), puede también restringir el bonificador máximo por Destreza que se puede aplicar a su Clase de armadura.

Escudos: los escudos no afectan al bonificador máximo por Destreza de un personaje, excepto los escudos paveses.

Penalizador de armadura: cualquier armadura más pesada que la de cuero, así como cualquier escudo, reduce la aptitud del personaje para utilizar habilidades basadas en la Destreza y en la Fuerza, aplicándose a todas ellas un penalizador de armadura. La impedimenta que lleva un personaje también puede implicar un penalizador de armadura.

Escudos: si un personaje lleva armadura y usa escudo, se aplican ambos penalizadores de armadura.

No ser competente con la armadura que se lleva: un personaje que lleva una armadura y/o usa un escudo sin ser competente con una y/o con otro sufre el penalizador correspondiente (por una o por ambas cosas) a todas sus tiradas de ataque, así como a todas las pruebas de aptitud y de habilidad basadas en la Destreza y en la Fuerza. El penalizador por no competencia con armadura se apila con el penalizador por no competencia con escudo.

Dormir con la armadura puesta: un personaje que duerme con una armadura intermedia o pesada puesta, queda automáticamente fatigado al día siguiente, sufriendo un penalizador -2 a la Fuerza y a la Destreza, y sin poder cargar ni correr. Dormir con una armadura ligera puesta no causa fatiga.

Probabilidad de fallo de conjuro arcano: la armadura interfiere con los gestos que un lanzador de conjuros debe llevar a cabo para lanzar un conjuro arcano que tiene componentes somáticos. Los lanzadores de conjuros arcanos se enfrentan a la posibilidad de que sus conjuros arcanos fallen si llevan armadura. Los bardos pueden llevar armadura ligera y utilizar escudos sin incurrir en ninguna probabilidad de fallo de conjuro arcano para sus conjuros de bardo.

Lanzar un conjuro arcano con armadura: por lo general, los personajes que tratan de lanzar un conjuro arcano llevando armadura deben llevar a cabo una prueba de fallo de conjuros arcanos. El número en la columna de probabilidad de fallo de conjuros arcanos de la tabla 6-6 expresa la probabilidad porcentual de que el conjuro falle y se pierda. Sin embargo, si el conjuro carece de componentes somáticos, se puede lanzar sin peligro de fallo de conjuro arcano.

Escudos: si un personaje lleva armadura y usa un escudo, suma ambas cifras para obtener una sola probabilidad de fallo de conjuro arcano.

Velocidad: la armadura intermedia y la pesada ralentizan a su portador. El número de la tabla 6-6 es la velocidad del personaje mientras lleva armadura. Los humanos, los elfos, los semielfos, y los semiorcos tienen una velocidad no impedida de 30 pies (*9 m*), y utilizan la primera columna. Los enanos, los gnomos, y los medianos tienen una velocidad no impedida de 20 pies (*6 m*), y utilizan la segunda columna. Recuerda sin embargo, que la velocidad terrestre de un enano sigue siendo 20 pies incluso llevando armadura intermedia o pesada, o llevando una carga media o pesada.

Escudos: los escudos no afectan la velocidad del personaje.

Peso: esta columna proporciona el peso de la armadura del tamaño de un usuario Mediano. La armadura para personajes Pequeños pesa la mitad, y la armadura para personajes Grandes pesa el doble.

Descripciones de las armaduras

Cualquier beneficio especial o accesorio para los tipos de armadura de la tabla 6-6 se describe a continuación.

Armadura acolchada: poco más que ropa gruesa y acolchada, esta armadura proporciona tan solo la más básica de las protecciones.

Armadura completa: esta armadura de metal incluye guanteletes, pesadas botas de metal, un yelmo con visor, y una gruesa capa de acolchado que se lleva debajo de la armadura. Cada armadura debe ajustarse individualmente a su propietario por un maestro armero, aunque una armadura capturada se puede ajustar a un nuevo propietario al coste de entre 200 y 800 (2d4 x 100) piezas de oro.

Armadura de cuero: la armadura de cuero está hecha de trozos de de cuero hervido, cuidadosamente cosidos.

Armadura de cuero tachonado: similar a la armadura de cuero, esta armadura está reforzada con pequeños remaches de metal.

Armadura de pieles: la armadura de pieles está hecha de la piel curtida y preservada de cualquier bestia de piel gruesa.

Armadura de placas y mallas: combinando elementos de la armadura completa y de la cota de mallas, la de placas y mallas incluye guanteletes y un yelmo.

Armadura laminada: la armadura laminada está hecha de tiras de metal, como la cota de bandas, e incluye guanteletes.

Camisote de mallas: cubriendo el torso, este camisote está hecho de miles de anillos de metal entrelazados.

Coraza: cubriendo sólo el torso, una coraza es una sola pieza de metal cincelado.

Cota de bandas: la cota de bandas está hecha a base de tiras de metal superpuestas, atadas a una base de cuero. Incluye guanteletes.

Cota de escamas: la cota de escamas está compuesta de docenas de pequeñas placas de metal superpuestas, e incluye guanteletes.

Cota de mallas: a diferencia de un camisote, una cota de mallas cubre las piernas y los brazos del portador, y además incluye guanteletes.

Escudo ligero de madera o de acero: fijas un escudo a tu antebrazo con correas, y agarras el asa con la mano. Un escudo ligero te permite llevar otros objetos en dicha mano, aunque no puedes usar armas con ella.

Madera o acero: los escudos de madera y de acero ofrecen la misma protección básica, si bien responden de forma diferente a algunos conjuros y efectos.

Golpear con el escudo: puedes golpear un oponente con escudo ligero. Ver 'Escudo ligero' en la tabla 6-4 para el daño infligido por un ataque con el escudo. Usado de esta forma, un escudo ligero es un arma marcial contundente. A efectos de los penalizadores a las tiradas de ataque, trata un escudo ligero como un arma ligera. Si

Tabla 6–6: Armaduras y escudos

Armadura	Precio	Bonif. arm/esc	Bonif. máx. de Des	Penaliz. armadura	Fallo conj. arcano	Velocidad 30 pies (9 *m*)	Velocidad 20 pies (6 *m*)	Peso[1]
Armadura ligera								
Acolchada	5 po	+1	+8	0	5%	30 pies (9 *m*)	20 pies (6 *m*)	10 libras (4,5 *kg*)
Cuero	10 po	+2	+6	0	10%	30 pies (9 *m*)	20 pies (6 *m*)	15 libras (6,8 *kg*)
Cuero tachonado	25 po	+3	+5	-1	15%	30 pies (9 *m*)	20 pies (6 *m*)	20 libras (9 *kg*)
Camisote de mallas	100 po	+4	+4	-2	20%	30 pies (9 *m*)	20 pies (6 *m*)	25 libras (11 *kg*)
Armadura intermedia								
De pieles	15 po	+4	+4	-3	20%	20 pies (6 *m*)	15 pies (4,5 *m*)	25 libras (11 *kg*)
Cota de escamas	50 po	+5	+3	-4	25%	20 pies (6 *m*)	15 pies (4,5 *m*)	30 libras (13,6 *kg*)
Cota de mallas	150 po	+6	+2	-5	30%	20 pies (6 *m*)	15 pies (4,5 *m*)	40 libras (18 *kg*)
Coraza	200 po	+6	+3	-4	25%	20 pies (6 *m*)	15 pies (4,5 *m*)	30 libras (13,6 *kg*)
Armadura pesada								
Laminada	200 po	+7	+0	-7	40%	20 pies[2] (6 *m*)	15 pies[2] (4,5 *m*)	45 libras (20,4 *kg*)
Cota de bandas	250 po	+7	+1	-6	35%	20 pies[2] (6 *m*)	15 pies[2] (4,5 *m*)	35 libras (15,9 *kg*)
Placas y mallas	600 po	+8	+0	-7	40%	20 pies[2] (6 *m*)	15 pies[2] (4,5 *m*)	50 libras (22,7 *kg*)
Completa	1.500 po	+9	+1	-6	35%	20 pies[2] (6 *m*)	15 pies[2] (4,5 *m*)	50 libras (22,7 *kg*)
Escudos								
Rodela	5 po	+1	—	-1	5%	—	—	5 libras (2,25 *kg*)
Escudo ligero de madera	3 po	+1	—	-1	5%	—	—	5 libras (2,3 *kg*)
Escudo ligero de acero	9 po	+1	—	-1	5%	—	—	6 libras (2,7 *kg*)
Escudo pesado de madera	7 po	+2	—	-2	15%	—	—	10 libras (4,5 *kg*)
Escudo pesado de acero	20 po	+2	—	-2	15%	—	—	15 libras (6,8 *kg*)
Escudo pavés	30 po	+4[3]	+2	-10	50%	—	—	45 libras (20,4 *kg*)
Accesorios								
Púas para armadura	+50 po	—	—	—	—	—	—	+10 libras (4,5 *kg*)
Guantelete de sujeción	8 po	—	—	especial	N/A[4]	—	—	+5 libras (2,25 *kg*)
Púas para escudo	+10 po	—	—	—	—	—	—	+5 libras (2,25 *kg*)

[1]Las cifras de peso son para armaduras del tamaño de personajes Medianos. Las del tamaño de personajes Pequeños pesan la mitad, y las del tamaño de personajes Grandes pesan el doble.

[2]Si corres con armadura pesada, sólo te mueves el triple, no el cuádruple.

[3] Un escudo pavés te concede cobertura. Consulta la descripción.

[4] Esa mano no está libre para lanzar conjuros.

utilizas tu escudo como arma, pierdes su bonificador a la CA hasta tu siguiente turno. Un bonificador por mejora en un escudo no mejora la efectividad de un golpe dado con él, pero un escudo puede ser creado como un arma mágica por derecho propio.

Escudo pavés: este enorme escudo de manera es casi tan alto como tú. En la mayoría de situaciones proporciona el bonificador por escudo indicado a tu CA, y sin embargo como acción estándar puedes utilizar un escudo pavés para que te proporcione cobertura total hasta el inicio de tu siguiente turno. Cuando utilizas un escudo pavés de esta forma, debes elegir uno de los bordes de tu espacio, que se trata como una pared sólida a efectos de los ataques que te tienen sólo a ti como objetivo. Obtienes cobertura total contra ataques que atraviesan dicho borde y ninguna contra los que no lo atraviesan (consulta el Capítulo 8). Sin embargo, el escudo no proporciona cobertura contra conjuros apuntados; un lanzador de conjuros puede lanzar uno sobre ti apuntando al escudo que sostienes. No puedes golpear con el escudo con un escudo pavés, ni utilizar la mano del escudo para nada más.

Cuando empleas un escudo pavés en combate, sufres un penalizador -2 a las tiradas de ataque debido a la impedimenta del escudo.

Escudo pesado de madera o de acero: fijas un escudo a tu antebrazo con correas, y agarras el asa con la mano. Un escudo pesado no te permite utilizar la mano del escudo para nada más.

Madera o acero: los escudos de madera y de acero ofrecen la misma protección básica, si bien responden de forma diferente a algunos conjuros y efectos.

Golpear con el escudo: puedes golpear a un oponente con un escudo pesado. Ver 'Escudo pesado' en la tabla 6-4 para el daño infligido por un golpetazo con el escudo. Usado de esta forma, un escudo pesado es un arma marcial contundente. A efectos de los penalizadores a las tiradas de ataque, trata un escudo pesado como un arma a una mano. Si utilizas tu escudo como arma, pierdes su bonificador a la CA hasta tu siguiente turno. Un bonificador por mejora en un escudo no mejora la efectividad de un golpe dado con él, pero el escudo puede ser creado como arma mágica por derecho propio.

Guantelete de sujeción: este guantelete armado dispone de pequeñas cadenas y correas, que permiten al portador fijar un arma al guantelete de forma que no pueda caerse con facilidad. Proporciona un bonificador +10 a tu Defensa contra maniobras de combate para evitar que seas desarmado en combate. Quitar un arma de un guantelete de sujeción o fijar un arma a uno de ellos es una acción de asalto completo que provoca ataques de oportunidad.

El precio que se da es para sólo un guantelete de sujeción, y el peso sólo se aplica si llevas coraza, armadura ligera, o vas sin armadura. Si no, reemplaza al guantelete que formaría parte de la armadura.

Mientras está cerrado, no puedes usar la mano en cuestión para lanzar conjuros ni para emplear habilidades (puedes seguir lanzando conjuros con componentes somáticos, mientras tengas libre la otra mano).

Como un guantelete normal, uno de sujeción permite infligir daño letal en lugar de no letal con un impacto sin arma.

Púas para armadura: puedes hacer que se añadan púas a tu armadura, lo que te permite infligir daño adicional perforante (ver 'Armadura con púas' en la tabla 6-4) con un ataque de presa con éxito. Las púas cuentan como un arma marcial. Si no eres competente con ellas, sufres un penalizador -4 a las pruebas de presa cuando intentas usarlas. También puedes llevar a cabo un ataque cuerpo a cuerpo normal (ataque de mano torpe) con las púas, que en este caso cuentan como un arma ligera (tampoco puedes llevar a cabo un ataque con púas de armadura si ya has hecho un ataque con otra arma de mano

Tabla 6-7: ponerse la armadura

Tipo de armadura	Poner	Poner de prisa	Quitar
Escudo (todos)	1 acc. de movimiento	N/A	1 acc. de movimiento
Acolchada, cuero, pieles, cuero tachonado o camisote de mallas	1 minuto	5 asaltos	1 minuto[1]
Coraza, cota de escamas, cota de mallas, cota de bandas, o armadura laminada	4 minutos[1]	1 minuto	1 minuto[1]
Armadura de placas y mallas o armadura completa	4 minutos[2]	4 minutos[1]	1d4+1 minutos[1]

[1]Si el personaje tiene alguien que le ayude, reduce el tiempo a la mitad. Un personaje que no está haciendo nada más puede ayudar a uno o dos compañeros adyacentes. Dos personajes no pueden ayudarse mutuamente a ponerse la armadura.

[2]El portador necesita ayuda para ponerse esta armadura. Sin ayuda, sólo puede ponérsela como si lo hubiera hecho apresuradamente

torpe, y viceversa). Un bonificador por mejora a una armadura no mejora la efectividad de las púas, pero éstas pueden ser creadas como armas mágicas por derecho propio.

Púas para escudo: estas púas convierten un escudo en un arma marcial perforante, e incrementan el daño infligido por un golpe con el escudo como si hubiera sido diseñado para una criatura 1 categoría de tamaño mayor que la tuya del (ver los escudos armados en la tabla 6-4). No puedes colocar púas en una rodela ni en un escudo pavés. Por lo demás, atacar con un escudo armado es como golpear con el escudo.

Un bonificador por mejora en un escudo armado no mejora la efectividad de un golpe llevado a cabo con él, pero puede ser creado como un arma mágica por derecho propio.

Rodela: también llamado broquel, este pequeño escudo de metal se lleva sujeto con correas al antebrazo. Mientras lo llevas puedes utilizar un arco o una ballesta sin penalizador. También puedes utilizar el brazo del escudo para empuñar un arma (ya estés utilizando un arma de mano torpe, o utilizando tu mano torpe para empuñar un arma a dos manos), pero sufres un penalizador -1 a las tiradas de ataque mientras lo haces, penalizador que se apila con los que se pueden aplicar por combatir con tu mano torpe y combatir con dos armas. En cualquier caso, si usas un arma en la mano torpe, pierdes el bonificador por escudo a la CA hasta tu siguiente turno. Puedes lanzar un conjuro con componentes somáticos utilizando el brazo del escudo, pero pierdes el bonificador por escudo a la CA hasta tu siguiente turno. No puedes golpear con el escudo usando una rodela.

Armadura de gran calidad

Igual que con las armas, puedes comprar o fabricar versiones de gran calidad de armaduras o escudos. Un objeto de gran calidad funciona como uno normal, excepto que su penalizador de armadura se reduce en 1.

Una armadura o escudo de gran calidad cuesta 150 po además del coste normal de su tipo.

La gran calidad nunca proporciona un bonificador a las tiradas de ataque o de daño, incluso si se utiliza como arma.

Todas las armaduras y los escudos mágicos se consideran automáticamente de gran calidad.

No puedes añadir gran calidad a una armadura o escudo después de fabricarlo; debe fabricarse como un objeto de gran calidad.

Tabla 6–8: armadura para criaturas inusuales

	Humanoide		No humanoide	
Tamaño	Precio	Peso	Precio	Peso
Menudo o menor*	×1/2	×1/10	×1	×1/10
Pequeño	×1	×1/2	×2	×1/2
Mediano	×1	×1	×2	×1
Grande	×2	×2	×4	×2
Enorme	×4	×5	×8	×5
Gargantuesco	×8	×8	×16	×8
Colosal	×16	×12	×32	×12

*Divide por 2 el penalizador de armadura.

Armadura para criaturas inusuales

Las armaduras y los escudos para criaturas inusualmente grandes, inusualmente pequeñas, y criaturas no humanoides (como por ejemplo los caballos) tienen costes diferentes a los proporcionados en la tabla 6-6. Consulta la línea apropiada en la tabla 6-8 y aplica los modificadores al precio y al peso para el tipo de armadura en cuestión.

Ponerse y quitarse la armadura

El tiempo requerido para ponerse una armadura depende de su tipo; consulta la tabla 6-7.

Poner: esta columna informa de cuánto tarda un personaje en ponerse la armadura (1 minuto son 10 asaltos). Preparar (embrazar) un escudo sólo es una acción de movimiento.

Poner de prisa: esta columna informa de cuánto se tarda en ponerse la armadura con prisas. El penalizador de armadura y el bonificador por armadura para las armaduras puestas con prisas son en cada caso 1 punto peor de lo normal.

Quitar: esta columna informa de cuánto cuesta quitarse la armadura. Quitarse el escudo del brazo y dejarlo caer es tan sólo una acción de movimiento.

MATERIALES ESPECIALES

Se pueden fabricar armas y armaduras utilizando materiales que poseen propiedades especiales innatas. Si fabricas un arma o armadura a partir de más de un material especial, sólo obtienes el beneficio del material dominante. Sin embargo, puedes construir un arma doble con cada cabeza de un material especial diferente.

Cada uno de los materiales especiales descritos a continuación tiene un efecto definido en el juego. Algunas criaturas tienen reducción de daño (RD), lo que las hace resistentes a todos los tipos de daño excepto algunos, como por ejemplo el que infligen las armas alineadas con el mal, o las armas contundentes. Otras son vulnerables a armas de un material en particular. Los personajes pueden llevar diferentes tipos de arma, dependiendo de los tipos de criatura con los que se encuentran más comúnmente.

Adamantita: extraído de rocas que cayeron de los cielos, este metal increíblemente duro añade calidad a un arma o armadura. Las armas hechas de adamantita tienen una aptitud natural para sobrepasar la dureza cuando se intenta romper armas u objetos, ignorando durezas menores que 20 (consulta el Capítulo 7). Una armadura de adamantita concede a su portador una RD de 1/-, si es una armadura ligera, 2/- si es una armadura intermedia, y 3/- si es una armadura pesada. La adamantita es tan cara que las armas y armaduras que se construyen con ella siempre son de gran calidad; el coste de la gran calidad se incluye en los precios que se dan a continuación. Así, las armas y la munición de adamantita tienen un bonificador +1 de mejora a las tiradas de ataque, y el penalizador de armadura de una armadura de adamantita se reduce en 1 comparado con una armadura ordinaria de su tipo. Los objetos sin partes de metal no pueden ser fabricados con adamantita. Una flecha podría hacerse de adamantita, pero no un bastón.

Las armas y las armaduras que normalmente se hacen de acero y en vez de eso se hacen de adamantita tienen un tercio más de puntos de golpe que lo normal. La adamantita tiene 40 puntos de golpe por pulgada de grosor (*unos 15 pg por cm*), y dureza 20.

Tipo de objeto de adamantita	Modif. al coste del objeto
Munición	+60 po/proyectil
Armadura ligera	+5.000 po
Armadura intermedia	+10.000 po
Armadura pesada	+15.000 po
Arma	+3.000 po

Hierro frío: este hierro, minado a gran profundidad bajo tierra, y conocido por su efectividad contra demonios y las criaturas feéricas, se forja a una temperatura inferior a la normal para preservar sus delicadas propiedades. Las armas de hierro frío cuestan el doble de fabricar que sus contrapartidas normales. Además, añadir cualquier mejora mágica a un arma de hierro frío incrementa su precio en 2.000 po. Este incremento se aplica la primera vez que se mejora el objeto, no cada vez que se añade una aptitud.

Los objetos sin partes de metal no pueden construirse con hierro frío. Una flecha podría fabricarse con hierro frío, pero no un bastón. Un arma doble con una cabeza de hierro frío cuesta el 50% más de lo normal.

El hierro frío tiene 30 puntos de golpe por pulgada de grosor (*unos 11 pg por cm*), y dureza 10.

Maderaoscura: esta rara madera mágica es tan dura como la madera normal, pero muy ligera. Cualquier objeto de madera o mayoritariamente de madera (como un arco o una lanza) hecho de maderaoscura se considera un objeto de gran calidad, y pesa sólo la mitad que un objeto normal de ese tipo. Los objetos que normalmente no están hechos de madera o sólo parcialmente (como un hacha de batalla o una maza), o bien no pueden hacerse con maderaoscura, o bien no obtienen ningún beneficio especial por ello. El penalizador de armadura de un escudo hecho de maderaoscura se reduce en 2 comparado con un escudo ordinario de su tipo. Para determinar el precio de un objeto de maderaoscura, utiliza el peso original pero añade 10 po por libra (*unas 22 po por kg*) al precio de una versión de gran calidad de dicho objeto.

La maderaoscura tiene 10 puntos de golpe por pulgada de grosor (*casi 4 pg por cm*), y dureza 5.

Mithril: el mithril es un metal plateado y brillante, muy raro, más ligero que el acero pero igual de resistente. Cuando se trabaja como el acero, se convierte en un metal maravilloso con el que crear armaduras, y en ocasiones otros objetos. La mayoría de armaduras de mithril son una categoría más ligeras de lo normal a efectos de movimiento y otras limitaciones. Las armaduras pesadas se tratan como interintermedias, y las intermedias como ligeras, pero las ligeras siguen considerándose como ligeras. Esta reducción no se aplica a la competencia en armadura. Un personaje que lleva una armadura completa de mithril debe ser competente en armadura pesada para no tener que aplicar el penalizador de armadura a todas sus tiradas de ataque y pruebas de habilidad que impliquen movimiento. La probabilidad de fallo de conjuros para las armaduras y escudos de mithril disminuye en un 10%, el bonificador máximo por Destreza se incrementa en +2, y los penalizadores por armadura se reducen en 3 (hasta un mínimo de 0).

Un objeto de mithril pesa la mitad que el mismo objeto hecho de otros metales. En el caso de las armas, este peso más ligero no cambia la categoría de tamaño de un arma, ni la facilidad con que se empuña (ya sea ligera, a una mano o a dos manos). Los objetos que no son principalmente de metal no se ven afectados significativamente por estar hechos en parte de mithril (una espada larga puede ser de mithril, mientras que un bastón no puede). Las armas de mithril cuentan como de plata a efectos de sobrepasar la reducción de daño.

Tipo de objeto de mithril	Modif. al coste del objeto
Armadura ligera	+1.000 po
Armadura intermedia	+4.000 po
Armadura pesada	+9.000 po
Escudo	+1.000 po
Otros objetos	+500 po/libra (*unas 1.111 po/kg*)

Las armas o armaduras de mithril son siempre a la vez de gran calidad; el coste de la gran calidad se incluye en los precios que se dan a continuación.

El mithril tiene 30 puntos de golpe por pulgada de grosor (*unos 11 pg por cm*), y dureza 15.

Piel de dragón: los armeros pueden trabajar la piel de los dragones para fabricar armaduras o escudos de gran calidad. De un dragón se obtiene suficiente piel para fabricar una armadura de pieles de gran calidad, que se ajuste a una criatura una categoría de tamaño inferior al dragón. Seleccionando las mejores escamas y trozos de piel, un armero puede fabricar una cota de bandas de gran calidad para una

criatura 2 categorías de tamaño menor, una armadura de placas y mallas de gran calidad para una criatura 3 categorías de tamaño menor, o una coraza o armadura completa de gran calidad para una criatura de 4 categorías de tamaño menor. En cada caso, hay suficiente piel para fabricar además un escudo de gran calidad ligero o pesado además de la armadura, si el dragón era Grande o mayor. Si la piel procede de un dragón que tenía inmunidad a algún tipo de energía, la armadura también la tiene, aunque esto no confiere protección alguna a su portador. Si la armadura o el escudo obtienen posteriormente la aptitud de proteger al portador contra dicho tipo de energía, el coste de añadir tal protección se reduce en un 25%.

Como quiera que la armadura de piel de dragón no está hecha de metal, los druidas pueden llevarla sin penalización.

La armadura de piel de dragón cuesta el doble que una armadura de gran calidad del mismo tipo, pero no se requiere más tiempo para fabricarla que para una armadura ordinaria de dicho tipo (dobla todos los resultados de las pruebas de Artesanía).

La armadura de piel de dragón tiene 10 puntos de golpe por pulgada de grosor (*casi 4 pg por cm*), y dureza 10.

Plata alquímica: un complejo proceso, que implica metalurgia y alquimia, puede ligar plata a un arma de acero a fin de que sobrepase la RD de las criaturas como los licántropos.

En un ataque con éxito con un arma plateada cortante o perforante, quien la empuña acepta un penalizador -1 a las tiradas de daño (con un mínimo de 1 pg de daño). El proceso de plateado alquímico no se puede aplicar a objetos no metálicos, y no funciona sobre metales raros como la adamantita, el hierro frío, o el mithril.

Tipo de objeto de plata alquímica	M. coste
Munición	+2 po
Arma ligera	+20 po
A. a una mano, o una cabeza de un a. doble	+90 po
A. a dos manos, o ambas cabezas de un a. doble	+180 po

La plata alquímica tiene 10 puntos de golpe por pulgada de grosor (*casi 4 pg por cm*), y dureza 8.

BIENES Y SERVICIOS

Más allá de las armas y de las armaduras, un personaje puede llevar consigo una amplia variedad de equipo, desde raciones (para sustentarse en viajes largos) hasta una buena soga (que es útil en muchas circunstancias). La mayoría del equipo común que lleva un aventurero se resume en la tabla 6-9.

Equipo de aventurero

Algunas de las piezas de equipo aventurero que se encuentran en la tabla 6-9 se describen a continuación, junto con cualquier beneficio especial que confieran al usuario ('tú').

Abrojos: un abrojo es un artilugio de metal de cuatro puntas, fabricadas de forma que en una de ellas mira hacia arriba no importa en qué posición caiga. Esparces abrojos por el suelo con la esperanza de que los enemigos los pisen, o por lo menos se vean obligados a ir más despacio para evitarlos: una bolsa de 2 libras (*900 g*) de abrojos cubre un área de 5 pies cuadrados (*aprox. 0,5 m²*).

Cada vez que una criatura se mueve por una zona cubierta por los abrojos (o pasa 1 asalto luchando mientras se encuentra en dicha zona), corre el riesgo de pisar uno. Haz una tirada de ataque para los abrojos (ataque base +0) contra la criatura. Para este ataque no cuentan los modificadores de escudo, armadura, o desvío. Si la criatura lleva zapatos u otro calzado, obtiene un bonificador +2 por armadura a su CA. Si el ataque tiene éxito, la criatura ha pisado un abrojo, que le causa 1 pg de daño, y reduce a la mitad su velocidad puesto que su pie está herido. Este penalizador al movimiento dura 24 horas, hasta que la criatura sea tratada con éxito con una prueba de Curar CD 15, o hasta que obtenga por lo menos 1 punto de curación mágica. Una criatura a la carga o corriendo debe detenerse de inmediato si pisa un abrojo. Cualquier criatura que se mueve a la mitad de su velocidad o más despacio puede abrirse paso sin problemas a través de los abrojos.

Los abrojos podrían no funcionar contra oponentes poco usuales.

Aceite: 1 pinta (*0,5 l*) de aceite arde durante 6 horas en una linterna o lámpara. También puedes utilizar un frasco de aceite como arma de dispersión. Utiliza las reglas para el fuego de alquimista (consulta 'Sustancias y objetos especiales' en la tabla 6-9) excepto que se requiere una acción de asalto completo para preparar un frasco con una espoleta. Una vez lanzado, hay una probabilidad del 50% de que el frasco se encienda con éxito.

Puedes verter una pinta de aceite en el suelo para cubrir un área de 5 pies cuadrados (*aprox. 0,5 m²*), si la superficie es lisa. Si se enciende, el aceite quema durante 2 asaltos e inflige 1d3 pg de daño por fuego a todas las criaturas que estén en la zona.

Antorcha: una antorcha arde durante 1 hora, proporcionando luz normal en un área de 20 pies (*6 m*) de radio, incrementando el nivel de luz en un paso por cada 20 pies (*6 m*) adicionales más allá de dicha área (donde la oscuridad se convierte en luz tenue, y la luz tenue en luz normal). Una antorcha no incrementa el nivel de luz con luz normal o luz brillante. Si una antorcha se usa en combate, trátala como un arma improvisada a una mano, que inflige daño contundente igual a un guantelete de su tamaño, más 1 pg de daño por fuego.

Ariete portátil: este madero reforzado con hierro concede un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Fuerza llevadas a cabo para forzar una puerta, lo que permite a una segunda persona ayudarte, e incrementa automáticamente tu bonificador en 2.

Botija de arcilla: este recipiente básico está provisto de un tapón y tiene capacidad para 1 galón (*unos 4 l*) de líquido.

Cadena: la cadena tiene una dureza de 10, y 5 puntos de golpe. Se puede romper con una prueba de Fuerza CD 26.

Catalejo: los objetos contemplados a través de un catalejo se magnifican al doble de su tamaño. Los personajes que utilizan un catalejo sufren un penalizador -1 a sus pruebas de Percepción por cada 20 pies (*6 m*) de distancia al objetivo, si éste es visible.

Cerradura: la CD para abrir una cerradura con la habilidad Inutilizar mecanismo depende de la calidad de la misma: sencilla (CD 20), media (CD 35), buena (CD 30), o superior (CD 40).

Cuerda (soga) de cáñamo: esta cuerda tiene 2 puntos de golpe, y se puede romper con una prueba de Fuerza CD 23.

Cuerda de seda: esta cuerda tiene 4 puntos de golpe, y se puede romper con una prueba de Fuerza CD 24.

Garfio de escalada: lanzar un garfio de escalada requiere una tirada de ataque a distancia, tratando el garfio como un arma arrojadiza, con un incremento de alcance de 10 pies (*3 m*). Los objetos con mucho espacio para albergar el garfio tienen CA 5.

Grilletes normales y de gran calidad: los grilletes pueden neutralizar a una criatura de tamaño Mediano. Una criatura con grilletes puede utilizar la habilidad Escapismo para liberarse (CD 30, o CD 35 para grilletes de gran calidad). Romperlos requiere una prueba de Fuerza (CD 26, CD 28 para grilletes de gran calidad). Los grilletes tienen dureza 10, y 10 puntos de golpe.

La mayoría de grilletes tienen cerradura; añade el coste de la cerradura que quieras al coste de los grilletes.

Por el mismo precio, puedes comprar grilletes para una criatura Pequeña. Para una criatura Grande, unos grilletes cuestan 10 veces el importe indicado, y para una criatura Enorme, 100 veces el precio indicado. Las criaturas Gargantuescas, Colosales, Menudas, Diminutas y Minúsculas sólo pueden ser retenidas por grilletes especialmente construidos, que cuestan por lo menos 100 veces la cantidad indicada.

Lámpara común: una lámpara ilumina un área pequeña, proporcionando luz normal en un radio de 15 pies (*4,5 m*), e incrementando el nivel de luz (consulta la página 172) en un paso por cada 15 pies (*4,5 m*) adicionales más allá de dicha área, donde la oscuridad se convierte en luz tenue, y la luz tenue en luz normal. Una lámpara no incrementa el nivel de luz con luz normal o brillante. Una lámpara arde durante 6 horas con 1 pinta de aceite (*0,5 l*). Puedes llevar una lámpara en una mano.

Linterna de ojo de buey: una linterna de ojo de buey proporciona luz normal en un cono de 60 pies (*18 m*) e incrementa el nivel de luz (consulta la página 172) en un paso en el área que hay más allá, hasta un cono de 120 pies (*36 m*) donde la oscuridad se convierte en luz tenue, y la luz tenue en luz normal. Una linterna de ojo de buey no incrementa el nivel de luz con luz normal o brillante. Una linterna de ojo de buey arde durante 6 horas con 1 pinta de aceite (*0,5 l*). Puedes llevar una linterna en una mano.

Linterna sorda: una linterna sorda emite luz normal en un radio de 30 pies (*9 m*) e incrementa el nivel de luz (ver la página 172) en un paso en 30 pies (*9 m*) adicionales más allá de dicha área, donde la oscuridad se convierte en luz tenue, y la luz tenue en luz normal. Una linterna sorda no incrementa el nivel de luz con luz normal o

brillante. Una linterna sorda arde durante 6 horas con 1 pinta de aceite (*0,5 l*). Puedes llevar una linterna en una mano.

Martillo: si un martillo se usa en combate, trátalo como un arma improvisada a una mano, que inflige daño contundente igual al de un guantelete armado de su tamaño.

Pala: si se usa una pala en combate, trátala como un arma improvisada a una mano, que inflige daño contundente igual a de una clava de su tamaño.

Palanqueta: una palanqueta concede un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Fuerza llevadas a cabo para forzar una puerta o un arcón. Si se usa en combate, se considera un arma improvisada a una mano, que inflige daño contundente igual a la mitad de una clava de su tamaño.

Pedernal y acero: encender una antorcha con pedernal y acero es una acción de asalto completo, y encender cualquier otro fuego con ellos requiere por lo menos dicho tiempo.

Pico de minero: si se usa un pico de minero en combate, trátalo como un arma improvisada a dos manos, que inflige daño perforante igual al de un pico pesado de su tamaño.

Reloj de agua: este artilugio grande y engorroso cuenta el tiempo con una precisión de hasta media hora al día desde la última vez que fue ajustado. Requiere una fuente de agua, y debe permanecer inmóvil porque marca el tiempo gracias al flujo regulado de las gotas de agua.

Tinta: la tinta de colores diferentes al negro cuesta el doble.

Vela: una vela ilumina débilmente una pequeña zona, incrementando en un paso (la oscuridad se convierte en luz tenue, y la luz tenue se convierte en luz normal) el nivel de luz (consulta la página 172) en un radio de 5 pies (*1,5 m*). Una vela no puede incrementar el nivel de luz por encima de luz normal. Una vela arde durante 1 hora.

Vial: un vial está hecho de vidrio o de acero, y contiene 1 onza (*30 g*) de líquido.

Sustancias y objetos especiales

Cualquiera de estas sustancias excepto la antorcha siempre ardiente y el agua bendita puede ser elaborada por un personaje con la habilidad Artesanía (alquimia).

Ácido: puedes lanzar un frasco de ácido como arma de dispersión (consulta la página 202). Trata este ataque como un ataque de toque a distancia, con un incremento de alcance de 10 pies (*3 m*). Un impacto directo inflige 1d6 pg de daño por ácido, y toda criatura a 5 pies (*1,5 m*) o menos del punto de impacto sufre 1 pg de daño por ácido debido a la salpicadura.

Tabla 6–9: bienes y servicios

Equipo de aventurero

Objeto	Precio	Peso
Abrojos	1 po	2 libras (*900 g*)
Aceite (frasco de 1 pinta [*0,5 l*])	1 pp	1 libra (*450 g*)
Aguja de costura	5 pp	—
Almádena	1 po	10 libras (*4,5 kg*)
Antorcha	1 pc	1 libra (*450 g*)
Anzuelo	1 pp	—
Aparejo de poleas	5 po	5 libras (*2,25 kg*)
Ariete portátil	10 po	20 libras (*9 kg*)
Barril (vacío)	2 po	30 libras (*13,5 kg*)
Bolsa para el cinto (vacía)	1 po	½ libra (*225 g*)[1]
Botella de vidrio	2 po	—
Botija de arcilla	3 pc	9 libras (*4,05 kg*)
Cadena (10 pies [*3 m*])	30 po	2 libras (*900 g*)
Cálamo	1pp	—
Campana	1 po	—
Catalejo	1.000 po	1 libra (*450 g*)
Cerradura		
Sencilla	20 po	1 libra (*450 g*)
Corriente	40 po	1 libra (*450 g*)
De calidad	80 po	1 libra (*450 g*)
Asombrosa	150 po	1 libra (*450 g*)
Cesto (vacío)	4 pp	1 libra (*450 g*)
Cofre (vacío)	2 po	25 libras (*11,25 kg*)
Cubo (vacío)	5 pp	2 libras (*900 g*)
Cuerda de cáñamo (50' [*15 m*])	1 po	10 libras (*4,5 kg*)
Cuerda de seda (50' [*15 m*])	10 po	5 libras (*2,25 kg*)
Escalera de mano (10' [*3 m*])	5 pc	20 libras (*9 kg*)
Espejito de acero	10 po	½ libra (*225 g*)
Estuche (mapas o pergaminos)	1 po	½ libra (*225 g*)
Frasco (vacío)	3 pc	1,5 libras (*675 g*)
Garfio de escalada	1 po	4 libras (*1,8 kg*)
Grilletes	15 po	2 libras (*900 g*)
Grilletes de gran calidad	50 po	2 libras (*900 g*)
Jabón (por libra [*450 g*])	5 pp	1 libra (*450 g*)
Jarra/taza de arcilla	2 pc	1 libra (*450 g*)
Jarro (arcilla)	2 pc	5 libras (*2,25 kg*)
Lacre	1 po	1 libra (*450 g*)
Lámpara corriente	1 pp	1 libra (*450 g*)
Leña (por día)	1 pc	20 libras (*9 kg*)
Linterna de ojo de buey	12 po	3 libras (*1,35 kg*)
Linterna sorda	7 po	2 libras (*900 g*)
Lona (1 yarda cuadrada [*0,84 m²*])	1 pp	1 libra (*450 g*)
Manta de invierno	5 pp	3 libras (*1,35 kg*)[1]
Martillo	5 pp	2 libras (*900 g*)
Mochila (vacía)	2 po	2 libras (*900 g*)[1]
Odre	1 po	4 libras (*1,8 kg*)[1]
Olla de hierro	5 pp	2 libras (*900 g*)
Pala o azada	2po	8 libras (*3,6 kg*)
Palanqueta	2 po	5 libras (*2,25 kg*)
Papel (1 hoja)	4 pp	—
Pedernal y acero	1 po	—
Pergamino (1 hoja)	2 pp	—
Pértiga (10' [*3 m*])	2 pp	8 libras (*3,6 kg*)
Pico de minero	3 po	10 libras (*4,5 kg*)
Piedra de afilar	2 pc	1 libra (*450 g*)
Pitón	1 pp	½ libra (*225 g*)
Raciones de viaje (por día)	5 pp	1 libra (*450 g*)[1]
Red de pescar (25 pies cuadrados [*2,32 m²*])	4 po	5 libras (*2,25 kg*)
Saco (vacío)	1 pp	½ libra (*225 g*)[1]
Saco de dormir	1 pp	5 libras (*2,25 kg*)[1]
Sello (anillo)	5 po	—
Silbato de señales	8 pp	—
Tienda de campaña	10 po	20 libras (*9 kg*)[1]
Tinta (vial de 1 onza)	8 po	—
Tiza (trozo)	1 pc	—
Vela	1 pc	—
Vial (para tinta o poción)	1 po	—

Sustancias y objetos especiales

Objeto	Precio	Peso
Ácido (frasco)	10 po	1 libra (*450 g*)
Agua bendita (frasco)	25 po	1 libra (*450 g*)
Ahumadera	20 po	½ libra (*225 g*)
Antorcha siempre ardiente	110 po	1 libra (*450 g*)
Bolsa de maraña	50 po	4 libras (*1,8 kg*)
Cetro solar	2 po	1 libra (*450 g*)
Contraveneno (vial)	50 po	—
Fuego de alquimista (frasco)	20 po	1 libra (*450 g*)
Piedra de trueno	30 po	1 libra (*450 g*)
Ramita yesquera	1 po	—

Herramientas de clase y material para habilidades

Objeto	Precio	Peso
Acebo y muérdago	—	—
Balanza de mercader	2 po	1 libra (*450 g*)
Bolsa para comp. de conjuro	5 po	2 libras (*900 g*)
Herramientas de gran calidad	50 po	1 libra (*450 g*)
Herramientas de artesano	5 po	5 libras (*2,25 kg*)
H. de artesano de gran calidad	55 po	5 libras (*2,25 kg*)
Herramientas de ladrón	30 po	1 libra (*450 g*)
H. de ladrón de gran calidad	100 po	2 libras (*900 g*)
Instrumento musical corriente	5 po	3 libras (*1,35 kg*)[1]
Instr. musical de gran calidad	100 po	3 libras (*1,35 kg*)[1]
Laboratorio de alquimia	500 po	40 libras (*18 kg*)
L. de conj. de mago (en blanco)	15 po	3 libras (*1,35 kg*)
Lupa	100 po	—
Material de curandero	50 po	1 libra (*450 g*)
Material de disfraz	50 po	8 libras (*3,6 kg*)1
Material de escalada	80 po	5 libras (*2,25 kg*)[1]
Reloj de arena	25 po	1 libra (*450 g*)
Símbolo sagrado de madera	1 po	—
Símbolo sagrado de plata	25 po	1 libra (*450 g*)

Indumentaria

Objeto	Precio	Peso
Muda de artesano	1 po	4 libras (*1,8 kg*)[1]
Muda de artista	3 po	4 libras (*1,8 kg*)[1]
Muda de cortesano	30 po	6 libras (*2,7 kg*)[1]
Muda de erudito	5 po	6 libras (*2,7 kg*)[1]
M. miembro de la realeza	200 po	15 libras (*6,75 kg*)[1]
Muda de monje	5 po	2 libras (*900 g*)[1]
Muda de montaraz	10 po	8 libras (*3,6 kg*)[1]
Muda de noble	75 po	10 libras (*4,5 kg*)[1]
Muda de plebeyo	1 pp	2 libras (*900 g*)[1]
Muda de viajero	1 po	5 libras (*2,25 kg*)[1]
Ropa de abrigo	8 po	7 libras (*3,15 kg*)[1]
Vestiduras de clérigo	5 po	6 libras (*2,7 kg*)[1]

Pernoctar, comida y bebida

Objeto	Precio	Peso
Alojamiento en posada (por día)		
Bueno	2 po	—
Corriente	5 pp	—
Pobre	2 pp	—
Banquete (por persona)	10 po	—
Carne (trozo)	3 pp	½ libra (*225 g*)
Cerveza		
Galón (*4,55 l*)	2 pp	8 libras (*3,6 kg*)
Jarra (*1/2 l*)	4 pc	1 libra (*450 g*)
Comidas (por día)		
Buena	5 pp	—
Corriente	3 pp	—
Pobre	1 pp	—
Pan (hogaza)	2 pc	½ libra (*225 g*)
Queso (trozo)	1 pp	½ libra (*225 g*)
Vino		
Corriente (jarra)	2 pp	6 libras (*2,7 kg*)
De calidad (botella)	10 po	1 ½ libras (*675 g*)

Monturas y equipo afín

Objeto	Precio	Peso
Alforjas	4 po	8 libras (*3,6 kg*)
Bardas		
Criatura Mediana	×2[2]	×1[2]
Criatura Grande	×4[2]	×2[2]
Bocado y brida	2 po	1 libra (*450 g*)
Burro o mulo	8 po	—
Caballo		
Caballo (de monta) ligero	75 po	—
Caballo pesado	200 po	—
Caballo de guerra ligero	110 po	—
Caballo de guerra pesado	300 po	—
Poni	30 po	—
Poni de guerra	45 po	—
Cuadras (por día)	5 pp	—
Forraje (por día)	5 pc	10 libras (*4,5 kg*)
Perro de monta	150 po	—
Perro guardián	25 po	—
Sillas		
Albarda	5 po	15 libras (*6,75 kg*)
Militar	20 po	30 libras (*13,5 kg*)
De montar	10 po	25 libras (*11,25 kg*)
Sillas exóticas		
Albarda	15 po	20 libras (*9 kg*)
Militar	60 po	40 libras (*18 kg*)
De montar	30 po	30 libras (*13,5 kg*)

Transporte

Objeto	Precio	Peso
Bote de remos	50 po	100 libras (*45 kg*)
Remo	2 po	10 libras (*4,5 kg*)
Carreta	35 po	400 libras (*18 kg*)
Carro	15 po	200 libras (*9 kg*)
Carruaje	100 po	600 libras (*270 kg*)
Chalupa	3.000 po	—
Galera	30.000 po	—
Nave larga	10.000 po	—
Navío de guerra	25.000 po	—
Trineo	20 po	300 libras
Velero	10.000 po	—

Lanzamiento de conjuros y servicios

Servicio	Precio
Lanz. de conjuros	N. lanzador × n. conjuro x 10 po[3]
Empleado entrenado	3 pp/día
Empleado no entrenado	1 pp/día
Diligencia	3 pc/milla (*unas 2 pc/km*)
Mensajero	2 pc/milla (*casi 2 pc/km*)
Pasaje de barco	1 pp/milla (*unas 6 pc/km*)
Peaje o portazgo	1 pc

— Sin peso o peso despreciable.

[1]Estos objetos pesan la cuarta parte de lo indicado cuando son para personajes Pequeños. Los recipientes para personajes Pequeños también tienen una cuarta parte de la capacidad indicada para los normales.

[2]Relativo a una armadura similar hecha para un humanoide de tamaño Mediano

[3]Consulta la descripción del conjuro para costes adicionales. Si el coste adicional sitúa el precio total del conjuro por encima de las 3.000 po, el conjuro normalmente no estará disponible. Utiliza un nivel de conjuro de ½ para los conjuros de nivel 0, a fin de calcular el coste.

Agua bendita: el agua bendita daña a las criaturas muertas vivientes y a los ajenos malignos casi como si fuera ácido. Un frasco de agua bendita puede ser lanzado como arma de dispersión.

Trata este ataque como un ataque de toque a distancia con un incremento de alcance de 10 pies (*3 m*). Un frasco se rompe si se lanza contra el cuerpo de una criatura corporal, pero para usarlo contra una criatura incorporal debes abrirlo y verter el agua bendita sobre el objetivo. Por lo tanto, sólo puedes rociar con agua bendita a una criatura incorporal si estás adyacente a la misma. Hacerlo es un ataque de toque a distancia que no provoca ataques de oportunidad.

Un impacto directo por un frasco de agua bendita inflige 2d4 pg de daño a una criatura muerta viviente o a un ajeno maligno. Cada una de estas criaturas a 5 pies (*1,5 m*) o menos del punto de impacto del frasco sufre 1 pg de daño debido a la salpicadura.

Los templos a los dioses del bien venden agua bendita a precio de coste (sin beneficios). El agua bendita se crea utilizando el conjuro *bendecir agua*.

Ahumadera: este palo de madera tratado alquímicamente crea al instante un humo espeso y opaco al arder. El humo llena un cubo de 10 pies (*3 m*) de arista (trata el efecto como un conjuro de *nube brumosa*, excepto porque un viento moderado o más fuerte lo disipa en 1 asalto). El palo se consume al cabo de 1 asalto, y el humo se disipa de forma natural al cabo de 1 minuto.

Antorcha siempre ardiente: esta antorcha, por lo demás normal, tiene lanzado sobre ella un conjuro de *llama continua*. Esto hace que emita luz como una antorcha ordinaria, pero no calor, ni inflige daño por fuego si se usa como arma.

Bolsa de maraña: una bolsa de maraña es un saquillo lleno de alquitrán, resina, y otras sustancias pegajosas. Cuando lanzas una bolsa de maraña a una criatura (como un ataque de toque a distancia con un incremento de alcance de 10 pies [*3 m*]), la bolsa se rompe y de allí sale un mejunje que enmaraña al objetivo, y después se vuelve duro y resistente al estar expuesto al aire. Una criatura enmarañada sufre un penalizador -2 a las tiradas de ataque, un penalizador -4 a la Destreza, y debe llevar a cabo una salvación de Reflejos CD 15 o queda pegada al suelo, incapaz de moverse. Incluso con una salvación con éxito, sólo se puede mover a la mitad de su velocidad. Las criaturas Enormes o mayores no se ven afectadas por una bolsa de maraña. Una criatura voladora no se queda pegada al suelo, pero debe llevar a cabo una salvación de Reflejos CD 15, o queda incapacitada para volar (suponiendo que use sus alas para volar), cayendo al suelo. Una bolsa de maraña no funciona bajo el agua.

Una criatura pegada al suelo (o incapaz de volar) puede liberarse mediante una prueba de Fuerza CD 17, o infligiendo 15 pg de daño a la sustancia viscosa con un arma cortante. Una criatura que intenta rascarse la sustancia por sí misma, u otra criatura que le ayuda, no requiere tirada de ataque; impactar al mejunje es automático, después de lo cual la criatura que impacta lleva a cabo una tirada de daño para ver qué cantidad del mismo consigue quitarse. Una vez libre, la criatura puede moverse (incluyendo volar) a la mitad de su velocidad. Si la criatura enmarañada intenta lanzar un conjuro, debe llevar a cabo una prueba de concentración CD 15 + el nivel del conjuro, o es incapaz de lanzarlo. El mejunje se vuelve quebradizo y frágil tras 2d4 asaltos, resquebrajándose y perdiendo su efectividad. Una aplicación de *disolvente universal* a una criatura pegada, disuelve de inmediato el mejunje alquímico.

Cetro solar: este cetro de hierro de 1 pie (*30 cm*) de longitud, rematado en oro, reluce cuando se le golpea como acción estándar. Emite luz normal en un radio de 30 pies (*9 m*) e incrementa el nivel de luz en un paso en otros 30 pies adicionales más allá de esa zona (la oscuridad se convierte en luz tenue, y la luz tenue se convierte en luz normal). Un cetro solar no incrementa el nivel de luz con luz normal o brillante. Brilla durante 6 horas, después de lo cual la punta de oro se quema, y el cetro deja de funcionar.

Contraveneno: si te bebes un vial de contraveneno, obtienes un bonificador +5 alquímico a las tiradas de salvación de Fortaleza contra el veneno durante 1 hora.

Fuego de alquimista: puedes lanzar un frasco de fuego de alquimista como arma de dispersión (consulta la página 202). Trata este ataque como un ataque de toque a distancia con un incremento de alcance de 10 pies (*3 m*).

Un impacto directo inflige 1d6 pg de daño por fuego, y toda criatura a 5 pies (*1,5 m*) o menos del punto de impacto del frasco sufre 1 pg de daño por fuego debido a la salpicadura. En el asalto siguiente a un impacto directo, el objetivo sufre 1d6 pg de daño adicionales. Si lo desea, puede utilizar una acción de asalto completo para intentar apagar las llamas antes de sufrir este daño adicional, lo que requiere una salvación de Reflejos CD 15. Rodar por el suelo proporciona un bonificador +2 a la salvación. Saltar a un lago o apagar mágicamente las llamas anula automáticamente el fuego.

Piedra de trueno: puedes lanzar esta piedra como un ataque a distancia con un incremento de alcance de 20 pies (*6 m*). Cuando impacta con una superficie dura (o se la golpea con fuerza) crea un ruido ensordecedor que se trata como un ataque sónico. Cada criatura que se encuentre a 10 pies (*3 m*) o menos debe llevar a cabo una salvación de Fortaleza CD 15 o quedar ensordecida durante una hora. Una criatura ensordecida, además de los efectos obvios, sufre un penalizador -4 a la iniciativa, y tiene un 20% de probabilidad de lanzar mal y perder cualquier conjuro con componentes verbales que intente lanzar.

Como quiera que no necesitas impactar a un objetivo específico, puedes simplemente apuntar a una casilla de 5 pies (*1,5 m*) en particular. Se trata la casilla objetivo como CA 5.

Ramita yesquera: la sustancia alquímica que hay en el extremo de este pequeño palito de madera se enciende cuando se rasca contra una superficie dura. Crear una llama con una ramita yesquera es mucho más rápido que crearla con pedernal, acero (o con una lupa), y yesca. Encender una antorcha con una ramita yesquera es una acción estándar (en lugar de una acción de asalto completo), y encender con una de ellas cualquier otro fuego es por lo menos una acción estándar.

Herramientas y equipos para habilidades

Estos objetos son particularmente útiles para los personajes con ciertas habilidades y aptitudes de clase.

Acebo y muérdago: los druidas utilizan comúnmente estas plantas como foco divino cuando lanzan sus conjuros.

Balanza de mercader: una balanza de mercader concede un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Tasación que incluyen objetos que se valoran a peso, incluyendo cualquier cosa hecha a base de metales preciosos.

Bolsa de componentes de conjuro: un lanzador de conjuros con una bolsa de componentes de conjuro se supone que tiene todos los componentes materiales y focos que necesita para hacer magia, excepto en lo que se refiere a los componentes con un coste específico, a los focos divinos, y a los focos que no caben en una bolsa.

Equipo de curandero: esta colección de vendajes y hierbas te proporciona un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Curar. Un equipo de curandero se agota después de 10 usos.

Equipo de disfraz: éste es el equipo perfecto para disfrazarse, y te proporciona un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Disfrazarse. Un equipo de disfraz se agota después de 10 usos.

Equipo de escalada: estos crampones, pitones, cuerdas, y herramientas te proporcionan un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Trepar.

Herramienta de gran calidad: este objeto bien construido es la herramienta perfecta para el trabajo. Concede un bonificador +2 por circunstancia a una prueba de habilidad relacionada (si la hay). Los bonificadores proporcionados por objetos de gran calidad múltiples no se apilan.

Herramientas de artesano de gran calidad: estas herramientas sirven para lo mismo que las de artesano, pero son las herramientas perfectas para el trabajo, por lo que obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Artesanía llevadas a cabo con ellas.

Herramientas de artesano: estas herramientas especiales incluyen los objetos necesarios para llevar a cabo cualquier Artesanía. Sin ellas tienes que utilizar herramientas improvisadas (penalizador -2 a las pruebas de Artesanía), si es que puedes llevarlo a cabo con ellas.

Herramientas de ladrón de gran calidad: este equipo contiene herramientas adicionales y herramientas de mejor factura, que conceden un +2 bonificador por circunstancia a las pruebas de Inutilizar mecanismo.

Herramientas de ladrón: este equipo contiene ganzúas y otras herramientas necesarias para utilizar la habilidad Inutilizar mecanismo. Sin estas herramientas, has de utilizar otras improvisadas, y sufres un penalizador -2 por circunstancia a las pruebas de Inutilizar mecanismo.

Instrumento musical común o de gran calidad: un instrumento de gran calidad concede un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Interpretar que implican su uso.

Laboratorio alquímico: este laboratorio se utiliza para crear objetos alquímicos, y proporciona un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Artesanía (alquimia). No tiene impacto en los costes relacionados con dicha habilidad y, sin este laboratorio, un personaje con dicha habilidad se supone que dispone de suficientes herramientas como para utilizarla, pero no las suficientes como para obtener el bonificador +2 que el laboratorio proporciona.

Libro de conjuros de mago: un libro de conjuros tiene 100 páginas de pergamino, y cada conjuro utiliza una página por nivel de conjuro (y una página por cada conjuro de nivel 0).

Lupa: esta simple lente permite examinar más de cerca los objetos pequeños. También es útil como sustituto del pedernal y el acero para iniciar un fuego. Encender un fuego con la lupa requiere luz brillante (como por ejemplo luz de día) para enfocarla, yesca para encender, y por lo menos una acción de asalto completo. La lupa concede un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Tasación que implican cualquier objeto pequeño o altamente detallado.

Símbolo sagrado de plata o de madera: un símbolo sagrado enfoca energía positiva, y es utilizado por los clérigos buenos y los paladines (o los clérigos neutrales que quieren lanzar conjuros buenos o canalizar energía positiva). Cada religión tiene su propio símbolo sagrado.

Símbolo sacrílego: un símbolo sacrílego es como un símbolo sagrado excepto porque enfoca energía negativa y es utilizado por los clérigos malignos (o los clérigos neutrales que quieren lanzar conjuros malignos o canalizar energía negativa).

Ropa

Todos los personajes empiezan el juego con una muda de ropa, valorada en 10 po o menos. Se pueden comprar mudas adicionales de forma normal.

Muda de artesano: esta muda incluye una camisa con botones, una falda o pantalones que se cierran con una lazada, zapatos, y quizá una gorra o sombrero. También puede incluir un cinturón, o un mandil de cuero o de tela para llevar herramientas.

Muda de artista: esta muda de ropas llamativas e incluso estridentes está pensada para el espectáculo. Si bien parece extravagante, su práctico diseño permite hacer piruetas, bailar, caminar por la cuerda floja, o simplemente correr (si la audiencia no se toma a bien el espectáculo).

Muda de campesino: este conjunto de ropa consiste en una camisa suelta y calzones abombados, una camisa suelta y falda, o una falda con peto. En lugar de zapatos, se utilizan retales de tela.

Muda de cortesano: esta muda incluye ropa elegante y de buena factura, de la moda actual en las cortes de los nobles. Cualquiera que intente influenciar a un noble o a un cortesano vistiendo un traje de calle lo tendrá difícil (penalizador -2 a las pruebas de habilidad basadas en el Carisma para influenciar a tales individuos). Si llevas esta ropa sin añadirle joyas (que cuestan otras 50 po), parecerás un plebeyo fuera de su ambiente.

Muda de erudito: perfecta para un erudito, esta muda incluye un manto, un cinturón, una gorra, zapatos blandos, y posiblemente un abrigo.

Muda de monje: esta ropa sencilla incluye sandalias, calzones holgados, camisa también holgada, y se ata con recias cintas de tela. El equipo está diseñado para proporcionarte la máxima movilidad, y está hecho de tela de alta calidad. Puedes ocultar pequeñas armas en los bolsillos que hay disimulados en los pliegues, y las cintas de tela son lo suficientemente fuertes como para servir como cuerdas cortas.

Muda de montaraz: este conjunto de ropas es para alguien que nunca sabe a qué va a enfrentarse. Incluye botas recias, calzones o falda de cuero, un cinturón, una camisa (quizá con una chaqueta o chaleco), guantes, y un manto. En lugar de una camisa de cuero, se

puede llevar una sobrevesta de cuero por encima de una falda de tela. Las ropas tienen gran cantidad de bolsillos (especialmente el manto). La muda incluye también cualquier accesorio adicional que pudieras necesitar, como por ejemplo un *foulard* o un sombrero de ala ancha.

Muda de noble: estas ropas están diseñadas específicamente para ser caras y llamativas, llevando gemas preciosas y metales cosidos en el tejido. Quien quiera hacerse pasar por noble necesitará también un anillo de sello y joyas (que valgan por lo menos 100 po) como accesorios de este equipo.

Muda de viajero: este conjunto de ropa consiste en botas, una falda o unos calzones de lana, un cinturón recio, una camisa (quizá con un chaleco o chaqueta), y un amplio manto con capucha.

Muda real: esto es sólo la ropa, no el cetro, la corona, el anillo, ni otros complementos reales. Las ropas reales son ostentosas, con gemas, oro, seda, y piel en abundancia.

Ropa de abrigo: esta muda incluye un abrigo de lana, una camisa de lino, una gorra de lana, un manto grueso, pantalones o falda gruesos, y botas, y concede un bonificador +5 por circunstancia a las tiradas de salvación de Fortaleza contra la exposición al frío.

Vestiduras de clérigo: estas ropas son para llevar a cabo las ceremonias religiosas, y no para ir de aventuras. Las vestimentas de clérigo incluyen típicamente una casulla, una estola y una sobrepelliz.

Comida, bebida, y alojamiento

Estos precios son para comidas y alojamiento en establecimientos de una ciudad de tamaño medio.

Comidas: una comida pobre podría componerse de pan, nabos al horno, cebollas, y agua. Una comida corriente podría consistir en pan, estofado de pollo, zanahorias, y cerveza o vino aguados. Una buena comida se compondría de pan y pastelillos, carne de buey, guisantes, y cerveza o vino.

Posada: un alojamiento barato en una posada equivale a un lugar en el suelo cerca de la chimenea. Un alojamiento consiste en un lugar en un suelo elevado y caliente, y el uso de una manta y una almohada. Un alojamiento bueno consiste en una habitación pequeña y privada con una cama, algún mueble que otro, y un orinal tapado en la esquina.

Monturas y equipo afín

Éstas son las monturas comunes disponibles en la mayoría de ciudades. Algunos mercados podrían tener disponibles criaturas adicionales, como por ejemplo camellos o incluso grifos, dependiendo del terreno. Tales elecciones adicionales quedan a discreción del DJ, y las reglas para las criaturas se encuentran en el *Bestiario*.

Albarda: una albarda permite llevar suministros, pero no jinete, y le cabe todo el peso que la montura pueda transportar.

Bardas para criatura Mediana y Grande: una barda es un tipo de armadura que cubre la cabeza, el cuello, el pecho, el cuerpo y posiblemente las patas de un caballo u otra montura. Las bardas de armadura intermedia o pesada proporcionan más protección que las ligeras, pero a cambio de velocidad, y pueden construirse en cualquiera de los tipos de armadura que se encuentran en la tabla 6-6.

La armadura para un caballo (una criatura no humanoide de tamaño Grande) cuesta 4 veces lo que una armadura humana (una criatura humanoide de tamaño Mediano), y también pesa el doble (consulta la tabla 6-8). Si las bardas son para un poni u otra montura Mediana, el coste es sólo el doble, y el peso es el mismo que para una armadura intermedia llevada por un humanoide. Las bardas interintermedias o pesadas ralentizan a una montura que las lleva, tal y como se muestra en la tabla que hay a continuación.

Las monturas voladoras no pueden volar con bardas interintermedias o pesadas.

Quitar o poner las bardas cuesta 5 veces más que las cifras que se proporcionan en la tabla 6-7. Un animal con bardas no puede llevar ninguna otra carga que un jinete y las alforjas normales.

	Velocidad base		
Barda	**(40 pies [*12 m*])**	**(50 pies [*15 m*])**	**(60 pies [*18 m*])**
Intermedia	30 pies [*9 m*]	35 pies [*10,5 m*]	40 pies [*12 m*]
Pesada	30 pies[1] [*9 m*]	35 pies[1] [*10,5 m*]	40 pies[1] [*12 m*]

1Cuando corren, las monturas que llevan armadura pesada sólo se mueven al triple de lo normal en lugar de al cuádruple.

Burro o mulo: los burros y los mulos son firmes ante el peligro, resistentes, de pie seguro, y capaces de llevar cargas pesadas a lo largo de enormes distancias. A diferencia de un caballo, un burro o un mulo es capaz de entrar en dungeons y otros lugares extraños o amenazadores (aunque no se muestre muy entusiasta).

Caballo: un caballo es adecuado como montura para un humano, enano, elfo, semielfo, o semiorco. Un poni es más pequeño que un caballo, y es una montura adecuada para un gnomo o un mediano.

Un caballo entrenado para la guerra puede ser montado en combate sin peligro. Consulta la habilidad Trato con animales para una lista de trucos que se pueden enseñar a los caballos y los ponis con entrenamiento de combate.

Forraje: los caballos, los burros, los mulos, y los ponis pueden pastar para sustentarse, pero llevar comida para ellos es mejor. Si tienes un perro de monta, tienes que darle carne para comer.

Perro de monta: este perro de tamaño Mediano está especialmente entrenado para llevar a un humanoide Pequeño como jinete. Es valeroso en combate como un caballo entrenado para la guerra y, debido a su pequeña estatura, quien se cae de un perro de monta no sufre daño alguno.

Silla de montar: si quedas inconsciente cuando estás en una silla de montar, tienes un 50% de probabilidad de permanecer en la silla.

Silla de montar exótica: una silla de montar exótica está diseñada para una montura poco usual. Las sillas de montar exóticas se construyen en los estilos militar, albarda, y normal.

Silla de montar militar: esta silla de montar apuntala al jinete, proporcionándole un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Montar relativas a permanecer en la silla. Si quedas inconsciente cuando montas en una silla militar, tienes una probabilidad del 75% de permanecer en la silla.

Transporte

Los precios que se indican son para comprar el vehículo, y por lo general excluyen tripulación o animales de tiro.

Bote de remos: este bote de entre 8 y 12 pies (*2,40 a 3,60 m*) de eslora con dos remos, permite viajar a entre 2 y 3 pasajeros de tamaño Mediano. Se mueve aproximadamente a 1 ½ millas (*2,7 km*) por hora.

Buque de guerra: este navío de 100 pies (*30 m*) de eslora tiene un solo mástil, aunque también puede ir a remo, y una tripulación de entre 60 y 80 remeros. Este navío puede llevar 160 soldados, pero no a largas distancias, puesto que no hay lugar para los suministros de tanta gente. Un navío de guerra no puede salir a alta mar y se ciñe a la costa. No se usa para transportar cargamento. Se mueve unas 2 millas por hora (*náuticas = 4 km/h*), tanto a remo como a vela.

Carreta: un vehículo abierto y de 4 ruedas utilizado para transportar cargas pesadas. Dos caballos (u otras bestias de carga) deben tirar de él. Una carreta viene con el arnés necesario para tirar de ella.

Carro: este vehículo de dos ruedas puede ser tirado por un solo caballo (u otras bestias de carga). Viene con un arnés.

Carruaje: este vehículo de 4 ruedas puede transportar hasta cuatro personas en una cabina cerrada, además de dos conductores. Por lo general tiran de él dos caballos u otras bestias de carga. Un carruaje viene con el arnés necesario para el tiro.

Chalupa: este bote de entre 50 y 75 pies (*15 a 22,5 m*) de eslora y entre 15 y 20 pies (*4,5 a 6 m*) de manga, dispone de algunosremos para suplementar su único mástil de vela cuadrada. Su tripulación es de entre 8 y 15 personas, y puede transportar entre 40 y 50 toneladas de carga, o 100 soldados. Puede salir a mar abierto, y remontar ríos (por su quilla plana). Se mueve aproximadamente a 1 milla por hora (*2 km/h*).

Galera: este navío de tres palos tiene 70 remos en cada borda, y requiere de unos 200 tripulantes. Mide 130 pies (*39 m*) de eslora por 20 pies (*6 m*) de manga, y puede transportar 150 toneladas de carga o 250 soldados. Por 8.000 po más, se la puede equipar con castilletes a proa, a popa y al centro, provistos de plataformas para disparar. Este navío no puede salir a mar abierto, y se ciñe a la costa. Su velocidad es de unas 4 millas por hora (*8 km/h*) tanto a remo como a vela.

Nave larga (*drakkar*): este navío de 75 pies (*22,5 m*) de eslora con 40 remos requiere de unos 50 tripulantes. Tiene un solo mástil de vela cuadrada, y puede transportar 50 toneladas de carga o 120 soldados. Un *drakkar* puede salir a mar abierto, y se mueve a unas 3 millas por hora (*6 km/h*) tanto a remo como a vela.

Trineo: un trineo es una carreta montada sobre patines para viajar por nieve y hielo. Por lo general, dos caballos (u otras bestias de carga) tiran de él. Un trineo viene con el arnés necesario para tirar de él.

Velero: este navío grande y marinero mide entre 75 y 90 pies (*22,5 a 27 m*) de eslora y 20 pies (*6 m*) de manga, y tiene una tripulación de 20 personas. Puede llevar 150 toneladas de cargamento. Dispone de velas cuadradas en sus dos mástiles y puede salir a mar abierto. Se mueve unas 2 millas (*3,6 km*) por hora.

Lanzamiento de conjuros y servicios

A veces la mejor solución para un problema es contratar a alguien para que se ocupe del mismo.

Diligencia: el precio es para un viaje en una diligencia que transporta personas (y carga ligera) entre pueblos. Para un trayecto en una diligencia que transporta pasajeros por el interior de la ciudad, 1 pc por lo general te lleva a cualquier sitio al que necesites ir.

Empleado entrenado: la cifra que se da es el salario diario típico para combatientes mercenarios, canteros, artesanos, cocineros, escribas, carreteros, y otros empleados entrenados. Este valor es un salario mínimo, y muchos cobran significativamente más.

Empleado sin entrenar: la cifra que se da es el salario diario típico para braceros, doncellas, y otros trabajadores no especializados.

Peaje o portazgo: a veces te cobran un peaje para cruzar un camino bien conservado y guardado, que amortiza las patrullas y el mantenimiento del mismo. Ocasionalmente, una ciudad grande y amurallada cobra un peaje para entrar o salir (a veces solamente para entrar).

Mensajero: esto incluye mensajeros a caballo y a pie. Quienes están dispuestos a llevar un mensaje a un lugar al que de todas formas iban a ir, pueden pedirte tan sólo la mitad de la cifra indicada.

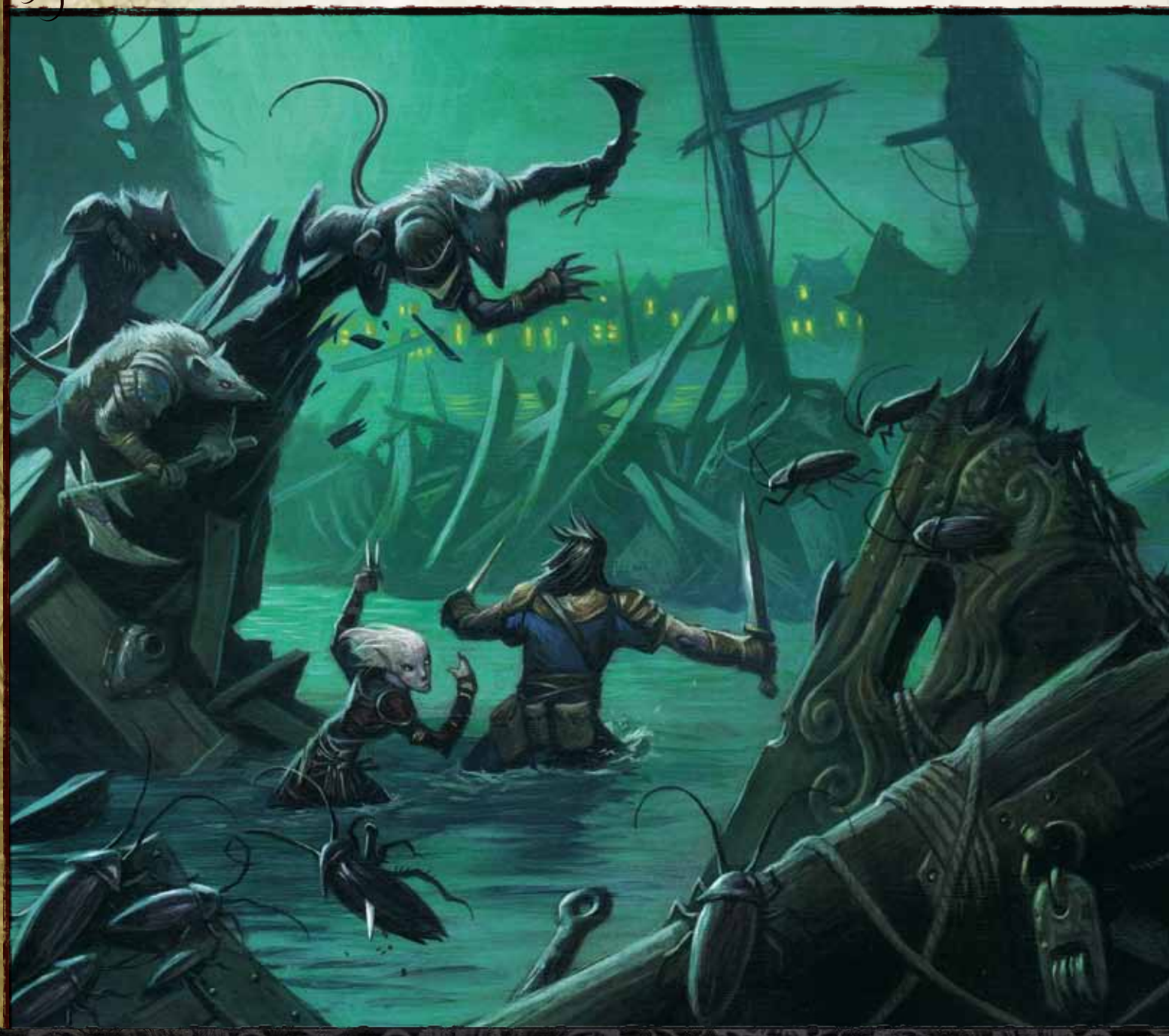
Pasaje en un buque: la mayoría de buques no se especializan en pasaje, pero muchos tienen capacidad para ello, a la vez que transportan carga. Dobla el coste indicado para criaturas mayores que Mediana u otras que sean difíciles de subir a bordo de un barco.

Lanzamiento de conjuros: la cantidad indicada es lo que cuesta hacer que un lanzador de conjuros lance uno para ti. Este coste supone que puedes acudir al lanzador de conjuros y hacer que el conjuro se lance a su conveniencia (normalmente, al menos 24 horas más tarde, para que tenga tiempo de preparar el conjuro en cuestión). Si quieres hacer ir al lanzador de conjuros a algún lugar para que lo lance, tienes que negociar con él, y la respuesta por defecto es no.

El coste indicado es para cualquier conjuro que no requiere un componente material costoso. Si lo incluye, suma el coste de dicho componente al del conjuro. Si tiene un componente de foco (que no sea divino), añade 1/10 del coste de dicho foco al coste del conjuro.

Además, si un conjuro tiene consecuencias peligrosas, el lanzador de conjuros requerirá con toda seguridad pruebas de que puedes ocuparte de dichas consecuencias, y que estés dispuesto a hacerlo (suponiendo que esté de acuerdo con lanzarlo, lo cual no está asegurado). En caso de conjuros que transportan al lanzador y a otros personajes a cierta distancia, lo más probable es que tengas que pagar por dos lanzamientos del conjuro, incluso si tú no vuelves con el lanzador.

Además, no todos los pueblos y ciudades tienen un lanzador de conjuros de nivel suficiente para lanzar cualquier conjuro. Por lo general, debes viajar a un pueblo pequeño (o un asentamiento mayor) para tener una seguridad razonable de encontrar a un lanzador de conjuros capaz de lanzar conjuros de 1er nivel, a un pueblo grande para conjuros de 2º nivel, a una ciudad pequeña para conjuros de 3er o 4º nivel, a una ciudad grande para conjuros de 5º o 6º nivel, y a una metrópolis para conjuros de 7º o de 8º nivel. Ni siquiera una metrópolis te garantiza encontrar un lanzador de conjuros capaz de lanzar conjuros de 9º nivel.



7 Reglas adicionales

Merisiel maldijo mientras lanzaba una daga contra otra cucaracha del tamaño de un gato. Por delante, Valeros avanzaba con decisión a través del agua que le cubría hasta la cadera. Merisiel no quería ni pensar en lo que había bajo aquél agua, ni en lo que se filtraba por sus botas mientras chapoteaba tras él. A juzgar por el olor, había más que barcos hundidos en aquella asquerosa ciénaga.

"Repíteme por qué estamos haciendo esto, Val", le preguntó.

"¿Qué problema tienes, Merisiel?", replicó Valeros cuando un trío de hombres rata apareció corriendo a saltitos. "¿Tienes miedo de labrarte una reputación como una persona que hace buenas obras?"

Este capítulo presenta reglas para diversas partes del juego, como por ejemplo el alineamiento, la edad de los personajes, y la impedimenta. Además cubre las reglas de exploración, incluyendo el viaje por tierra, las fuentes de luz, y el romper objetos.

Alineamiento

Las actitudes general, moral, y personal de un personaje se representan mediante su alineamiento: legal bueno, neutral bueno, caótico bueno, legal neutral, neutral, caótico neutral, legal maligno, neutral maligno, o caótico maligno.

El alineamiento es una herramienta para desarrollar la identidad de tu personaje; no una camisa de fuerza para restringirle. Cada alineamiento representa una amplia gama de tipos de personalidad o de filosofías personales, de forma que dos personajes del mismo alineamiento pueden ser totalmente diferentes uno de otro. Además, poca gente es completamente consistente.

Todas las criaturas tienen algún alineamiento. El alineamiento determina la efectividad de algunos conjuros y objetos mágicos.

Los animales y otras criaturas incapaces de acciones morales son neutrales. Incluso las víboras mortales y los tigres que devoran personas son neutrales, porque carecen de la capacidad de escoger entre un comportamiento moralmente correcto o incorrecto. Los perros pueden ser obedientes y los gatos de espíritu libre, pero no tienen la capacidad moral para ser auténticamente legales o caóticos.

El bien contra el mal

Las criaturas y los personajes buenos protegen la vida de los inocentes. Los personajes y las criaturas malignos degradan o destruyen las vidas de los inocentes, ya sea por diversión o por provecho.

El bien implica altruismo, respeto por la vida, y preocupación por la dignidad de los seres inteligentes. Los personajes buenos hacen sacrificios personales para ayudar a otros.

El mal implica hacer daño, oprimir, y matar a otros. Algunas criaturas malignas simplemente no tienen compasión alguna por los demás, y matan sin reparos si hacerlo es conveniente para ellos. Otras persiguen activamente el mal, matando por deporte o por deber hacia algún dios o amo maligno.

La gente que es neutral con respecto al bien y el mal tiene reparos en matar a los inocentes, pero podría carecer de la disposición a llevar a cabo sacrificios para proteger o ayudar a otros.

La ley contra el caos

Los personajes legales dicen la verdad, respetan la palabra dada y la autoridad, honran la tradición, y juzgan a quienes no cumplen con su deber. Los personajes caóticos siguen su conciencia, no toleran que les digan lo que tienen que hacer, favorecen ideas nuevas por encima de la tradición, y sólo cumplen lo prometido si les viene bien.

La ley implica honor, confianza, obediencia a la autoridad, y fiabilidad. En su parte negativa, la legalidad puede incluir estrechez mental, adherencia reaccionaria a la tradición, fariseísmo, y falta de adaptabilidad. Quienes promueven conscientemente la legalidad dicen que sólo el comportamiento legal crea una sociedad en la que las personas puedan depender unas de otras, y tomar las decisiones correctas confiando por completo en que los demás actuarán como deben.

El caos implica libertad, adaptabilidad, y flexibilidad. En su parte negativa, el caos puede incluir temeridad, resentimiento hacia la autoridad legítima, acciones arbitrarias, e irresponsabilidad. Quienes promueven el comportamiento caótico dicen que sólo la libertad personal sin ataduras permite a la gente expresarse libremente, y que la sociedad se beneficie del potencial que los individuos tienen en su interior.

Alguien que es neutral respecto a la ley al caos tiene algún respeto por la autoridad y no siente, ni la obligación de obedecer, ni la de rebelarse. En general es una persona honesta, pero puede verse tentada a mentir o engañar a otros.

Pasos de alineamiento

De vez en cuando, las reglas se refieren a 'pasos' cuando hablan de alineamiento. En este caso, un 'paso' se refiere al número de cambios de alineamiento que hay entre los dos alineamientos, tal y como se indica en el siguiente diagrama. Nótese que los 'pasos' en diagonal cuentan como dos pasos. Por ejemplo, un personaje legal neutral está a un paso de distancia de un alineamiento legal bueno, y a tres pasos de distancia de un alineamiento caótico maligno. El alineamiento de un clérigo debe estar como máximo a un paso del alineamiento de su dios.

	Legal	Neutral	Caótico
Bueno	Legal bueno	Neutral bueno	Caótico bueno
Neutral	Legal neutral	Neutral	Caótico neutral
Maligno	Legal maligno	Neutral maligno	Caótico maligno

Los nueve alineamientos

Nueve alineamientos diferentes definen las posibles combinaciones del eje ley/caos con el eje bien/mal. Cada descripción de las que vienen a continuación muestra un personaje típico de dicho alineamiento. Recuerda que los individuos pueden desviarse de esta norma, y que un personaje dado puede actuar más o menos de acuerdo con su alineamiento de un día para otro. Utiliza estas descripciones como pautas, y no como guiones a seguir al pie de la letra.

Los primeros seis alineamientos, de legal bueno a caótico neutral, son alineamientos estándar para los personajes. Los tres alineamientos malignos están normalmente reservados para los monstruos y los villanos. Con permiso del DJ, un jugador puede asignar un alineamiento maligno a su PJ, pero dichos personajes son a menudo una fuente de problemas y de conflictos con los miembros buenos y neutrales del grupo. Se anima a los DJ a considerar de forma cuidadosa cómo pueden afectar los personajes malignos a la campaña antes de permitirlos.

Legal bueno: un personaje legal bueno actúa como se espera o se requiere que actúe una buena persona. Combina una disposición a oponerse al mal con la disciplina para luchar de forma incansable.

Dice la verdad, cumple con su palabra, ayuda a quienes lo necesitan, y alza su voz contra la injusticia. Un personaje legal bueno odia ver que los culpables se escapen sin castigo.

Legal bueno combina el honor con la compasión.

Neutral bueno: un personaje neutral bueno hace lo mejor que puede hacer una buena persona. Está dedicado a ayudar a otros. Trabaja con reyes y magistrados pero no se siente en deuda con ellos.

Neutral bueno significa hacer lo que está bien, sin ningún partidismo a favor o en contra del orden.

Caótico bueno: un personaje caótico bueno actúa como le dicta su conciencia, con poca preocupación hacia lo que los demás esperan de él. Sigue su propio camino, pero es amable y benévolo. Cree en el bien y en lo que es justo, pero le preocupan poco las leyes y las regulaciones. Odia que alguien intente intimidar a otro y decirle lo que tiene que hacer. Sigue su propio compás moral que, aunque sea bueno, puede no estar de acuerdo con el de la sociedad.

Caótico bueno combina un buen corazón con un espíritu libre.

Legal neutral: un personaje legal neutral actúa como le indican la ley, la tradición, o un código personal. El orden y la organización son de la máxima importancia para él. Puede creer en el orden personal y vivir siguiendo un código o un estándar, o puede creer en el orden para todos y favorecer un gobierno fuerte y organizado.

Legal neutral significa que eres fiable y honesto sin ser un zelote.

Neutral: un personaje neutral hace lo que le parece una buena idea. No tiene sentimientos fuertes en un sentido o en el otro, ni en lo que se refiere al bien contra el mal, ni en lo que se refiere a la ley contra el caos (por eso a veces se le llama 'neutral auténtico'). La mayoría de personajes neutrales exhibe falta de convicción o de partidismo más que dedicación a la neutralidad. Tal personaje probablemente piense que el bien es mejor que el mal, puesto que después de todo preferiría tener vecinos y gobernantes buenos a tenerlos malignos. Sin embargo, no está personalmente dedicado a sostener el bien de ninguna forma abstracta o universal.

Por otra parte, algunos personajes neutrales se dedican filosóficamente a la neutralidad. Creen que el bien, el mal, la ley, y el caos son prejuicios y extremos peligrosos. Abogan por el camino intermedio de la neutralidad como el mejor y más equilibrado a la larga.

Neutral significa que actúas naturalmente en cualquier situación, sin prejuicios u obligaciones.

Caótico neutral: un personaje caótico neutral sigue sus caprichos. Antes que cualquier otra cosa es un individualista. Valora su propia libertad, pero no lucha para proteger la de los demás. Evita la autoridad, rechaza las restricciones, y desafía las tradiciones. Un personaje caótico neutral no promoverá el desorden en una organización como parte de una campaña de anarquía, porque para hacerlo debería estar motivado o bien por el bien (y el deseo de liberar a otros), o bien por el mal (y por el deseo de hacer que éstos sufran). Un personaje caótico neutral puede ser impredecible, pero su comportamiento no es totalmente aleatorio. La probabilidad de que cruce un puente es muy superior a la de que salte de él.

Caótico neutral representa libertad, tanto de las restricciones de la sociedad, como del celo de un quijote.

Legal maligno: un villano legal maligno se apodera metódicamente de lo que quiere, dentro de los límites de su código de conducta, sin preocuparse de quién resulta lastimado. Le preocupan la tradición, la lealtad, y el orden, pero no la libertad, la dignidad, o la vida. Sigue las reglas pero sin misericordia o compasión. Se siente cómodo en una jerarquía y le gustaría gobernar, pero está dispuesto a servir. Condena a los demás, no de acuerdo a sus acciones, sino según su raza, su religión, su patria, o su rango social. Es muy reacio a quebrantar leyes o promesas.

Dicha reticencia procede parcialmente de su naturaleza, y parcialmente de que depende del orden para que le proteja de quienes se oponen a él en términos morales. Algunos villanos legales malignos tienen tabús en particular, como por ejemplo no matar a sangre fría (pero nada impide que lo hagan sus secuaces) o no dejar que los niños resulten dañados (si se puede evitar). Se imaginan que estas reticencias les colocan por encima de los villanos carentes de principios.

Algunas personas y criaturas legales malignas se dedican al mal con un celo parecido al de un cruzado dedicado al bien. Más allá de estar dispuestos a hacer daño a otros para fines propios, se complacen en esparcir el mal como un fin en sí mismo. También podrían contemplar el mal como parte de un deber para con un dios o amo maligno.

Legal maligno representa el mal metódico, intencionado, y organizado.

Neutral maligno: un villano neutral maligno hace todo aquello que pueda hacer sin que le pillen. Simplemente va a la suya. No derrama lágrima alguna por aquellos a los que mata, ya sea por provecho, deporte, o conveniencia. No aprecia el orden ni tiene ilusión alguna de que seguir las leyes, las tradiciones, o los códigos, le hará mejor o más noble. Por otra parte, no tiene la naturaleza inquieta o el amor por el conflicto que tiene un villano caótico maligno.

Algunos villanos neutrales malignos tienen el mal como un ideal, perpetrando hechos malignos por el mero hecho de hacerlo. En la mayoría de casos, dichos villanos están dedicados a dioses malignos o a sociedades secretas.

Neutral maligno representa el mal en estado puro, sin honor y sin variación.

Caótico maligno: un personaje caótico maligno hace lo que su ambición, su odio, y su afán de destrucción le impulsan a hacer. Es sanguinario, arbitrariamente violento, e impredecible. Si va en busca de cualquier cosa que pueda obtener, es implacable y brutal. Si está dedicado a esparcir el mal y el caos, es aún peor. Por suerte, sus planes son desordenados, y cualquier grupo al que se una o que forme es muy probable que esté mal organizado. Típicamente sólo se puede obligar a trabajar juntos a individuos caóticos malignos a la fuerza, y su líder sólo dura mientras puede evitar intentos de derrocarle o asesinarle.

Caótico maligno representa la destrucción, no sólo de la belleza y de la vida, sino también del orden del que ambas dependen.

Cómo cambiar de alineamiento

El alineamiento es una herramienta, una taquigrafía que puedes utilizar para resumir la actitud general de un PNJ, región, religión, organización, monstruo, u objeto mágico.

Algunas clases de personaje del Capítulo 3 indican repercusiones para quienes no se adhieren a un alineamiento específico, y algunos conjuros y objetos mágicos tienen efectos diferentes sobre sus objetivos dependiendo del alineamiento, pero más allá de eso no suele ser necesario preocuparse demasiado acerca de si alguien se comporta de forma diferente a su alineamiento declarado. Al final, el Director de juego es quien tiene que decidir si algo está de acuerdo con su alineamiento, basándose en las descripciones indicadas anteriormente, y en su propia opinión e interpretaciones. Lo único que necesita el DJ es ser consistente en lo que constituye la diferencia entre alineamientos como caótico neutral y caótico maligno. No hay ninguna mecánica estricta por la que se pueda medir el alineamiento; a diferencia de los puntos de golpe, los rangos de habilidad, o la Clase de armadura, el alineamiento es meramente una etiqueta que el DJ controla.

Lo mejor es dejar que los jugadores interpreten a sus personajes como crean conveniente. Si un jugador interpreta de una forma que como DJ no crees que encaje con su alineamiento, házselo saber y dile por qué, pero de forma amistosa. Si un personaje quiere cambiar de alineamiento, permíteselo; en la mayoría de casos esto debería equivaler poco más que a un cambio de personalidad, o en algunos casos, a ningún cambio en absoluto si el cambio de alineamiento es más bien un ajuste para resumir de forma más exacta cómo el jugador, en tu opinión, interpreta su personaje. En algunos casos, cambiar de alineamiento puede afectar a las aptitudes de un personaje; consulta los textos de las clases en el Capítulo 3 para más detalles. Podría hacer falta un conjuro de *expiación* para reparar el daño causado por cambios de alineamiento surgidos de fuentes involuntarias, o de lapsus momentáneos en la personalidad.

Los jugadores que hacen que sus personajes cambien frecuentemente de alineamiento deberían con toda probabilidad estar interpretando personajes caóticos neutrales.

Estadísticas vitales

La siguiente sección determina la edad inicial, la altura, y el peso de un personaje. La raza del personaje y su clase influencian estas estadísticas; consulta con tu DJ antes de crear un personaje que no esté de acuerdo con ellas.

Edad

Puedes escoger o generar de forma aleatoria la edad de tu personaje. Si la escoges, debe ser por lo menos la edad mínima para su raza y su clase (consulta la tabla 7-1). Alternativamente, tira los dados indicados para tu clase en la tabla 7-1, y suma el resultado a la edad mínima de adulto para tu raza, a fin de determinar la edad.

Conforme su edad aumenta, las aptitudes físicas de un personaje disminuyen, y su capacidad mental y sus puntuaciones de característica aumentan (consulta la tabla 7-2). Los efectos de cada paso de edad son acumulativos. Sin embargo, ninguna de las puntuaciones de característica del personaje puede quedar reducida por debajo de 1 de esta forma.

Cuando un personaje llega a la edad de venerable, tira en secreto su edad máxima (en la tabla 7-2) y anota el resultado, que el jugador no debe saber. Un personaje que llega a su edad máxima muere de viejo en algún momento del siguiente año.

Las edades máximas son para los personajes. La mayoría de la gente del mundo de juego muere de pestilencia, accidentes, infecciones, o violencia, antes de llegar a la edad de venerable.

Altura y peso

Para determinar la altura del personaje, tira los dados de modificador indicados en la tabla 7-3, y suma el resultado en pulgadas (1

pulgada = 2,54 cm) a la altura base para la raza y el género de tu personaje. Para determinar su peso, multiplica el resultado del dado por el modificador por peso, y suma el resultado al peso base para la raza y el género de tu personaje.

Capacidad de carga

Estas reglas de capacidad de carga determinan cómo ralentiza a un personaje el equipo que lleva. La impedimenta se puede dividir en dos partes: la debida a la armadura, y la debida al peso total.

Impedimenta debida a la armadura: la armadura que lleva un personaje determina su bonificador máximo por Destreza a la CA, su penalizador de armadura, su velocidad, y su velocidad a la carrera (consulta la tabla 6-6). A menos que tu personaje sea débil o esté llevando un montón de equipo, eso es todo lo que necesitas saber; el equipo extra que lleva tu personaje no le ralentiza más de lo que lo hace la armadura.

Si tu personaje es débil o lleva un montón de equipo, sin embargo, necesitarás calcular la impedimenta debido al peso. Hacerlo es de la mayor importancia cuando el personaje intenta transportar algún objeto pesado.

Impedimenta debida al peso: si quieres determinar si el equipo que tu personaje acarrea es lo suficientemente pesado como para ralentizarle más de lo que lo hace su armadura, suma el peso de todos los objetos que lleva, incluyendo la armadura, las armas, y el equipo (consulta las páginas apropiadas en el Capítulo 6). Compara ese total con la Fuerza del personaje en la tabla 7-4. Dependiendo de la capacidad de carga del personaje, podría estar llevando una carga ligera, media, o pesada. Como la armadura, la carga de un personaje afecta su bonificador máximo por Destreza a la CA, implica un penalizador a las pruebas (que funciona como un penalizador de armadura), reduce su velocidad, y afecta la rapidez con la que puede correr, tal y como se indica en la tabla 7-5. Una carga media o pesada cuenta como una armadura intermedia o pesada a efectos de las aptitudes o habilidades que se ven restringidas por la armadura. Llevar una carga ligera no estorba a un personaje.

Si tu personaje lleva armadura, utiliza la peor de las dos cifras (debido a la armadura o debido a la carga) para cada categoría. No apiles los penalizadores.

Tabla 7-1: edades iniciales aleatorias

Raza	Edad adulta	Bbr, Pcr Hcr	Brd, Gue Pld, Exp	Clr, Drd, Mnj, Mag
Elfo	110 años	+4d6	+6d6	+10d6
Enano	40 años	+3d6	+5d6	+7d6
Gnomo	40 años	+4d6	+6d6	+9d6
Humano	15 años	+1d4	+1d6	+2d6
Mediano	20 años	+2d4	+3d6	+4d6
Semielfo	20 años	+1d6	+2d6	+3d6
Semiorco	14 años	+1d4	+1d6	+2d6

Levantar y arrastrar peso: un personaje puede levantar sobre su cabeza un peso equivalente a su carga máxima. La carga máxima de un personaje es la cantidad mayor de peso indicado para su Fuerza en la columna de cargas pesadas de la tabla 7-4.

Un personaje puede levantar del suelo hasta el doble de su carga máxima, pero se mueve a duras penas. Al transportar una carga tan pesada, el personaje pierde su bonificador por Destreza a la CA, y sólo puede desplazarse 5 pies (*1,5 m*) por asalto (como acción de asalto completo).

Normalmente, un personaje puede empujar o arrastrar por el suelo un peso equivalente a 5 veces su carga máxima. Unas condiciones favorables podrían duplicar tal cantidad, y unas desfavorables reducirlas a la mitad o menos.

Criaturas mayores y menores: los valores de la tabla 7-4: carga transportable, son para criaturas Medianas bípedas. Las criaturas bípedas más grandes pueden llevar más peso según su categoría de tamaño: Grande ×2, Enorme ×4, Gargantuesco ×8 y Colosal ×16. Las criaturas más pequeñas podrán llevar menos peso según su categoría de tamaño: Pequeño ×¾, Menudo ×½, Diminuto ×¼ y Minúsculo ×1/8.

Los cuadrúpedos pueden transportar cargas más pesadas que los personajes. En lugar de usar los multiplicadores indicados arriba, multiplica el valor correspondiente en la tabla 7-4 a la puntuación de Fuerza de la criatura por el modificador apropiado de entre los siguientes: Minúsculo ×¼, Diminuto ×½, Menudo ¾, Pequeño ×1, Mediano ×1 ½, Grande ×3, Enorme ×6, Gargantuesco ×12, Colosal ×24.

Tabla 7–2: efectos del envejecimiento

Raza	Mediana edad[1]	Viejo[2]	Venerable[3]	Edad máxima
Elfo	175 años	263 años	350 años	350 + 4d% años
Enano	125 años	188 años	250 años	250 + 2d% años
Gnomo	100 años	150 años	200 años	200 + 3d% años
Humano	35 años	53 años	70 años	70 + 2d20 años
Mediano	50 años	75 años	100 años	100 + 5d20 años
Semielfo	62 años	93 años	125 años	125 + 3d20 años
Semiorco	30 años	45 años	60 años	60 + 2d10 años

[1]A mediana edad, –1 a Fue, Des, y Con; +1 a Int, Sab, y Car.

[2]Viejo, –2 a Fue, Des, y Con; +1 a Int, Sab, y Car.

[3]Venerable, –3 a Fue, Des, y Con; +1 a Int, Sab, y Car.

Tabla 7-3: altura y peso aleatorios

Raza	Altura base	Peso base	Modif.	Mult. de peso
Elfa	5' 4" (1,63 *m*)	90 lbs. (36 *kg*)	+2d6	× 3 lbs.
Elfo	5' 4" (1,63 *m*)	100 lbs. (45 *kg*)	+2d6	× 3 lbs.
Enana	3' 7" (1,09 *m*)	120 lbs. (54 *kg*)	+2d4	× 7 lbs.
Enano	3' 9" (1,14 *m*)	150 lbs. (68 *kg*)	+2d4	× 7 lbs.
Gnoma	2' 10" (0,86 *m*)	30 lbs. (14 *kg*)	+2d4	× 1 lb.
Gnomo	3' 0" (0,91 *m*)	35 lbs. (16 *kg*)	+2d4	× 1 lb.
Humana	4' 10" (1,35 *m*)	85 lbs. (39 *kg*)	+2d10	× 5 lbs.
Humano	4' 10" (1,47 *m*)	120 lbs. (54 *kg*)	+2d10	× 5 lbs.
Mediana	2' 6" (0,76 *m*)	25 lbs. (11 *kg*)	+2d4	× 1 lb.
Mediano	2' 8" (0,81 *m*)	30 lbs. (14 *kg*)	+2d4	× 1 lb.
Semielfa	5' 0" (1,50 *m*)	90 lbs. (41 *kg*)	+2d8	× 5 lbs.
Semielfo	5' 2" (1,55 *m*)	110 lbs. (50 *kg*)	+2d8	× 5 lbs.
Semiorca	4' 5" (1,35 *m*)	110 lbs. (50 *kg*)	+2d12	× 7 lbs.
Semiorco	4' 10" (1,47 *m*)	150 libras (68 *kg*)	+2d12	× 7 lbs.

NdT: 1 libra = 0,45 kg

Fuerza inmensa: para las puntuaciones de Fuerza que no aparezcan en la tabla 7-4, busca la puntuación de Fuerza situada entre 20 y 29 que tenga la misma cifra de unidades que la puntuación de Fuerza de la criatura en cuestión, y multiplica los valores de la tabla por 4 por cada 10 puntos en que la Fuerza de la criatura esté por encima de la puntuación de dicha fila.

Armadura e impedimenta para otras velocidades base

La tabla a continuación proporciona cifras de velocidades reducidas para todas las velocidades base, desde 5 hasta 120 pies (*1,5 a 36 m*) en incrementos de 5 pies (*1,5 m*).

Velocidad base	Velocidad reducida	Velocidad base	Velocidad reducida
5 ' (1,5 *m*)	5 ' (1,5 *m*)	65 ' (19,5 *m*)	45 ' (13,5 *m*)
10-15' (3-4,5 *m*)	10' (3 *m*)	70-75' (21-22,5 *m*)	50' (15 *m*)
20' (6 *m*)	15' (4,5 *m*)	80' (24 *m*)	55' (16,5 *m*)
25-30' (7,5-9 *m*)	20' (6 *m*)	85-90' (25,5-27 *m*)	60' (18 *m*)
35' (10,5 *m*)	25' (7,5 *m*)	95' (28,5 *m*)	65' (19,5 *m*)
40-45' (12-13,5 *m*)	30' (9 *m*)	100-105' (30-31,5 *m*)	70' (21 *m*)
50' (15 *m*)	35' (10,5 *m*)	110' (33 *m*)	75' (22,5 *m*)
55-60' (16,5-18 *m*)	40' (12 *m*)	115-120' (34,5-36 *m*)	80' (24 *m*)

Movimiento

Hay tres escalas de movimiento, tal y como se indica a continuación:

- Táctico, para el combate, que se mide en pies (o casillas de 5 pies[*1,5 m*]) por asalto.
- Local, para explorar un área, que se mide en pies por minuto.
- Terrestre, para llegar de un sitio a otro, que se mide en millas por hora o millas por día.

Modos de movimiento: mientras se mueven a las diferentes escalas de movimiento, las criaturas por lo general caminan, aligeran, o corren.

Caminar: caminar representa un movimiento no apresurado pero determinado (3 millas por hora [*unos 5 km/h*] para un humano adulto sin impedimenta).

Aligerar: aligerar es ir al trote (aproximadamente 6 millas por hora [*unos 10 km/h*] para un humano sin impedimenta); un personaje que mueve su velocidad dos veces en un solo asalto, o que se mueve dicha velocidad en el mismo asalto en el que lleva a cabo una acción estándar u otra acción de movimiento está aligerando cuando se mueve.

Correr (x3): mover 3 veces la velocidad es ir a la carrera para un personaje en armadura pesada (unas 7 millas por hora [*unos 11 km/h*] para un humano con armadura completa).

Correr (x4): moverse 4 veces la velocidad es ir a la carrera para un personaje en armadura ligera, intermedia, o sin armadura (unas 12 millas por hora [*unos 20 km/h*] para un humano sin impedimenta, o 9 millas por hora [*unos 15 km/h*] para un humano en cota de mallas). Consulta la tabla 7-6 para más detalles.

Movimiento táctico

El movimiento táctico se usa en los combates. Los personajes normalmente no caminan durante el combate, sino que aligeran o corren. Un personaje que se mueve a su velocidad y lleva a cabo alguna acción, como atacar o lanzar un conjuro, está aligerando más o menos la mitad del asalto, y haciendo otra cosa la otra mitad.

Movimiento obstaculizado: los obstáculos, el terreno difícil, o la mala visibilidad, pueden obstaculizar el movimiento. Cuando el movimiento está obstaculizado, cada casilla que mueves cuenta como 2 casillas, reduciendo a efectos prácticos la distancia que un personaje puede recorrer en un movimiento.

Si se aplica más de una condición, debes multiplicar por todos los costes adicionales que se aplican (esta es una excepción específica a la regla normal de doblar).

En algunas situaciones tu movimiento puede estar tan obstaculizado que no tengas suficiente velocidad para mover ni siquiera 5 pies (*1,5 m*) (1 casilla). En estos casos, puedes utilizar una acción de asalto completo para mover 5 pies (*1,5 m*) (1 casilla) en cualquier dirección, incluso en diagonal. Aunque aparentemente esto sea igual a dar un paso de 5 pies (*1,5 m*) no lo es, y por ello provoca ataques de oportunidad del modo normal (no puedes sacar provecho de esta regla para moverte a través de terreno infranqueable, ni para moverte cuando todo tipo de movimiento te está prohibido).

No puedes correr ni cargar a través de ninguna casilla que obstaculiza tu movimiento.

Movimiento local

Cuando los personajes exploren una zona, están usando el movimiento local, que se mide en pies por minuto.

Caminar: un personaje puede caminar sin problemas en la escala local.

Aligerar: un personaje puede aligerar sin problemas en la escala local. Consulta más adelante 'Movimiento terrestre' para encontrar los desplazamientos medidos en millas por hora.

Correr: un personaje puede correr tantos asaltos como su puntuación de Constitución en la escala local sin tener que descansar. Consulta el Capítulo 8 para las reglas que cubren los periodos extensos de carrera.

Movimiento terrestre

Los personajes que recorren grandes distancias campo a través usan el movimiento terrestre (o de largo recorrido), que se mide en millas por hora o en millas por día. Un día representa 8 horas de viaje. En el caso de las embarcaciones de remos, un día representa 10 horas remando, y en las embarcaciones a vela, representa 24 horas.

Caminar: puedes caminar durante 8 horas por día de viaje sin tener ningún problema. Hacerlo durante más tiempo puede dejarte rendido (consulta 'Marcha forzada', más adelante).

Aligerar: un personaje puede aligerar durante 1 hora sin problemas. Hacerlo durante una segunda hora entre ciclos de sueño te inflige 1 pg de daño no letal, y cada hora subsiguiente te inflige el doble del daño no letal sufrido durante la hora anterior. Un personaje que sufre cualquier cantidad de daño no letal por aligerar queda fatigado.

Un personaje fatigado no puede correr ni cargar, y sufre un penalizador –2 a Fuerza y Destreza. Eliminar el daño no letal también elimina la fatiga.

Correr: un personaje no puede correr durante un periodo prolongado de tiempo. Los intentos de correr y descansar de forma cíclica hacen que tu personaje esté en realidad aligerando.

Terreno: el terreno por el que viajas afecta a la distancia que puedes recorrer en una hora o en un día (consulta la tabla 7-8). Una carretera es un camino pavimentado, sin curvas e importante. Un camino suele ser una senda de tierra. Un sendero es como un camino, pero sólo permite viajar en fila india, y no beneficia a un grupo que viaja con vehículos. Los terrenos sin sendas son zonas salvajes que no surca sendero alguno.

Marcha forzada: cada día que camina normalmente, un personaje puede mantener el ritmo durante 8 horas. El resto del día se aprovecha para montar y desmontar el campamento, descansar y comer.

Un personaje puede caminar más de 8 horas si fuerza la marcha. Por cada hora de marcha por encima de 8, debe llevar a cabo una prueba de Constitución (CD 10, +2 por hora adicional). Si falla, sufre 1d6 pg de daño no letal. Un personaje que sufre cualquier cantidad de daño no letal por una marcha forzada queda fatigado. Eliminar el daño no letal también elimina la fatiga. Es posible que un personaje llegue a quedar inconsciente por fatigarse demasiado durante una marcha forzada.

Movimiento sobre una montura: una montura que lleva un jinete puede moverse como si aligerara. Sin embargo, el daño que sufre es letal en lugar de no letal. También se puede forzar la marcha de un animal, pero éste falla automáticamente sus pruebas de Constitución y el daño que sufre es letal. Las monturas también se fatigan cuando sufren cualquier tipo de daño por aligerar o por forzar la marcha.

Tabla 7-4: capacidad de carga

Fue	Carga ligera	Carga media	Carga pesada
1	<3 lbs. (1,4 kg)	4-6 lbs. (1,8-2,7 kg)	7-10 lbs. (3,2-4,5 kg)
2	<6 lbs. (2,7 kg)	7-13 lbs. (3,2-5,9 kg)	14-20 lbs. (6,4-9,0 kg)
3	<10 lbs. (4,5 kg)	11-20 lbs. (5,0-9,0 kg)	21-30 lbs. (9,5-13,6 kg)
4	<13 lbs. (5,9 kg)	14-26 lbs. (6,4-11,8 kg)	27-40 lbs. (12,3-18,1 kg)
5	<16 lbs. (7,3 kg)	17-33 lbs. (7,7-15,0 kg)	34-50 lbs. (15,4-22,7 kg)
6	<20 lbs. (9,0 kg)	21-40 lbs. (9,5-18,1 kg)	41-60 lbs. (18,6-27,2 kg)
7	<23 lbs. (10,4 kg)	24-46 lbs. (10,1-20,9 kg)	47-70 lbs. (21,3-31,8 kg)
8	<26 lbs. (11,8 kg)	27-53 lbs. (12,3-24,0 kg)	54-80 lbs. (24,5-36,3 kg)
9	<30 lbs. (13,6 kg)	31-60 lbs. (14,1-27,2 kg)	61-90 lbs. (27,7-40,8 kg)
10	<33 lbs. (15,0 kg)	34-66 lbs. (15,4-29,9 kg)	67-100 lbs. (30,4-45,0 kg)
11	<38 lbs. (17,2 kg)	39-76 lbs. (17,7-34,5 kg)	77-115 lbs. (34,9-52,2 kg)
12	<43 lbs. (19,5 kg)	44-86 lbs. (20,0-39,0 kg)	87-130 lbs. (39,5-59,0 kg)
13	<50 lbs. (22,7 kg)	51-100 lbs. (23,1-45,4 kg)	101-150 lbs. (45,8-68,0 kg)
14	<58 lbs. (26,3 kg)	59-116 lbs. (26,8-52,6 kg)	117-175 lbs. (53,1-79,4 kg)
15	<66 lbs. (29,9kg)	67-133 lbs. (30,4-60,3 kg)	134-200 lbs. (60,8-90,7 kg)
16	<76 lbs. (34,5 kg)	77-153 lbs. (34,9-69,4 kg)	154-230 lbs. (69,9-104,3 kg)
17	<86 lbs. (39,0 kg)	87-173 lbs. (39,5-78,5 kg)	174-260 lbs. (78,9-117,9 kg)
18	<100 lbs. (45,0 kg)	101-200 lbs. (45,8-90,7 kg)	201-300 lbs. (91,2-136,1 kg)
19	<116 lbs. (52,6 kg)	117-233 lbs. (53,1-105,7 kg)	234-350 lbs. (106,1-158,8 kg)
20	<133 lbs. (60,3 kg)	134-266 lbs. (60,8-120,7 kg)	267-400 lbs. (121,1-180,0 kg)
21	<153 lbs. (69,4 kg)	154-306 lbs. (69,9-138,8 kg)	307-460 lbs. (139,3-208,7 kg)
22	<173 lbs. (78,5 kg)	174-346 lbs. (78,9-156,9 kg)	347-520 lbs. (157,4-235,9 kg)
23	<200 lbs. (90,0 kg)	201-400 lbs. (91,2-180,0 kg)	401-600 lbs. (181,9-272,2 kg)
24	<233 lbs. (105,7 kg)	234-466 lbs. (106,1-211,4 kg)	467-700 lbs. (211,8-317,5 kg)
25	<266 lbs. (120,7 kg)	267-533 lbs. (121,1-241,8 kg)	534-800 lbs. (242,2-362,9 kg)
26	<306 lbs. (138,8 kg)	307-613 lbs. (139,3-278,1 kg)	614-920 lbs. (278,5-417,3 kg)
27	<346 lbs. (156,9 kg)	347-693 lbs. (157,4-314,3 kg)	694-1.040 lbs. (314,8-471,7 kg)
28	<400 lbs. (180,0 kg)	401-800 lbs. (181,9-362,9 kg)	801-1.200 lbs. (363,3-544,3 kg)
29	<466 lbs. (211,4 kg)	467-933 lbs. (211,8-423,3 kg)	934-1.400 lbs. (423,7-635,0 kg)
+10 Fue	×4	×4	×4

Tabla 7-5: efectos de la impedimenta

Carga	Des máx.	Pen. prueba	Velocidad (30 pies)	Velocidad (20 pies)	Correr
Media	+3	-3	20 pies (6 m)	15 pies (4,5 m)	×4
Pesada	+1	-6	20 pies (6 m)	15 pies (4,5 m)	×3

Consulta la tabla 7-9: monturas y vehículos, para encontrar las velocidades de las monturas, y de los vehículos impulsados por animales de tiro.

Movimiento acuático: consulta la tabla 7-9: monturas y vehículos, para encontrar las velocidades de los vehículos acuáticos.

Evasión y persecución

Durante el movimiento asalto por asalto, cuando simplemente se están contando casillas, es imposible que un personaje lento consiga alejarse de un personaje rápido y determinado sin que haya circunstancias favorables de por medio. De igual manera, no es problema alguno para un personaje rápido alejarse de otro más lento.

Cuando las velocidades de los dos personajes implicados son iguales, hay una forma sencilla de resolver una persecución; durante algunos asaltos ambos deben llevar a cabo pruebas enfrentadas de Destreza para ver quién es el más rápido durante los mismos. Si la criatura que está siendo perseguida gana, escapa. Si el perseguidor gana, atrapa a la criatura que huye.

A veces una persecución dura bastante, incluso todo el día, con ambos bandos atisbando sólo de forma ocasional el uno al otro, y eso a distancia. En caso de una persecución larga, una prueba enfrentada

Tabla 7-6: movimiento y distancia

Velocidad	15' (4,5 m)	20' (6 m)	30' (9 m)	40' (12 m)
*Un asalto (táctico)**				
Caminar	15' (4,5 m)	20' (6 m)	30' (9 m)	40' (12 m)
Aligerar	30' (9 m)	40' (12 m)	60' (18 m)	80' (24 m)
Correr (x3)	45' (13,5 m)	60' (18 m)	90' (27 m)	120' (36 m)
Correr (x4)	60' (18 m)	80' (24 m)	120' (36 m)	160' (48 m)
Un minuto (local)				
Caminar	150' (45 m)	200' (60 m)	300' (90 m)	400' (120 m)
Aligerar	300' (90 m)	400' (120 m)	600' (180 m)	800' (240 m)
Correr (x3)	450' (135 m)	600' (180 m)	900' (270 m)	1.200' (360 m)
Correr (x4)	600' (180 m)	800' (240 m)	1.200' (360 m)	1.600' (480 m)
Una hora (viaje terrestre)				
Caminar	1,5 millas (2,4 km)	2 millas (3,2 km)	3 millas (4,8 km)	4 millas (6,4 km)
Aligerar	3 millas (4,8 km)	4 millas (6,4 km)	6 millas (9,6 km)	8 millas (12,8 km)
Correr	—	—	—	—
Un día (viaje terrestre)				
Caminar	12 millas (19,2 km)	16 millas (25,6 km)	24 millas (38,4 km)	32 millas (51,2 km)
Aligerar	—	—	—	—
Correr	—	—	—	—

* Es habitual medir el movimiento táctico en casillas del tablero de batalla (1 casilla = 5 pies [1,5 m]) en lugar de en pies.

Tabla 7-7: movimiento obstaculizado

Condición	Coste del movimiento adicional
Terreno difícil	x2
Obstáculo*	x2
Mala visibilidad pobre	x2
Infranqueable	-

* Puede requerir una prueba de habilidad.

Tabla 7-8: terreno y movimiento terrestre

Terreno	Carretera	Camino o sendero	Sin sendas
Bosque	x1	x1	x½
Colinas	x1	x¾	x½
Desierto de arena	x1	x½	x½
Jungla	x1	x¾	x¼
Llanura	x1	x1	x¾
Montañas	x¾	x¾	x½
Monte bajo	x1	x1	x¾
Pantano	x1	x¾	x½
Tundra, helado	x1	x¾	x¾

de Constitución hecha por todos los participantes determina cuál de ellos puede mantener el ritmo más tiempo. Si la criatura perseguida saca el resultado más alto, escapa. Si no, el perseguidor alcanza a su presa, a base de aguantar más que ella.

EXPLORACIÓN

Pocas reglas son tan vitales para el éxito de los aventureros como las que tienen que ver con la visión, la iluminación, y cómo romper cosas. A continuación se explican las reglas para cada una de estas actividades.

Visión y luz

Los enanos y los semiorcos tienen visión en la oscuridad, pero las demás razas que se presentan en el Capítulo 2 necesitan luz para ver. Consulta la tabla 7-10 para el radio que ilumina una fuente de luz y cuánto dura. La entrada aumentada indica una zona fuera del radio iluminado, en el que nivel de luz se incrementa en un paso (de oscuridad a luz tenue, por ejemplo).

En un área de luz brillante, todos los personajes pueden ver claramente. Algunas criaturas, como aquellas con sensibilidad a la luz y ceguera a la luz, sufren penalizadores mientras se encuentran en ellas. Allí, una criatura no puede utilizar el Sigilo, a menos que sea invisible o disponga de cobertura. Las áreas de luz brillante incluyen los exteriores a la luz directa del sol, y el interior del área de un conjuro de *luz del día*.

La luz normal funciona como luz brillante, pero los personajes con sensibilidad a la luz y ceguera a la luz no sufren penalizadores. Las áreas de luz normal incluyen estar bajo el follaje de un bosque durante el día, a 20 pies (*6 m*) o menos de una antorcha, y en el interior del área de un conjuro de *luz*.

En un área de luz tenue, un personaje puede ver algo. Las criaturas en el interior de esta zona disponen de ocultación (20% de probabilidad de fallo en combate) de aquellas que no disponen de visión en la oscuridad, o de la aptitud de ver en la oscuridad. Una criatura en un área de luz tenue puede llevar a cabo una prueba de Sigilo para ocultarse. Las áreas de luz tenue incluyen los exteriores de noche con luna, la luz brillante de las estrellas, y la zona entre 20 y 40 pies (*6 a 12 m*) de una antorcha.

En áreas de oscuridad, las criaturas sin visión en la oscuridad están efectivamente cegadas. Además de los efectos obvios, una criatura cegada tiene una probabilidad de fallo en combate del 50% (todos sus oponentes disponen de ocultación total), pierde cualquier bonificador que tenga a la CA por Destreza, sufre un penalizador -2 a la CA, y sufre un penalizador -4 a las pruebas de Percepción basadas en la vista, así como a la mayoría de pruebas de habilidad basadas en la Fuerza y en la Destreza. Las áreas de oscuridad incluyen una cámara no iluminada en un dungeon, la mayoría de las cavernas, y el exterior en una noche nublada y sin luna.

Los personajes que disponen de visión en la penumbra (elfos, gnomos, y semielfos) pueden ver objetos al doble de distancia del radio indicado. Dobla el radio efectivo de la luz brillante, de la luz normal, y de la luz tenue para dichos personajes.

Los personajes que disponen de visión en la oscuridad (enanos y semiorcos) pueden ver normalmente en las áreas iluminadas, así como las áreas oscuras que se encuentran a 60 pies (*18 m*) o menos. Una criatura no puede ocultarse a 60 pies (*18 m*) o menos de un personaje con visión en la oscuridad, a menos que sea invisible o disponga de cobertura.

Cómo romper objetos

Cuando se intenta romper un objeto, hay dos posibilidades: darle con un arma, o intentar partirlo a base de fuerza bruta.

Golpear un objeto

Para golpear un arma o escudo con un arma cortante o contundente se lleva a cabo una maniobra de combate de romper arma (consulta el Capítulo 8). Romper un objeto es como romper un arma o un

escudo, excepto que tu prueba de maniobras de combate se enfrenta a la CA del objeto. Por lo general, solamente puedes romper un objeto con un arma contundente o cortante.

Clase de armadura: es más fácil darle a un objeto que a una criatura, puesto que aquellos no suelen moverse, pero muchos son lo suficientemente duros como para librarse de algo de daño de cada golpe. La Clase de armadura de un objeto es igual a 10 + su modificador por tamaño (consulta la tabla 7-11) + su modificador por Destreza. Un objeto inanimado no tan sólo tiene Destreza 0 (-5 de penalización a la CA) sino que además tiene una penalización adicional de -2 a su CA. Además, si inviertes una acción de asalto completo en preparar un golpe, consigues un impacto automático con un arma cuerpo a cuerpo, y un bonificador +5 a las tiradas de ataque con un arma a distancia.

Dureza: todo objeto tiene dureza; una cifra que representa lo bien que resiste el daño. Cuando el objeto resulta dañado, resta su dureza del daño. Sólo el daño que supera la dureza se resta de los puntos de golpe del objeto (consulta las tablas 7-12, 7-13, y 7-14).

Puntos de golpe: el total de puntos de golpe de un objeto depende del material del que está hecho y de su tamaño (ver las tablas 7-12, 7-13, y 7-14). Los objetos que sufren tantos pg de daño o más que la mitad de sus puntos de golpe totales pasan al estado de roto (consulta el Apéndice 2). Cuando los puntos de golpe de un objeto llegan a 0, éste queda destruido.

Los objetos muy grandes tienen totales de puntos de golpe distintos para las distintas secciones.

Ataques de energía: los ataques de energía infligen mitad de daño a la mayoría de objetos; divide el daño por 2 antes aplicar la dureza del objeto. Algunos tipos de energía podrían resultar particularmente efectivos contra determinados objetos, a discreción del DJ.

Por ejemplo, el fuego podría hacer daño completo contra el pergamino, la tela, y otros objetos que arden con facilidad. El sonido podría infligir daño completo a los objetos de vidrio y de cristal.

Daño por armas a distancia: los objetos sufren mitad de daño por las armas a distancia (a menos que se trate de una máquina de asedio o algo parecido, consulta la página 434). Divide por 2 el daño infligido antes de aplicar la dureza del objeto.

Armas no efectivas: algunas armas no pueden infligir daño de forma efectiva a ciertos objetos. Por ejemplo, un arma contundente no puede utilizarse para dañar una cuerda. Igualmente, la mayoría de armas cuerpo a cuerpo tienen poco efecto sobre los muros y las puertas de piedra, a menos que hayan sido diseñadas para romper la piedra, como por ejemplo un pico o un martillo.

Inmunidades: los objetos son inmunes al daño no letal, y a los impactos críticos.

Tabla 7-9: monturas y vehículos

Montura/Vehículo	Por hora	Por día
Montura (carga transportable)		
Caballo ligero	5 millas (8 *km*)	40 millas (64 *km*)
C. ligero (175-525 lbs.)[1]	3,5 millas (5,6 *km*)	28 millas (45 *km*)
Caballo pesado	5 millas (8,0 *km*)	40 millas (64,4 *km*)
C. pesado (229-690 lbs.)[1]	3,5 millas (5,6 *km*)	28 millas (45,1 *km*)
Poni	4 millas (6,4 *km*)	32 millas (51,5 *km*)
Poni (151-450 lbs.)[1]	3 millas (4,8 *km*)	24 millas (38,6 *km*)
Perro de monta	4 millas (6,4 *km*)	32 millas (51,5 *km*)
P. de monta (101-300 lbs.)[1]	3 millas (4,8 *km*)	24 millas (38,6 *km*)
Carro o carreta	2 millas (3,2 *km*)	16 millas (25,7 *km*)
Embarcación		
Balsa o gabarra (pértiga o remolque)[2]	0,5 millas (0,8 *km*)	5 millas (8,0 *km*)
Chalupa (remos)[2]	1 milla (1,6 *km*)	10 millas (16,1 *km*)
Bote de remos[2]	1,5 millas (2,4 *km*)	15 millas (24,1 *km*)
Velero (vela)	2 millas (3,2 *km*)	48 millas (77,2 *km*)
N. guerra (v. o remos)	2,5 millas (4,0 *km*)	60 millas (96,6 *km*)
Nave larga (v. o remos)	3 millas (4,8 *km*)	72 millas (115,9 *km*)
Galera (v. o remos)	4 millas (6,4 *km*)	96 millas (154,5 *km*)

[1]Los cuadrúpedos, como los caballos, pueden llevar cargas más pesadas que los personajes. Consulta 'Capacidad de carga', en la página 171, para más información. (175-525 lbs = 80-238 kg; 229-690 lbs. = 104-313 kg; 151-450 lbs. = 68-204 kg; 101-300 lbs. = 46-136 kg)

[2]Las balsas, gabarras, chalupas y botes de remos, se suelen utilizar en lagos y ríos. Si se viaja río abajo, hay que añadir la velocidad de la corriente (normalmente 3 millas/hora [4,8 *km/h*]) a la del vehículo. Además de ir impulsado por los remos durante 10 horas, el vehículo puede flotar otras 14 horas adicionales (siempre y cuando haya alguien capaz de dirigirlo), añadiendo 42 millas adicionales (67,2 *km*) a la distancia recorrida. Estos vehículos no pueden ser impulsados a remo contra una corriente importante, pero sí pueden ser arrastrados río arriba por animales de tiro situados en las orillas.

Armaduras, y escudos, y armas mágicas: cada +1 de bonificador por mejora suma 2 a la dureza de una armadura, un arma, o un escudo, y +10 a los puntos de golpe del objeto.

Vulnerabilidad a ciertos ataques: ciertos ataques son especialmente efectivos contra algunos objetos. En dichos casos, los ataques infligen el doble de su daño normal, y podrían ignorar la dureza del objeto.

Objetos dañados: un objeto dañado sigue siendo funcional con la condición de roto hasta que sus puntos de golpe quedan reducidos a 0, en cuyo momento es destruido.

Los objetos dañados (pero no destruidos) pueden ser reparados con la habilidad Profesión o mediante ciertos conjuros.

Tiradas de salvación: los objetos no mágicos desatendidos nunca llevan a cabo tiradas de salvación, y se considera que las han fallado, por lo que siempre se ven afectados por completo por los conjuros y

Tabla 7-10: fuentes de luz e iluminación

Objeto	Normal	Incrementado	Duración
Antorcha	20' (6 *m*)	40' (12 *m*)	1 h
Antorcha siempre ardiente	20' (6 *m*)	40' (12 *m*)	Permanente
Cetro solar	30' (9 *m*)	60' (18 *m*)	6 h
Lámpara común	15' (4,5 *m*)	30' (9 *m*)	6 h/pinta (0,5 *l*)
Linterna de ojo de buey	60' (18 *m*) (cono)	120' (36 *m*) (cono)	6 h/pinta (0,5 *l*)
Linterna sorda	30' (9 *m*)	60' (18 *m*)	6 h/pinta (0,5 *l*)
Vela	n/a[1]	5' (1,5 *m*)	1 h

Conjuro	Normal	Incrementado	Duración
Llama continua	20' (6 *m*)	40' (12 *m*)	Permanente
Luces danzantes (antorchas)	20' (6 *m*) (c/u)	40' (12 *m*) (c/u)	1 min
Luz	20 ' (6 *m*)	40 ' (12 *m*)	10 min/nivel
Luz del día	60' (18 *m*)[2]	120' (36 *m*)	10 min/nivel

[1]Una vela no proporciona iluminación normal, sólo luz tenue.

[2]La luz de un conjuro de *luz del día* es luz brillante.

Tabla 7-11: tamaño y CA de los objetos

Tamaño	Modif. CA
Colosal	-8
Gargantuesco	-4
Enorme	-2
Grande	-1
Mediano	+0
Pequeño	+1
Menudo	+2
Diminuto	+4
Minúsculo	+8

otros ataques que permiten tiradas de salvación para resistir o negar. Un objeto atendido por un personaje (que lo empuñe, toque, o lleve puesto) lleva a cabo tiradas de salvación como el personaje (es decir, utilizando los bonificadores a las tiradas de salvación del mismo).

Los objetos mágicos siempre obtienen tiradas de salvación. Los bonificadores a las salvaciones de Fortaleza, Reflejos, y Voluntad de un objeto mágico son iguales a 2 + la mitad de su nivel de lanzador. Un objeto mágico atendido, o bien lleva a cabo tiradas de salvación como su propietario, o utiliza su propio bonificador a las tiradas de salvación, el que sea más alto.

Objetos animados: los objetos animados cuentan como criaturas a efectos de determinar su Clase de armadura (no los trates como objetos inanimados).

Romper objetos

Cuando un personaje intenta romper algo a base de fuerza repentina, en lugar de causando daño, utiliza una prueba de Fuerza (en lugar de una tirada de ataque y otra de daño, como en el ataque especial de romper arma) a fin de determinar si tiene éxito. Como quiera que la dureza no afecta a la CD de romper un objeto, este valor depende más de la construcción del mismo que del material

Tabla 7-12: dureza y puntos de golpe de las armas, armaduras y escudos corrientes

Arma o escudo	Dureza[1]	Pg[2,3]
Hoja ligera	10	2
Hoja a una mano	10	5
Hoja a dos manos	10	10
Arma ligera con mango metálico	10	10
Arma a una mano con mango metálico	10	20
Arma ligera con mango	5	2
Arma a una mano con mango	5	5
Arma a dos manos con mango	5	10
Arma de proyectiles	5	5
Armadura	especial[4]	Bonif. arm. ×5
Rodela	10	5
Escudo ligero de madera	5	7
Escudo pesado de madera	5	15
Escudo ligero de acero	10	10
Escudo pesado de acero	10	20
Escudo pavés	5	20

[1] Añade +2 por cada +1 de bonificador por mejora de los objetos mágicos.

[2] El valor de pg dado es para armas, armaduras y escudos Medianos. Divide el valor entre 2 por cada categoría de tamaño por debajo de Mediano, o multiplícalo por 2 por cada categoría por encima.

[3] Añade 10 pg por cada +1 de bonificador por mejora de los objetos mágicos.

[4] Varía según el material. Consulta la tabla 7-13: dureza y puntos de golpe de los materiales.

del que está hecho. Consulta la tabla 7-15 para una lista de CD de romper habituales.

Si un objeto ha perdido la mitad o más de sus puntos de golpe, pasa al estado de roto (consulta el Apéndice 2), y la CD para romperlo baja en 2.

Las criaturas más grandes y más pequeñas obtienen bonificadores y penalizadores por tamaño a las pruebas de Fuerza para echar puertas abajo como sigue: Minúsculo -16, Diminuto -12, Menudo -8, Pequeño -4, Grande +4, Enorme +8, Gargantuesco +12, Colosal +16.

Una palanqueta o un ariete portátil mejoran la probabilidad de un personaje de echar abajo una puerta (consulta el Capítulo 6).

Tabla 7-13: dureza y puntos de golpe de los materiales

Material	Dureza	Puntos de golpe
Papel o ropa	0	2/pulgada de espesor
Cuerda	0	2/pulgada de espesor
Vidrio	1	1/pulgada de espesor
Hielo	0	3/pulgada de espesor
Cuero o piel	2	5/pulgada de espesor
Madera	5	10/pulgada de espesor
Piedra	8	15/pulgada de espesor
Hierro o acero	10	30/pulgada de espesor
Mithril	15	30/pulgada de espesor
Adamantita	20	40/pulgada de espesor

(1 pulgada = 2,54 cm)

Tabla 7-14: dureza y puntos de golpe de los objetos

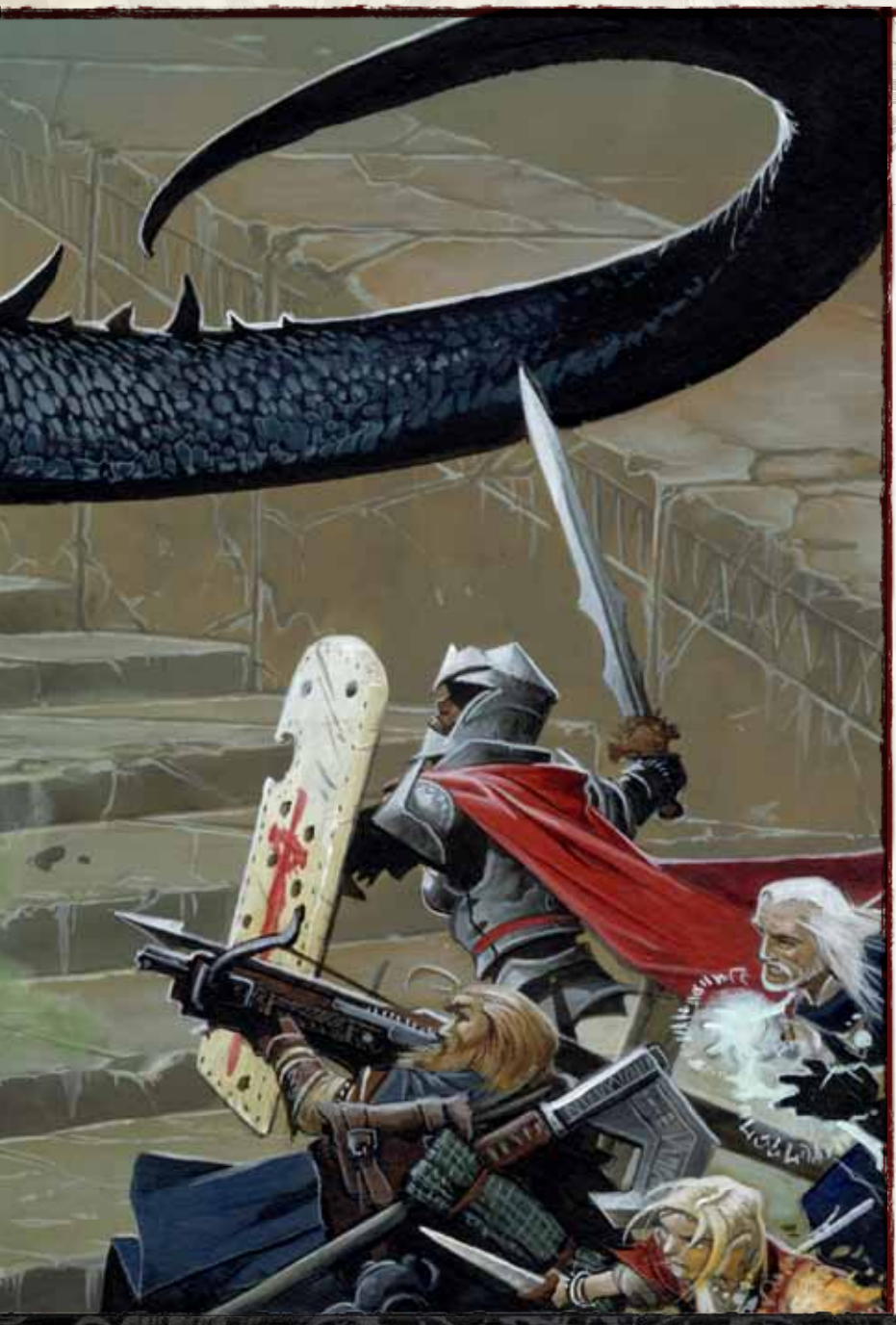
Objeto	Dureza	pg	CD romper
Cuerda (1 pulgada [2,54 cm] de grueso)	0	2	23
Puerta normal de madera	5	10	13
Cofre pequeño	5	1	17
Puerta buena de madera	5	15	18
Cofre de tesoro	5	15	23
Puerta recia de madera	5	20	23
Muro de mampostería (1 pie [30 cm] de espesor)	8	90	35
Piedra sólida (3 pies [90 cm] de espesor)	8	540	50
Cadena	10	5	26
Grilletes	10	10	26
Grilletes de gran calidad	10	10	28
Puerta de hierro (2 pulgadas [5,08 cm] de espesor)	10	60	28

Tabla 7-15: CD para derribar o romper objetos

Prueba de Fuerza para:	CD
Echar abajo una puerta normal	13
Echar abajo una puerta buena	18
Echar abajo una puerta recia	23
Romper unas ligaduras de cuerda	23
Doblar una barra de hierro	24
Echar abajo una puerta atrancada	25
Romper unas cadenas	26
Echar abajo una puerta de hierro	28
Condición	**Ajuste a la CD***
Trabar portal	+5
Cerradura arcana	+10

*Si se aplican ambos, utiliza la cifra mayor

8 Combate



Bajando la escalera con estrépito, en medio de una lluvia de esquirlas de piedra, el dragón con escamas de ónice y su jinete de manto carmesí se alegraban de su inminente triunfo, listos para acabar de una vez por todas con los advenedizos que llevaban tanto tiempo enfureciendo a su ama. Con sus recursos y su resolución al límite, Seelah, Ezren, Harsk, y Lem prepararon una vez más espadas y conjuros. Con ellos habían vencido a innumerables enemigos, y soportado pruebas aparentemente imposibles, pero jamás se habían enfrentado a un desafío tan tremendo como el de un dragón auténtico. Y sin embargo, en aquel momento, cada uno de ellos supo que tenía una elección muy simple: victoria o muerte.

En las partes salvajes del mundo, donde los monstruos dominan, una espada afilada y un escudo recio son un medio de comunicación mucho más efectivo que las palabras. El combate es una parte común de *Pathfinder*, y las siguientes reglas explican tan crucial proceso.

Cómo funciona el combate

El combate es cíclico; todo el mundo actúa en un ciclo regular de asaltos. El combate sigue esta secuencia:

1. Cuando empieza el combate, todos los combatientes tiran iniciativa.
2. Determina qué personajes son conscientes de la presencia de sus oponentes. Estos personajes pueden actuar durante un asalto de sorpresa. Si todos son conscientes de la presencia de sus oponentes, procede con los asaltos normales. Consulta la sección 'Sorpresa' para más información.
3. Después del asalto de sorpresa (si lo hay), todos los combatientes están listos para empezar el primer asalto normal de combate.
4. Los combatientes actúan por orden de iniciativa (de mayor a menor).
5. Cuando todos han completado un turno, empieza el siguiente asalto, con el combatiente con la iniciativa más alta, y se repiten los pasos 3 y 4 hasta el final del combate.

El asalto de combate

Cada asalto representa 6 segundos en el mundo de juego, y hay 10 asaltos en 1 minuto de combate. Un asalto permite normalmente actuar a cada personaje implicado en una situación de combate.

La actividad de cada asalto empieza con el personaje que tiene el resultado de iniciativa más alto, y después avanza por orden descendente. Cuando es el turno de un personaje en la secuencia de iniciativa, éste lleva a cabo todas sus acciones de su asalto (para excepciones, consulta 'Ataques de oportunidad' en la página 180, y 'Acciones especiales de iniciativa' en la página 202).

Cuando las reglas se refieren a un 'asalto completo', suelen referirse a un lapso de tiempo desde una cuenta particular de iniciativa en un asalto a la misma cuenta de iniciativa en el siguiente asalto. Los efectos que duran cierto número de asaltos acaban justo antes de la misma cuenta de iniciativa a la que empezaron.

Iniciativa

Al inicio de un combate, cada combatiente lleva a cabo una prueba de iniciativa, que no es otra cosa que una prueba de Destreza. Cada personaje aplica a la tirada su modificador por Destreza, así como otros bonificadores procedentes de dotes, conjuros, y otros efectos. Los personajes actúan por orden, contando hacia abajo del resultado mayor al menor. En cada asalto subsiguiente, los personajes actúan en el mismo orden (a menos que un personaje lleve a cabo una acción que haga cambiar su iniciativa; ver 'Acciones especiales de iniciativa' en la página 202).

Si dos o más combatientes tienen el mismo resultado de iniciativa, los que están empatados actúan según el orden de su modificador por iniciativa total (el más alto primero). Si sigue el empate, ambos deben tirar un dado para determinar cuál de ellos actúa antes que el otro.

Desprevenido: al inicio de un combate, antes de tener oportunidad de actuar (específicamente, antes de tu primer turno normal en el orden de iniciativa), estás desprevenido. No puedes utilizar tu bonificador por Destreza a la CA (si lo tienes) mientras lo estés. Los bárbaros y los pícaros de nivel suficientemente alto tienen la aptitud extraordinaria esquiva asombrosa, que significa que no pueden ser tomados desprevenido. Los personajes con esquiva asombrosa retienen su bonificador por Destreza a la CA y pueden llevar a cabo ataques de oportunidad antes de actuar en el primer asalto de combate. Un personaje desprevenido no puede llevar a cabo ataques de oportunidad, a menos que disponga de la dote Reflejos de combate.

Inactividad: incluso si no puedes llevar a cabo acciones, mantienes tu puntuación de iniciativa a lo largo de todo el encuentro.

Sorpresa

Cuando empieza un combate, si no eres consciente de la presencia de tus oponentes y ellos lo son de la tuya, estás sorprendido.

A veces todos los combatientes de un bando son conscientes de la presencia de sus oponentes, a veces ninguno, y otras sólo algunos de ellos lo son. A veces unos pocos combatientes de cada bando son conscientes de la presencia de sus oponentes, y todos los demás de cada bando no lo son.

Determinar si se es consciente de la presencia del enemigo puede requerir pruebas de Percepción u otras pruebas.

El asalto de sorpresa: si algunos pero no todos los combatientes son conscientes de la presencia de sus oponentes, hay un asalto de sorpresa antes de que empiecen los asaltos normales. Por orden de iniciativa (de mayor a menor) los que empiezan el combate conscientes de la presencia de sus oponentes tienen derecho a una acción estándar o de movimiento durante el asalto de sorpresa, durante el cual también se pueden llevar a cabo acciones gratuitas. Si nadie está sorprendido, o todos lo están, no hay asalto de sorpresa.

Combatientes no conscientes: los combatientes que no son conscientes de la presencia de sus enemigos al inicio del combate no pueden actuar en el asalto de sorpresa. Los combatientes que no son conscientes de la presencia de sus enemigos están desprevenidos puesto que aún no han actuado, y por lo tanto pierden cualquier bonificador por Destreza a la CA.

Estadísticas de combate

Esta sección resume las estadísticas que determinan el éxito en combate, y después detalla cómo usarlas.

Tirada de ataque

Una tirada de ataque representa un intento de golpear a tu oponente durante tu turno en un asalto. Cuando llevas a cabo una tirada de ataque, tiras 1d20 y sumas tu bonificador por ataque (a esa tirada también se pueden aplicar otros modificadores). Si el resultado es

igual o mayor que la Clase de armadura del objetivo, impactas e infliges daño.

Aciertos y fallos automáticos: un 1 natural (sale un 1 en el d20) en una tirada de ataque siempre es un fallo. Un 20 natural (sale un 20 en el d20) es siempre un acierto. Un 20 natural también es una amenaza, un posible impacto crítico (ver la acción de ataque en la página 182).

Bonificador por ataque

Tu bonificador por ataque con un arma cuerpo a cuerpo es::

Ataque base + modificador por Fuerza + modificador por tamaño

Tu bonificador por ataque con un arma a distancia es:

Ataque base + modificador por Destreza + modificador por tamaño + penalizador por alcance

Clase de armadura

Tu Clase de armadura (CA) representa lo difícil que es que los oponentes te acierten con un buen impacto que te cause daño. Es el resultado de la tirada de ataque que un oponente necesita para conseguir impactar en ti, y se calcula así:

10 + bonificador por armadura + bonificador por escudo + modificador por Destreza + otros modificadores

Ten en cuenta que la armadura limita tu modificador por Destreza, por lo que si llevas armadura podrías no ser capaz de aplicar todo tu bonificador por Destreza a la CA (consulta la tabla 6-6).

A veces no puedes utilizar tu bonificador por Destreza (si lo tienes). Si no puedes reaccionar a un golpe, no puedes utilizar tu bonificador por Destreza a la CA. Si no tienes bonificador por Destreza, tu CA no cambia.

Otros modificadores: otros muchos factores modifican tu CA.

Bonificadores de mejora: los bonificadores de mejora se aplican a tu armadura para aumentar el bonificador por armadura que te da.

Bonificador por desvío: los efectos de desvío mágicos evitan ataques y mejoran tu CA.

Armadura natural: si tu raza tiene la piel gruesa, o escamas, o la carne recia, obtienes un bonificador a la CA.

Bonificadores por esquiva: los bonificadores por esquiva representan el hecho de estar esquivando los golpes de forma activa. Cualquier situación que niegue tu bonificador por Destreza también niega los bonificadores por esquiva (sin embargo, llevar armadura no limita estos bonificadores de la forma en que limita un bonificador por Destreza a la CA). A diferencia de la mayoría de tipos de bonificador, los bonificadores de esquiva se apilan unos con otros.

Modificador por tamaño: obtienes un bonificador o penalizador a la CA basado en tu tamaño. Consulta la tabla 8-1.

Ataques de toque: algunos ataques ignoran por completo la armadura, incluyendo escudos y armadura natural; el agresor tan sólo necesita tocar a un enemigo para que dicho ataque tenga efecto pleno. En estos casos, el atacante lleva a cabo una tirada de ataque de toque (cuerpo a cuerpo o a distancia). Cuando tú eres el objetivo de un ataque de toque, tu CA no incluye bonificador por armadura, bonificador por escudo, o bonificador por armadura natural. Todos los demás modificadores, como por ejemplo tu modificador por tamaño, tu modificador por Destreza, y tu bonificador por desvío (si los tienes) se aplican de forma normal. Algunas criaturas tienen la aptitud de llevar a cabo ataques de toque incorporales. Estos ataques sobrepasan los objetos sólidos, como por ejemplo armaduras y escudos, atravesándolos. Los ataques de toque incorporales funcionan de forma similar a los ataques de toque normales, excepto en que además ignoran los bonificadores por cobertura. Los ataques de toque incorporales no ignoran los bonificadores de armadura concedidos por efectos de fuerza, como por ejemplo *armadura de mago*, y *brazales de armadura*.

Tabla 8-1: modificadores por tamaño

Tamaño	Modif. por tamaño
Colosal	-8
Gargantuesco	-4
Enorme	-2
Grande	-1
Mediano	+0
Pequeño	+1
Menudo	+2
Diminuto	+4
Minúsculo	+8

Daño

Si tu ataque tiene éxito, infliges daño. El tipo de arma utilizada determina la cantidad de daño que infliges.

El daño reduce los puntos de golpe actuales del objetivo.

Daño mínimo: si existen penalizadores que reducen el resultado de daño a menos de 1, un impacto inflige por lo menos 1 pg de daño no letal (consulta la página 191).

Bonificador por Fuerza: cuando impactas con un arma cuerpo a cuerpo o arrojadiza, incluyendo una honda, sumas tu modificador por Fuerza al resultado de daño. A las tiradas de daño llevadas a cabo con un arco que no sea compuesto se debe aplicar un penalizador por Fuerza (si lo hay), pero no se aplica bonificador alguno.

Arma de mano torpe: cuando infliges daño con un arma empuñada en tu mano torpe, sólo sumas la mitad de tu modificador por Fuerza. Si tienes penalizador por Fuerza, se aplica el penalizador completo.

Empuñar un arma a dos manos: cuando infliges daño con un arma que empuñas a dos manos, sumas vez y media tu bonificador por Fuerza (los penalizadores por Fuerza no se multiplican). Sin embargo, no tienes derecho a este bonificador por Fuerza elevada si utilizas un arma ligera a dos manos.

Multiplicar el daño: a veces multiplicas el daño por algún factor, como por ejemplo un impacto crítico. Tira el daño (con todos los modificadores) múltiples veces y suma los resultados.

Nota: cuando multiplicas el daño más de una vez, cada multiplicador suma uno al anterior. Así, si se te pide doblar el daño dos veces, el resultado final es tres veces el daño normal.

Excepción: los dados de daño adicionales por encima del daño normal de un arma jamás se multiplican.

Daño de característica: ciertas criaturas y efectos mágicos pueden causar un daño temporal o permanente a una característica (es decir, una reducción en una puntuación de característica). Las reglas del drenaje de características están en la página 555.

Puntos de golpe

Cuando el total de tus puntos de golpe llega a 0, quedas incapacitado. Cuando llega a -1, estás moribundo. Cuando llega a un valor negativo igual o mayor que tu puntuación de Constitución, estás muerto. Consulta 'Heridas y muerte' (página 189) para más información.

Ataques de oportunidad

A veces un combatiente en cuerpo a cuerpo baja la guardia o lleva a cabo una acción temeraria. En este caso, los enemigos que tiene cerca pueden beneficiarse de este *lapsus* en sus defensas para atacarle gratis. Estos ataques se denominan ataques de oportunidad. Consulta el diagrama de Ataques de oportunidad para un ejemplo de cómo funcionan.

Casillas amenazadas: amenazas todas las casillas a las que puedas atacar cuerpo a cuerpo, incluso cuando no es tu turno. Por lo general, eso significa todo lo que haya en todas las casillas adyacentes a ti (incluidas las diagonales). Un enemigo que lleva a cabo ciertas acciones estando en una casilla amenazada provoca un ataque de oportunidad. Si estás desarmado, por lo general no amenazas casilla alguna, y por lo tanto no puedes llevar a cabo ataques de oportunidad.

Armas de alcance: la mayoría de criaturas de tamaño Mediano o menor tienen un alcance de sólo 5 pies (*1,5 m*). Esto significa que pueden llevar a cabo ataques cuerpo a cuerpo contra criaturas que estén a 5 pies (*1,5 m*) (1 casilla) o menos de distancia de ellas. Sin embargo, las criaturas Pequeñas y Medianas que empuñan armas de alcance amenazan más casillas que una criatura típica. Además, la mayoría de criaturas de tamaño mayor que Mediano tiene un alcance natural de 10 pies (*3 m*) o más.

Cómo provocar un ataque de oportunidad: hay dos tipos de acciones que pueden provocar ataques de oportunidad; salir de una casilla amenazada, y llevar a cabo ciertas acciones en una casilla amenazada.

Moverse: salir de una casilla amenazada suele provocar ataques de oportunidad de los oponentes amenazadores. Hay dos métodos comunes de evitar dichos ataques: el paso de 5 pies (*1,5 m*), y la acción de retirada.

Cómo llevar a cabo una distracción: algunas acciones, si se llevan a cabo en una casilla amenazada, provocan ataques de oportunidad puesto que distraen tu atención del combate. La tabla 8-2 señala muchas de las acciones que provocan ataques de oportunidad.

Recuerda que incluso las acciones que normalmente provocan ataques de oportunidad pueden tener excepciones a esta regla.

Cómo llevar a cabo un ataque de oportunidad: un ataque de oportunidad es un ataque cuerpo a cuerpo, y la mayoría de personajes sólo pueden llevar a cabo uno por asalto. No tienes por qué llevar a cabo un ataque de oportunidad si no quieres. Tu ataque de oportunidad se lleva a cabo a tu bonificador por ataque normal, incluso si ya has atacado en ese asalto.

Un ataque de oportunidad 'interrumpe' el flujo normal de las acciones de un asalto. Si se provoca un ataque de oportunidad, hay que resolverlo inmediatamente y después continuar con el turno del siguiente personaje (o completar el turno actual si la oportunidad de ataque fue provocada en medio del turno de otro personaje).

Reflejos de combate y ataques de oportunidad adicionales: si tienes la dote Reflejos de combate, puedes sumar tu bonificador por Destreza al número de ataques de oportunidad que puedes llevar a cabo en un asalto. Esta dote no te permite llevar a cabo un ataque por cada oportunidad que tengas, pero si el mismo oponente provoca dos ataques de oportunidad por tu parte, podrías atacarle dos veces (puesto que cada ataque representa una oportunidad diferente). Salir de más de una casilla amenazada por el mismo oponente en el mismo asalto no cuenta como más de una oportunidad para oponente. Todos estos ataques se llevan a cabo a tu bonificador por ataque normal completo.

Velocidad

Tu velocidad indica lo lejos que puedes moverte en un asalto y seguir haciendo algo, como por ejemplo atacar o lanzar un conjuro. Depende sobre todo de tu tamaño y de tu armadura.

Los enanos, los gnomos, y los medianos tienen una velocidad de 20 pies (*6 m*) (4 casillas), o 15 pies (*4,5 m*) (3 casillas) cuando llevan armadura intermedia o pesada, (excepto los enanos, que pueden moverse 20 pies (*6 m*) en armadura pesada).

Los humanos, los elfos, los semielfos, los semiorcos, y la mayoría de monstruos o humanoides tienen una velocidad de 30 pies (*9 m*) (6 casillas), o 20 pies (*6 m*) (4 casillas) en armadura intermedia o pesada.

Si utilizas dos acciones de movimiento en un asalto (acción a veces denominada de 'movimiento doble'), puedes mover el doble de tu velocidad. Si te pasas el asalto entero corriendo, puedes mover hasta 4 veces tu velocidad (3 veces si llevas armadura pesada).

Tiradas de salvación

Por lo general, cuando te ves sujeto a un ataque mágico, tienes derecho a una tirada de salvación para evitar o reducir el efecto. Como una tirada de ataque, una tirada de salvación es una tirada de d20 más un modificador basado en tu clase y nivel (consulta el Capítulo 3), y una puntuación de característica asociada. Tu modificador a las tiradas de salvación es:

Bonificador a la salvación base + modificador por característica

Tipos de tirada de salvación: los tres tipos de tiradas de salvación son Fortaleza, Reflejos, y Voluntad:

Fortaleza: estas salvaciones miden tu aptitud para resistir el castigo físico, o bien ataques contra tu vitalidad y tu salud. Aplica tu modificador por Constitución a tus tiradas de salvación de Fortaleza.

Reflejos: estas salvaciones ponen a prueba tu aptitud para esquivar ataques de área y situaciones inesperadas. Aplica tu modificador por Destreza a tus tiradas de salvación de Reflejos.

Ataques de oportunidad (AdO)

En este combate, Valeros y Seoni luchan contra un ogro y su compañero goblin.

#1: Valeros puede aproximarse de forma segura por aquí sin provocar ataques de oportunidad, puesto que no atraviesa una casilla amenazada por el ogro (que tiene alcance 10 pies [*3 m*]) o por el goblin.

#2: Si Valeros se aproxima por aquí, provoca dos ataques de oportunidad, puesto que pasa a través de una casilla que amenazan ambas criaturas.

#3: Seoni se aparta utilizando una acción de retirada. Como resultado, la primera casilla que abandona no está amenazada, y por lo tanto se puede alejar de forma segura del goblin, pero cuando abandona la segunda casilla, provoca un ataque de oportunidad por parte del ogro (que tiene un alcance de 10 pies [*3 m*]). En vez de eso, puede limitar su movimiento a un paso de 5 pies [*1,5 m*], como acción gratuita, y no provoca ataques de oportunidad.

Voluntad: estas salvaciones reflejan tu resistencia a la influencia mental, así como a muchos efectos mágicos. Aplica tu modificador por Sabiduría a tus tiradas de salvación de Voluntad.

Clase de dificultad de las tiradas de salvación: la CD de una salvación viene determinada por el propio ataque.

Aciertos y fracasos automáticos: un 1 natural (sale un 1 en el d20) en tirada de salvación es siempre un fallo (y puede causar daño a los objetos expuestos; consulta 'Supervivencia de objetos después de una Tirada de salvación' en la página 217). Un 20 natural (sale un 20 en el d20) es siempre un éxito.

ACCIONES EN COMBATE

Durante un turno, existe una amplia variedad de acciones que tu personaje puede llevar a cabo, desde empuñar una espada hasta lanzar conjuros.

Tipos de acción

Esencialmente, el tipo de una acción te indica lo que ésta tarda en llevarse a cabo (en el marco de un asalto de combate de 6 segundos) y cómo se trata en ella el movimiento. Hay seis tipos de acciones: acción estándar, acción de movimiento, acción de asalto completo, acción rápida, acción inmediata, y acción gratuita.

En un turno normal, puedes llevar a cabo una acción estándar y otra de movimiento, o bien una acción de asalto completo. También puedes llevar a cabo una acción rápida, y una o más acciones gratuitas. Siempre puedes llevar a cabo una acción de movimiento en lugar de una acción estándar.

En algunas situaciones (como por ejemplo, un asalto de sorpresa), puedes verte limitado a llevar a cabo sólo una acción de movimiento o una acción estándar.

Acción estándar: una acción estándar te permite hacer algo, por lo general llevar a cabo un ataque o lanzar un conjuro. Consulta la tabla 8-2 para otras acciones estándar.

Acción de movimiento: una acción de movimiento te permite moverte hasta tu velocidad, o llevar a cabo una acción que representa una cantidad de tiempo similar. Consulta la tabla 8-2 para otras acciones de movimiento.

Puedes llevar a cabo una acción de movimiento en lugar de una acción estándar. Si no te mueves distancia alguna en un asalto (por lo general al haber cambiado tu acción de movimiento por una o más acciones equivalentes), puedes dar un paso de 5 pies (*1,5 m*), antes, durante, o después de la acción.

Acción de asalto completo: una acción de asalto completo consume todos tus esfuerzos durante un asalto. El único movimiento que puedes realizar durante una acción de asalto completo es un paso de 5

pies (*1,5 m*) antes, durante, o después de la acción. También puedes llevar a cabo acciones gratuitas y acciones rápidas (ver a continuación). Consulta la tabla 8-2 para una lista de acciones de asalto completo.

Algunas acciones de asalto completo no te permiten dar un paso de 5 pies (*1,5 m*).

Algunas acciones de asalto completo se pueden realizar como acciones estándar, pero sólo en situaciones en que estés limitado a llevar a cabo sólo una acción estándar en tu asalto. Las descripciones de las acciones específicas detallan qué acciones permite esta opción.

Acción gratuita: las acciones gratuitas consumen una cantidad muy pequeña de tiempo y de esfuerzo. Puedes llevar a cabo una o más acciones gratuitas mientras llevas a cabo otra acción de forma normal. Sin embargo, hay límites razonables a lo que puedes hacer de forma gratuita, a criterio del DJ.

Acción rápida: una acción rápida consume una cantidad muy pequeña de tiempo, pero es un gasto de esfuerzo y de energía mayor que una acción gratuita. Sólo puedes llevar a cabo una por turno.

Acción inmediata: una acción inmediata es muy similar a una acción rápida, pero se puede llevar a cabo en cualquier momento, incluso si no es tu turno.

Ninguna acción: algunas actividades son tan menores que ni siquiera se consideran acciones gratuitas. Literalmente no consumen tiempo, y se consideran parte integrante de hacer alguna otra cosa, como por ejemplo empulgar una flecha como parte de un ataque con un arco.

Actividad restringida: en algunas situaciones, puedes verte incapaz de llevar a cabo un asalto completo de acciones. En tales casos, te ves restringido a llevar a cabo una acción estándar o una acción de movimiento (y acciones gratuitas y rápidas de forma normal). No puedes llevar a cabo una acción de asalto completo (aunque puedes iniciar o completar una acción de asalto completo utilizando una acción estándar; ver a continuación).

Acciones estándar

La mayoría de las acciones comunes que los personajes llevan a cabo, aparte del movimiento, entran en la categoría de las acciones estándar.

Ataque

Llevar a cabo un ataque es una acción estándar.

Ataques cuerpo a cuerpo: con un arma cuerpo a cuerpo normal, puedes atacar a cualquier oponente que se encuentre a 5 pies (*1,5 m*) o menos de ti (dichos oponentes se consideran adyacentes a ti). Algunas armas cuerpo a cuerpo tienen alcance, tal y como se indica en sus descripciones. Con un arma de alcance típica puedes atacar a oponentes a 10 pies (*3 m*) de ti, pero no adyacentes (a 5 pies [*1,5 m*] o menos).

Ataques sin armas: pegar para hacer daño con puñetazos, patadas, y cabezazos es en gran medida como atacar con un arma cuerpo a cuerpo, excepto por lo siguiente:

Ataques de oportunidad: atacar sin armas provoca un ataque de oportunidad contra ti por parte del personaje al que ataques, si está armado. El ataque de oportunidad se lleva a cabo antes que el tuyo. Un ataque sin armas no provoca ataques de oportunidad de otros enemigos, ni provoca ataques de oportunidad por parte de un enemigo que no está armado.

Un personaje no armado no puede llevar a cabo ataques de oportunidad (pero consulta Ataques sin armas 'armados' a continuación).

Ataques sin armas 'armados': a veces el ataque sin armas de un personaje o criatura cuenta como un ataque armado. Un monje, un personaje con la dote Impacto sin arma mejorado, un lanzador de conjuros que lanza un conjuro de ataque de toque, y una criatura con armas físicas naturales, cuentan todos ellos como armados (consulta 'Ataques naturales').

Nótese que estar armado cuenta tanto para ataque como para defensa (el personaje puede llevar a cabo ataques de oportunidad).

Daño por impactos sin armas: un impacto sin armas de un personaje Mediano inflige 1d3 pg de daño contundente (más tu modificador por Fuerza, como es habitual). Un personaje Pequeño inflige 1d2 pg de daño contundente con un ataque sin armas, mientras que un personaje Grande inflige 1d4 pg de daño contundente en las mismas condiciones. Todo el daño procedente de un ataque sin armas es daño no letal. Los ataques sin armas cuentan como armas ligeras (a efectos de las penalizaciones por ataques con dos armas y demás).

Cómo infligir daño letal: puedes especificar que tu ataque sin armas inflige daño letal antes de llevar a cabo tu tirada de ataque, pero ello implica un penalizador -4 a la misma. Si tienes la dote Impacto sin arma mejorado, puedes infligir daño letal con un impacto sin armas sin que tu tirada de ataque se vea penalizada.

Ataques a distancia: con un arma a distancia, puedes disparar o arrojarla contra cualquier objetivo que se encuentre dentro del alcance máximo del arma y con el que tengas línea visual. El alcance máximo de un arma arrojadiza son 5 incrementos de alcance, y para armas de proyectiles, 10 incrementos de alcance. Algunas armas a distancia tienen alcances máximos más cortos, tal y como se especifica en sus descripciones.

Ataques naturales: los ataques llevados a cabo con armas naturales, como por ejemplo los zarpazos y los mordiscos, son ataques cuerpo a cuerpo que se pueden llevar a cabo contra cualquier criatura que tengas a tu alcance (por lo general, 5 pies [*1,5 m*]). Estos ataques se llevan a cabo utilizando tu bonificador por ataque completo, e infligen una cantidad de daño que depende de su tipo (más tu modificador por Fuerza como es habitual). No obtienes ataques naturales adicionales gracias a tener un ataque base alto. En vez de eso, obtienes tiradas de ataque adicionales para múltiples miembros y partes del cuerpo capaces de llevar a cabo un ataque (tal y como indican la raza o la aptitud que los ataques conceden). Si posees sólo un ataque natural (como por ejemplo mordisco, 2 ataques de zarpa no valen), sumas vez y media tu bonificador por Fuerza a las tiradas de daño de ese ataque.

Algunos ataques naturales están marcados como ataques naturales secundarios, como por ejemplo la cola o las alas. Los ataques naturales secundarios se llevan a cabo utilizando tu ataque base -5. Estos ataques infligen daño dependiendo de su tipo, pero sólo sumas la mitad de tu modificador por Fuerza a las tiradas de daño.

Puedes llevar a cabo ataques con armas naturales en combinación con ataques con un arma cuerpo a cuerpo, e impactos sin armas, en tanto en cuanto utilices un miembro diferente para cada ataque. Por

Tabla 8-2: acciones en combate

Acción estándar	Ataque de oportunidad[1]
Activar un obj. mág. menos pociones o aceites	No
Ataque (a distancia)	Sí
Ataque (cuerpo a cuerpo)	No
Ataque (sin arma)	Sí
Beber una poción o aplicar un aceite	Sí
Canalizar energía	No
Concentrarse para mantener un conjuro activo	No
Defensa total	No
Desactivar la RC (resistencia a conjuros)	No
Desenv. arma oculta (ver Juego de manos)	No
Deshacer un conjuro	No
Encender una antorcha con una ramita yesquera	Sí
Estabilizar a un aliado moribundo (ver Curar)	Sí
Fintar	No
Lanzar un conjuro (t. de lanz. 1 acción estándar)	Sí
Leer un pergamino	Sí
Librarse de una presa	No
Prep. una acción (desencadena una ac. estándar)	No
Prestar ayuda	Depende[2]
Usar una aptitud extraordinaria	No
Usar una aptitud sobrenatural	No
Usar una aptitud sortílega	Sí
Usar una habilidad que requiera 1 acción	Normalmente sí

Acción de movimiento	Ataque de oportunidad[1]
Abrir o cerrar una puerta	No
Cargar una ballesta de mano o ligera	Sí
Controlar a una montura asustada	Sí
Desenvainar un arma[3]	No
Dirigir o apuntar de nuevo un conjuro activo	No
Envainar un arma	Sí
Levantarse estando tumbado	Sí
Montar o desmontar (de una montura)	No
Mover un objeto pesado	Sí
Moverse	Sí
Ponerse o dejar caer un escudo[3]	No
Recoger un objeto	Sí
Sacar un objeto guardado	Sí

Acción de asalto completo	Ataque de oportunidad[1]
Apagar un fuego	No
Ataque completo	No
Cargar[4]	No
Cargar una ballesta pesada o de repetición	Sí
Correr	Sí
Dar un golpe de gracia	Sí
Encender una antorcha	Sí
Enganchar o desenganchar un arma a un guantelete de sujeción	Sí
Librarse de una red	Sí
Preparar un arma de dispersión para lanzarla	Sí
Retirarse del combate[4]	No
Usar un c. de toque sobre 6 amigos máximo	Sí
Usar una habilidad que requiera 1 asalto	Normalmente sí

Acción gratuita	Ataque de oportunidad[1]
Dejar caer un objeto	No
Dejar de concentrarse en un conjuro	No
Echarse al suelo	No
Hablar	No
Preparar los comp. de un conjuro para lanzarlo[5]	No

Acción rápida	Ataque de oportunidad[1]
Lanzar un conjuro apresurado	No

Acción inmediata	Ataque de oportunidad[1]
Lanzar *caída de pluma*	No

Ninguna acción	Ataque de oportunidad[1]
Paso de 5 pies (*1,5 m*)	No
Retrasar una acción	No

Acción de tipo variable	Ataque de oportunidad[1]
Llevar a cabo una maniobra de combate[6]	Sí
Usar una dote[7]	Varía

[1] Sin importar cuál sea la acción, si sales de una casilla amenazada, lo normal es que provoques un ataque de oportunidad. Esta columna indica si la acción en sí misma (no el movimiento) provoca un ataque de oportunidad.

[2] Si prestas ayuda a alguien llevando a cabo una acción que normalmente provocaría un ataque de oportunidad, entonces prestar ayuda también provoca un ataque de oportunidad.

[3] Si tienes un ataque base de +1 o mayor, puedes combinar una de estas acciones con un movimiento normal. Si tienes la dote Combate con dos armas, puedes desenvainar dos armas ligeras o a una mano en el tiempo en el que normalmente desenvainarías una.

[4] Puede llevarse a cabo como acción estándar, si estás limitado a realizar tan sólo una acción por asalto.

[5] Salvo que el componente sea un objeto extremadamente grande o engorroso.

[6] Algunas maniobras de combate reemplazan a un ataque cuerpo a cuerpo, no a una acción. Como ataques cuerpo a cuerpo, pueden utilizarse una vez en una acción de ataque o de carga, una o más veces en una acción de asalto completo, o incluso pueden utilizarse como ataque de oportunidad. Otras se usan como acción aparte.

[7] La descripción de la dote define su efecto

ejemplo, no puedes llevar a cabo un ataque de zarpa y utilizar también esa mano para atacar con una espada larga. Cuando llevas a cabo ataques adicionales de esta forma, todos tus ataques naturales se tratan como ataques naturales secundarios, utilizando tu ataque base -5, y sumando sólo la mitad de tu modificador por Fuerza a las tiradas de daño. Las dotes como por ejemplo Combate con dos armas, y Ataque múltiple (consulta el *Bestiario*) pueden reducir estos penalizadores.

Ataques múltiples: un personaje que puede llevar a cabo más de un ataque por asalto debe utilizar la acción de ataque completo (consulta Acciones de asalto completo) a fin de obtener más de un ataque.

Disparar o lanzar a un combate cuerpo a cuerpo: si disparas o lanzas un arma arrojadiza a un objetivo enzarzado en combate cuerpo a cuerpo con un personaje amigo, sufres un penalizador -4 a tu tirada de ataque. Dos personajes están enzarzados en un combate cuerpo a cuerpo si son enemigos entre sí y uno de ellos amenaza al otro (un personaje inconsciente o inmovilizado no se considera enzarzado, a menos que esté siendo atacado).

Si tu objetivo (o la parte de tu objetivo a la que apuntas, si se trata de un objetivo de grandes dimensiones) se encuentra por lo menos a 10 pies (*3 m*) de distancia del personaje amigo más próximo, puedes evitar el penalizador -4, incluso si la criatura a la que apuntas está enzarzada en combate cuerpo a cuerpo con un personaje amigo.

Si tu objetivo es dos categorías de tamaño mayor que el personaje amigo con el que está enzarzado, este bonificador se reduce a -2. No existe penalizador alguno por disparar a una criatura tres categorías de tamaño mayor que los personajes amigos con los que está enzarzada.

Disparo preciso: si dispones de la dote Disparo preciso, no sufres este penalizador.

Combatir a la defensiva como acción estándar: cuando atacas, puedes escoger combatir a la defensiva. Si lo haces, sufres un penalizador -4 a todos los ataques de un asalto, a cambio de un bonificador +2 a la CA hasta el inicio de tu siguiente turno.

Impactos críticos: cuando llevas a cabo una tirada de ataque y obtienes un 20 natural (sale un 20 en el d20), impactas sea cual sea la Clase de armadura de tu objetivo, y consigues una 'amenaza', lo que significa que el impacto podría ser un impacto crítico (abreviado 'crítico'). Para averiguar si lo es, llevas a cabo de inmediato un intento de 'confirmar' el impacto crítico, que no es otra cosa que otra tirada de ataque con los mismos modificadores que la tirada de ataque que acabas hacer. Si la tirada de confirmación también resulta en un impacto contra la CA del objetivo, tu impacto original es un impacto crítico (la tirada de crítico sólo necesita impactar para confirmar el crítico, no necesitas un 20 de nuevo). Si la tirada de confirmación es un fallo, el impacto es un impacto normal.

Un impacto crítico significa que tiras daño más de una vez, con todos los bonificadores usuales, y sumas las tiradas. A menos que se diga lo contrario, el rango de amenaza para un impacto crítico en una tirada de ataque es un 20, y el modificador es x2.

Excepción: el daño de precisión (como por ejemplo del rasgo de clase del pícaro ataque furtivo) y los dados de daño adicionales procedentes de cualidades especiales de las armas (como por ejemplo *flamígera*) no se multiplican cuando consigues un impacto crítico.

Rango de amenaza aumentado: a veces tu rango de amenaza es mayor que 20; es decir, que puedes conseguir una amenaza con un número inferior. En dichos casos, una tirada menor que 20 no es un impacto automático, y cualquier tirada de ataque que no sea un impacto no es una amenaza.

Multiplicador de crítico incrementado: algunas armas infligen más de doble daño con un impacto crítico (consulta el Capítulo 6).

Conjuros e impactos críticos: un conjuro que requiere una tirada de ataque puede conseguir un impacto crítico. Un conjuro de ataque que no requiere tirada de ataque no puede obtener un impacto crítico. Si un conjuro causa daño o consunción de característica (consulta el Apéndice 1), el daño o la consunción se doblan con un impacto crítico.

Activar objeto mágico

Muchos objetos mágicos no requieren activación. Sin embargo, hay algunos que necesitan activarse, especialmente las pociones, los pergaminos, las varitas, y los cetros, y los bastones. A menos que se diga lo contrario, activar un objeto mágico es una acción estándar.

Objetos de finalización de conjuro: activar un objeto de finalización de conjuro (consulta la página 458) es el equivalente a lanzar un conjuro. Requiere concentración y provoca ataques de oportunidad. Si tu concentración se rompe, pierdes el conjuro, y puedes intentar activar el objeto a la defensiva, como lanzar un conjuro.

Objetos con desencadenante de conjuros, con palabra de mando, o activados por el uso: activar cualquiera de esos tipos de objeto no requiere concentración, ni provoca ataques de oportunidad.

Lanzar un conjuro

La mayoría de conjuros requiere 1 acción estándar para lanzarse. Puedes lanzar uno de estos conjuros, o bien antes o bien después de llevar a cabo una acción de movimiento.

Nota: mientras lanzas retienes tu bonificador por Destreza a la CA.

Componentes de conjuro: para lanzar un conjuro con un componente verbal (V) tu personaje debe hablar con voz firme. Si estas amordazado, o en el área de un conjuro de *silencio*, no puedes lanzar uno de estos conjuros. Un lanzador de conjuros que ha sido ensordecido tiene una probabilidad del 20% de estropear cualquier conjuro que intenta lanzar, si tiene un componente verbal.

Para lanzar un conjuro con un componente somático (S), debes poder gesticular libremente, por lo menos con una mano. No puedes lanzar un conjuro de este tipo si estás atado, apresado, o con las dos manos llenas u ocupadas.

Para lanzar un conjuro con un componente material (M), foco (F), o foco divino (FD), tienes que disponer de los componentes adecuados, tal y como se describe en el conjuro. A menos que dichos componentes sean muy elaborados, prepararlos es una acción gratuita. Para componentes materiales y focos cuyos costes no vienen indicados en la descripción del conjuro, puedes suponer que los tienes a tu disposición si tienes a mano tu bolsa de componentes de conjuro.

Concentración: para lanzar un conjuro debes concentrarte. Si no puedes hacerlo, no puedes lanzarlo. Si empiezas a lanzar un conjuro pero algo interfiere con tu concentración, debes llevar a cabo una

prueba de concentración o perderlo. La CD de la prueba depende de lo que esté amenazando tu concentración (consulta el Capítulo 9). Si fallas, el conjuro se disipa sin efecto alguno. Si preparas conjuros, se pierde de los preparados. Si lanzas a voluntad, cuenta contra tu límite diario de conjuros, incluso aunque no lo hayas lanzado de forma satisfactoria.

Cómo concentrarse para mantener un conjuro: algunos conjuros requieren una concentración continuada para hacer que sigan funcionando. Concentrarse para mantener un conjuro es una acción estándar que no provoca ataques de oportunidad. Cualquier cosa que pueda romper tu concentración cuando lances un conjuro puede evitar que te concentres en mantenerlo. Si tu concentración se rompe, el conjuro se acaba.

Tiempo de lanzamiento: la mayoría de conjuros tiene un tiempo de lanzamiento de una acción estándar. Un conjuro lanzado de esta forma surte efecto de inmediato.

Ataques de oportunidad: por lo general, si lanzas un conjuro provocas ataques de oportunidad de los enemigos que te están amenazando. Si sufres daño a causa del ataque de oportunidad, debes llevar a cabo una prueba de concentración (CD 10 +los pg de daño sufridos + el nivel del conjuro) so pena de perderlo. Los conjuros que sólo requieren una acción gratuita para lanzarse no provocan ataques de oportunidad.

Lanzar a la defensiva: lanzar un conjuro a la defensiva no provoca ataques de oportunidad, pero requiere una prueba de concentración (CD 15 + el doble del nivel de conjuro) para lanzarlo con éxito. Fallar significa que lo pierdes.

Conjuros de toque en combate: muchos conjuros tienen un alcance de toque. Para utilizarlos, lanzas el conjuro y después tocas al objetivo. En el mismo asalto en el que lanzas un conjuro, también puedes tocar (o intentar tocar) como acción gratuita. Puedes moverte antes del conjuro, después de tocar al objetivo, o entre lanzar el conjuro y tocar al objetivo. Puedes tocar automáticamente a un amigo, o usar el conjuro sobre ti mismo, pero para tocar a un oponente debes tener éxito en una tirada de ataque.

Ataques de toque: tocar a un oponente con un conjuro de toque se considera un ataque armado y por lo tanto no provoca ataques de oportunidad. El acto de lanzar un conjuro, sin embargo, sí que provoca un ataque de oportunidad. Los ataques de toque son de dos tipos: ataques de toque cuerpo a cuerpo, y ataques de toque a distancia. Puedes conseguir un impacto crítico con uno u otro ataque, en tanto en cuanto el conjuro inflija daño. La CA de tu oponente contra un ataque de toque no incluye bonificadores por armadura, escudo,

o armadura natural. Su modificador por tamaño, su modificador por Destreza, y su bonificador por desvío (si tiene) se aplican con normalidad.

Retener la descarga: si no descargas el conjuro en el asalto en el que lo lanzas, puedes retener la descarga de forma indefinida. Puedes continuar llevando a cabo ataques de toque asalto tras asalto. Si tocas cualquier cosa o a alguien mientras retienes la descarga, incluso si es de forma no intencionada, el conjuro se descarga. Si lanzas un conjuro, el conjuro de toque se disipa. Puedes tocar a un amigo como acción estándar, o hasta a 6 amigos como acción de asalto completo. Alternativamente, puedes llevar a cabo un ataque sin armas normal (o un ataque con un arma natural) mientras retienes una descarga. En este caso, no se te considera armado y provocas ataques de oportunidad de la forma habitual para el ataque. Si tu ataque sin armas o tu ataque con un arma natural no provoca ataques de oportunidad normalmente, tampoco lo hace este ataque. Si el ataque impacta, infliges el daño normal debido a un ataque sin armas o con un arma natural, y el conjuro se descarga. Si falla, sigues reteniendo la descarga.

Conjuros de toque a distancia en combate: algunos conjuros te permiten llevar a cabo un ataque de toque a distancia como parte del lanzamiento. Estos ataques se llevan a cabo como parte del conjuro, y no requieren una acción separada. Los ataques de toque a distancia provocan ataques de oportunidad, incluso si el conjuro se lanza a la defensiva. A menos que se indique lo contrario, los ataques de toque a distancia no se pueden retener hasta un turno posterior.

Disipar un conjuro: disipar un conjuro es una acción estándar que no provoca ataques de oportunidad.

Iniciar/completar una acción de asalto completo

La acción estándar 'iniciar acción de asalto completo' te permite hacer lo que su nombre implica, acción que puedes completar en el siguiente asalto utilizando otra acción estándar. No puedes utilizar esta opción para iniciar o completar un ataque completo, cargar, correr, o retirarte.

Defensa total

Puedes defenderte como acción estándar, y obtienes un bonificador por esquiva +4 a tu CA durante 1 asalto. Tu CA mejora al inicio de esta acción. No puedes combinar la defensa total con luchar a la defensiva, ni con los beneficios de la dote Pericia en combate. Mientras utilizas la defensa total no puedes llevar a cabo ataques de oportunidad.

Utilizar una aptitud especial

Utilizar una aptitud especial suele ser una acción estándar, pero que sea una acción estándar, una acción de asalto completo, o ninguna acción, viene definido por la propia aptitud.

Aptitudes sortílegas (St): utilizar una aptitud sortílega funciona como lanzar un conjuro, en tanto que requiere concentración y provoca ataques de oportunidad. Las aptitudes sortílegas pueden ser interrumpidas. Si tu concentración se rompe, el intento de usar la actitud falla, pero el intento cuenta como si la hubieras usado. El tiempo de lanzamiento de una aptitud sortílega es 1 acción estándar, a menos que la descripción de la misma indique lo contrario.

Utilizar una aptitud sortílega a la defensiva: puedes intentar utilizar una aptitud sortílega a la defensiva, igual que si se tratara de lanzar un conjuro. Si la prueba de concentración (CD 15 + el doble del nivel del conjuro) falla, no puedes usar la aptitud, pero el intento cuenta como si lo hubieras hecho.

Aptitudes sobrenaturales (Sb): usar una aptitud sobrenatural suele ser una acción estándar (a menos que se diga lo contrario en la descripción de la misma). Su uso no puede ser interrumpido, no requiere concentración, y no provoca ataques de oportunidad.

Aptitudes extraordinarias (Ex): utilizar una aptitud extraordinaria no suele ser una acción puesto que la mayoría sucede automáticamente de forma reactiva. Las aptitudes extraordinarias que son acciones, suelen ser acciones estándar que no pueden ser interrumpidas, no requieren concentración, y no provocan ataques de oportunidad.

Acciones de movimiento

Con la excepción de las habilidades específicas relacionadas con el movimiento, la mayoría de acciones de movimiento no requieren prueba alguna.

Moverse

La acción de movimiento más sencilla es mover hasta tu velocidad. Si llevas a cabo este tipo de acción de movimiento durante tu turno, no puedes además dar un paso de 5 pies (*1,5 m*).

Muchos modos no estándar de movimiento están cubiertos por esta categoría, incluyendo trepar (hasta una cuarta parte de tu velocidad), y nadar (hasta una cuarta parte de tu velocidad).

Escalada acelerada: puedes trepar a la mitad de tu velocidad como acción de movimiento, aceptando un penalizador -5 a tu prueba de Trepar.

Gatear: puedes gatear 5 pies (*1,5 m*) como acción de movimiento. Gatear genera ataques de oportunidad de cualquier atacante que te amenaza en cualquier momento de tu recorrido. Un personaje que gatea se considera tumbado y debe utilizar una acción de movimiento para ponerse de pie, lo que provoca un ataque de oportunidad.

Dirigir o redirigir un conjuro

Algunos conjuros te permiten redirigir el efecto a nuevos objetivos o áreas una vez los has lanzado. Redirigir un conjuro requiere una acción de movimiento, y no provoca ataques de oportunidad, ni requiere concentración.

Envainar o desenvainar un arma

Desenvainar un arma para poderla utilizar en combate, o envainarla de forma que deje una mano libre, requiere una acción de movimiento. Esta acción también se aplica a objetos parecidos a los que se llevan al alcance de la mano, como por ejemplo varitas. Si tu arma u objeto parecido a un arma está almacenado en una mochila o fuera del alcance rápido, trata esta acción como recuperar un objeto almacenado.

Si tienes un ataque base +1 o superior, puedes desenvainar un arma como acción gratuita combinándolo con un movimiento normal. Si tienes la dote Combate con dos armas, puedes desenvainar dos armas ligeras o a una mano, en el tiempo en que normalmente desenvainarías una.

Preparar munición para un arma a distancia (como por ejemplo flechas, virotes, balas de honda o *shuriken*) es una acción gratuita.

Manipular un objeto

Mover o manipular un objeto suele ser una acción de movimiento.

Esto incluye recuperar o guardar un objeto almacenado, recoger un objeto del suelo (u otra superficie), mover un objeto pesado, y abrir una puerta. Para ejemplos de este tipo de acción, además de si provocan o no un ataque de oportunidad, consulta la tabla 8-2.

Montar o desmontar

Montar o desmontar (de una montura) requiere una acción de movimiento.

Montar o desmontar rápidamente: puedes montar o desmontar como acción gratuita con una prueba de Montar CD 20. Si fallas, la acción se convierte en una acción de movimiento. No puedes intentar montar o desmontar rápidamente a menos que puedas hacerlo como una acción de movimiento en el asalto actual.

Embrazar o dejar caer un escudo

Embrazar un escudo para obtener su bonificador por escudo a la CA, o desatar las cinchas y dejarlo caer de forma que puedas utilizar la mano del escudo para otro propósito, requiere una acción de movimiento. Si tienes un ataque base de +1 o superior, puedes embrazar o dejar caer el escudo como acción gratuita, combinándola con un movimiento normal.

Dejar caer un escudo que no tienes embrazado es una acción gratuita.

Ponerse de pie

Ponerse de pie desde la posición tumbado requiere una acción de movimiento, que provoca ataques de oportunidad.

Acciones de asalto completo

Una acción de asalto completo requiere un asalto para completarse. Así, no se puede combinar con una acción estándar o de movimiento aunque, si no implica moverse distancia alguna, puedes dar un paso de 5 pies (*1,5 m*).

Ataque completo

Si tienes más de un ataque por asalto debido a que tu ataque base es lo suficientemente alto (ver 'Ataque base' en el Capítulo 3), porque luchas con dos armas o un arma doble, o por alguna razón especial, debes utilizar una acción de asalto completo para tener derecho a tus ataques adicionales. No necesitas especificar los objetivos de un ataque antes de tiempo, y puedes esperar a ver cómo funcionan los primeros antes de asignar los últimos.

El único movimiento que puedes llevar a cabo durante un ataque completo es un paso de 5 pies (*1,5 m*), y puedes darlo antes, después, o entre tus ataques.

Si dispones de ataques múltiples debido a que tu ataque base es lo suficientemente alto, debes llevarlos a cabo en orden de mayor a menor bonificador. Si usas dos armas, puedes atacar primero con cualquiera de las dos. Si usas un arma doble, puedes atacar primero con cualquiera de sus dos cabezas.

Cómo decidir entre un ataque o un ataque completo: después de tu primer ataque puedes decidir llevar a cabo una acción de movimiento en lugar de los ataques que te quedan, dependiendo de cómo haya funcionado el primer ataque, y suponiendo que no hayas llevado a cabo ninguna acción de movimiento ese asalto. Si ya has dado un paso de 5 pies (*1,5 m*), no puedes utilizar tu acción de movimiento para moverte distancia alguna, pero podrías utilizar un tipo diferente de acción de movimiento.

Luchar a la defensiva como acción de asalto completo: cuando llevas a cabo una acción de ataque completo, puedes escoger luchar a la defensiva. Si lo haces, aceptas un penalizador -4 a todos los ataques a cambio de un bonificador +2 por esquiva a la CA hasta el inicio de tu siguiente turno.

Lanzar un conjuro

Un conjuro que tarda 1 asalto en lanzarse es una acción de asalto completo, y surte efecto justo antes del inicio de tu turno en el asalto posterior al que iniciaste su lanzamiento. Puedes actuar normalmente una vez completado el conjuro.

Un conjuro que tarda 1 minuto en lanzarse surte efecto justo antes de tu turno 1 minuto más tarde (y durante cada uno de esos 10 asaltos, estás lanzando el conjuro como acción de asalto completo). Estas acciones deben ser consecutivas e ininterrumpidas, o el conjuro falla automáticamente.

Cuando empiezas un conjuro que tarda 1 asalto o más en lanzarse, debes continuar las invocaciones, los gestos, y la concentración desde el asalto en el que empiezas hasta justo antes de tu turno en el siguiente (por lo menos). Si pierdes la concentración tras iniciar el conjuro y antes de que se concrete, lo pierdes.

Sólo provocas ataques de oportunidad cuando empiezas a lanzar un conjuro, incluso aunque podrías continuar lanzándolo durante por lo menos 1 asalto completo. Cuando lanzas un conjuro, no amenazas ninguna casilla a tu alrededor.

Esta acción es por lo demás idéntica a la acción de lanzar un conjuro descrita en Acciones estándar.

Lanzar un conjuro metamágico: los hechiceros y los bardos deben invertir más tiempo en lanzar un conjuro metamágico (uno mejorado por una dote metamágica) que un conjuro normal. Si el tiempo de lanzamiento normal de un conjuro es 1 acción estándar, lanzar una versión metamágica del mismo es una acción de asalto completo para un hechicero o bardo (excepto para conjuros modificados por la dote Apresurar conjuro, que se pueden lanzar con 1 acción rápida). Nótese que esto no es lo mismo que un conjuro con un tiempo de lanzamiento de 1 asalto. Los conjuros que tardan 1 acción de asalto completo en lanzarse surten efecto en el mismo asalto en el que empiezas

a lanzar, y no se requiere que continúes con las invocaciones, los gestos, y la concentración hasta tu siguiente turno. Para conjuros con un tiempo de lanzamiento mayor, se requiere una acción de asalto completo adicional para lanzar el conjuro metamágico.

Los clérigos y los druidas deben invertir más tiempo para lanzar espontáneamente una versión metamágica de un conjuro de curar, infligir, o convocar. Lanzar espontáneamente una versión metamágica de un conjuro con un tiempo de lanzamiento de 1 acción estándar es una acción de asalto completo, y los conjuros con tiempos de lanzamiento mayores tardan una acción de asalto completo adicional en lanzarse.

Mover 5 pies a través de terreno difícil

En algunas situaciones, tu movimiento se puede ver tan limitado que no tienes suficiente velocidad ni siquiera para moverte 5 pies (*1,5 m*) (1 sola casilla). En dicho caso, puedes invertir una acción de asalto completo en moverte 5 pies (*1,5 m*) (1 casilla) en cualquier dirección, incluso en diagonal. Aunque esto parezca un paso de 5 pies (*1,5 m*), no lo es, y por lo tanto provoca ataques de oportunidad de la forma habitual.

Correr

Puedes correr como acción de asalto completo. Si lo haces, no obtienes además el paso de 5 pies (*1,5 m*). Cuando corres, puedes moverte hasta 4 veces tu velocidad en línea recta (o 3 veces tu velocidad si llevas armadura pesada). A menos que dispongas de la dote Correr, pierdes cualquier bonificador por Destreza a la CA.

Puedes correr tantos asaltos como tu puntuación de Constitución, pero después de eso debes llevar a cabo una prueba de Constitución CD 10 para continuar corriendo. Debes probar de nuevo cada asalto para continuar corriendo, y la CD de esta prueba se incrementa en 1 por cada prueba que ya hayas hecho. Cuando fallas, debes dejar de correr. Un personaje que ha corrido hasta su límite debe descansar durante 1 minuto (10 asaltos) antes de correr de nuevo. Durante un período de descanso, un personaje no puede moverse más deprisa que una acción normal de movimiento.

No puedes correr a través de terreno difícil, o si no puedes ver dónde vas.

Una carrera representa una velocidad de unas 13 millas por hora (*unos 20 km/h*) para un humano no impedido.

Usar una aptitud especial

Usar una aptitud especial suele ser una acción estándar, pero algunas pueden ser acciones de asalto completo, si la definición de la aptitud así lo indica.

Retirada

Retirarse del combate cuerpo a cuerpo es una acción de asalto completo. Cuando te retiras, te puedes mover el doble de tu velocidad. La casilla en la que empiezas no se considera amenazada por ningún oponente al que puedas ver, y por lo tanto los enemigos visibles no obtienen ataques de oportunidad contra ti cuando sales de ella, pero sí los invisibles. No puedes retirarte del combate si estás cegado, ni dar un paso de 5 pies (*1,5 m*) durante el asalto en que te retiras.

Si, durante el proceso de retirada, sales de una casilla amenazada (distinta a aquella en la que iniciaste el movimiento), tus enemigos obtienen ataques de oportunidad contra ti de la forma habitual.

No puedes retirarte utilizando una forma de movimiento para la que no tienes indicada una velocidad.

Nótese que, a pesar del nombre de esta acción, no tienes que abandonar el combate por completo.

Retirada restringida: si estás limitado a una sola acción estándar por asalto, puedes retirarte como acción estándar. En este caso, puedes moverte tan solo hasta tu velocidad.

Acciones gratuitas

Las acciones gratuitas no consumen tiempo alguno, aunque podría haber un límite al número que puedes llevar a cabo en un turno, y raramente desencadenan ataques de oportunidad. A continuación se describen algunas acciones gratuitas comunes.

Dejar de concentrarse en un conjuro

Puedes dejar de concentrarte en un conjuro como acción gratuita.

Dejar caer un objeto

Dejar caer un objeto en tu espacio o en una casilla adyacente es una acción gratuita.

Tumbarte

Echarte al suelo a la posición de tumbado en tu espacio es una acción gratuita.

Hablar

Por lo general, hablar es una acción gratuita que puedes llevar a cabo incluso si no es tu turno. Hablar más que unas pocas frases suele estar más allá del límite de una acción gratuita.

Acciones rápidas

Una acción rápida consume una cantidad muy pequeña de tiempo, pero representa un esfuerzo mayor que una acción gratuita. Puedes llevar a cabo una por turno sin que ello afecte tu capacidad de llevar a cabo otras acciones. A este respecto, una acción rápida es como una acción gratuita. Sin embargo, sólo puedes llevar a cabo una acción rápida por turno, sean cuales sean las demás acciones que llevas a cabo. Puedes llevar a cabo una acción rápida en cualquier momento en el que normalmente se te permitiría llevar a cabo una acción gratuita. Las acciones rápidas suelen implicar lanzamiento de conjuros, activación de dotes, o de objetos mágicos.

Lanzar un conjuro apresurado

Puedes lanzar un conjuro apresurado (ver la dote Apresurar conjuro) o cualquier conjuro cuyo tiempo de lanzamiento está designado como acción gratuita o rápida, como acción rápida. Sólo se puede lanzar 1 de estos conjuros en cualquier asalto, y no cuenta contra

tu límite normal de 1 conjuro por asalto. Lanzar un conjuro como acción gratuita no genera ataques de oportunidad.

Acciones inmediatas

Muy parecidas a las acciones rápidas, las acciones inmediatas consumen una cantidad muy pequeña de tiempo, pero representan un gasto de esfuerzo y de energía mayor que una acción gratuita. Sin embargo, y a diferencia de una acción rápida, una acción inmediata se puede llevar a cabo en cualquier momento, incluso si no es tu turno. Lanzar *caída de pluma* es una acción inmediata, puesto que el conjuro se puede lanzar en cualquier momento.

Usar una acción inmediata en tu turno es lo mismo que usar una acción rápida, y cuenta como la acción rápida de ese turno. Si usas una acción inmediata cuando no es tu turno, no puedes usar otra acción inmediata o una acción rápida hasta tu siguiente turno (a efectos prácticos, usar una acción inmediata antes de tu turno es equivalente a usar tu acción rápida del siguiente turno). Tampoco puedes usar una acción inmediata si estás desprevenido.

Acciones varias

Las siguientes acciones consumen una cantidad variable de tiempo para llevarse a cabo, o por lo demás funcionan de forma diferente a otras acciones.

Dar un paso de 5 pies

Puedes moverte 5 pies (*1,5 m*) en cualquier asalto en el que no llevas a cabo ningún otro tipo de movimiento. Dar ese paso nunca provoca un ataque de oportunidad. No puedes dar más de un paso de 5 pies (*1,5 m*) en un asalto, y no puedes darlo en el mismo asalto en el que mueves cualquier distancia.

Puedes darlo antes, durante, o después de tus demás acciones en el asalto.

Sólo puedes dar un paso de 5 pies (*1,5 m*) si tu movimiento no se ve dificultado por terreno difícil u oscuridad. Cualquier criatura con una velocidad de 5 pies (*1,5 m*) o menos no puede dar dicho paso, puesto que moverse incluso 5 pies (*1,5 m*) requiere una acción de movimiento para una criatura tan lenta.

No puedes dar un paso de 5 pies (*1,5 m*) utilizando una forma de movimiento para la cual no dispongas de una velocidad indicada.

Utilizar una dote

Ciertas dotes te permiten llevar a cabo acciones especiales de combate. Otras no requieren acciones, pero proporcionan un bonificador cuando intentas algo que puedes hacer. Algunas dotes no están pensadas para usarse en combate. La descripción individual de cada dote te indica lo que necesitas saber acerca de las mismas.

Usar una habilidad

La mayoría de usos de las habilidades son acciones estándar, pero algunos podrían ser acciones de movimiento, acciones de asalto completo, acciones gratuitas, o algo enteramente diferente.

Las descripciones de las habilidades del Capítulo 4 detallan qué tipo de acción se requiere para utilizar cada habilidad.

HERIDAS Y MUERTE

Tus puntos de vida miden lo difícil de matar que eres. No importa cuántos puntos de golpe pierdas, tu personaje no se ve obstaculizado de forma alguna hasta que queda a 0 o menos.

Pérdida de puntos de golpe

La forma más común de que tu personaje resulta herido es sufrir daño letal y perder puntos de golpe.

Qué representan los puntos de golpe: los puntos de golpe representan dos cosas en el mundo de juego: la aptitud de soportar el daño físico y seguir funcionando, y la aptitud de convertir un impacto grave en uno menos grave.

Efectos del daño en puntos de golpe: el daño no te ralentiza hasta que tus puntos de golpe llegan a 0 o menos. A 0 puntos de golpe, estás incapacitado.

Si tu total de puntos de golpe es negativo, pero no igual o mayor que tu puntuación de Constitución, éstas inconsciente y moribundo.

Cuando tu total de puntos de golpe es negativo e igual o mayor que tu Constitución, estás muerto.

Daño masivo (regla opcional): si alguna vez encajas en un solo ataque una cantidad de daño igual a la mitad del total de tus puntos de golpe (mínimo 50 pg de daño) o más, y eso no te mata directamente, debes llevar a cabo una salvación de Fortaleza CD 15. Si esta salvación falla, mueres sean cuales sean los puntos de golpe que te quedan. Si encajas una cantidad de daño igual a la mitad o más del total de tus puntos de golpe debido a ataques múltiples, ninguno de los cuales inflige más de la mitad del total de tus puntos de golpe (mínimo 50), la regla del daño masivo no se aplica.

Incapacitado (0 puntos de golpe)

Cuando tus puntos de golpe actuales llegan exactamente a 0, estás incapacitado.

Pasas al estado de grogui, y sólo puedes llevar a cabo una acción de movimiento o estándar por turno (pero no las dos, ni tampoco puedes llevar a cabo acciones de asalto completo). Puedes llevar a cabo acciones de movimiento sin empeorar tus heridas, pero si llevas a cabo cualquier acción estándar (o cualquier otra acción fatigosa) sufres 1 pg de daño una vez completada. A menos que tu actividad incremente tus puntos de golpe, en ese caso estarías a -1 puntos de golpe y moribundo.

Toda curación que deja tus puntos de golpe por encima de 0 te vuelve a poner en funcionamiento, como si nunca hubieras quedado reducido a 0 o menos puntos de golpe.

Puedes también quedar incapacitado al recuperarte del estado de moribundo. En este caso, es un paso hacia la recuperación, y puedes tener menos de 0 puntos de golpe (consulta 'Personajes estables y recuperación').

Moribundo (puntos de golpe negativos)

Si tu total de puntos de golpe es negativo, pero no igual o mayor a tu puntuación de Constitución, estas moribundo.

Un personaje moribundo queda inconsciente de inmediato y no puede llevar a cabo acción alguna.

Un personaje moribundo pierde 1 punto de golpe por asalto. Esto continúa hasta que el personaje muere, o bien se estabiliza.

Muerto

Cuando los puntos de golpe de tu personaje alcanzan un total negativo igual o menor que su puntuación de Constitución, o si sucumbe al daño masivo, está muerto. Un personaje también puede morir por haber sufrido daño o consunción de característica que reduzca su Constitución a 0 (consulta el Apéndice 1).

Ciertos tipos de magia poderosa, como por ejemplo *revivir a los muertos* y *resurrección*, pueden devolver a la vida a un personaje muerto. Consulta el Capítulo 9 para más información.

Personajes estables y recuperación

En el siguiente turno de tu personaje después de haber quedado reducido a puntos de golpe negativos (pero no muerto), y en todos los turnos subsiguientes, el personaje debe llevar a cabo una prueba de Constitución CD 10 para estabilizarse. El personaje sufre un penalizador a esta tirada igual a su total de puntos de golpe negativos. Un personaje estable no necesita llevar a cabo esta prueba. Un 20 natural en esta prueba es un éxito automático. Si el personaje falla, pierde 1 punto de golpe. Un personaje inconsciente o moribundo no puede utilizar ninguna acción especial que cambie la cuenta de iniciativa en la que ocurre esta acción.

Los personajes que sufren daño continuado, como por ejemplo de una *flecha ácida* o de un efecto de sangrado, fallan automáticamente todas las pruebas de Constitución para estabilizarse, y pierden 1 punto de golpe por asalto además del daño continuado.

Puedes evitar que un personaje moribundo pierda más puntos de golpe y estabilizarle con una prueba de Curar CD 15.

Si cualquier curación sana a un personaje moribundo, siquiera de 1 pg de daño, se estabiliza y deja de perder puntos de golpe.

Toda curación que aumenta los puntos de golpe de un personaje moribundo a 0, le hace recuperar la consciencia pero está incapacitado. Toda curación que aumenta sus puntos de golpe a 1 o más, le vuelve de nuevo funcional, como si nunca hubiera quedado reducido a 0 o menos. Un lanzador de conjuros mantiene la capacidad para usarlos que tenía antes de quedar por debajo de 0 puntos de golpe.

Un personaje estable que ha sido atendido por un sanador, o que ha sido curado mágicamente, recupera tanto la consciencia como los puntos de golpe de forma natural. Si el personaje no tiene nadie que le atienda, sin embargo, su vida corre peligro y podría acabar muriendo.

Recuperarse con ayuda: una hora después de que un personaje atendido y moribundo se estabilice, el personaje debe llevar a cabo

una prueba de Constitución CD 10 para recuperar la consciencia. El personaje sufre un penalizador a esa tirada igual a su total de puntos de golpe negativos. Los personajes conscientes que están a puntos de golpe negativos se tratan como personajes incapacitados (consulta la página 189). Si el personaje permanece inconsciente, tiene derecho a otra prueba cada hora para recuperar la consciencia. Un 20 natural en esta prueba es un éxito automático. Incluso si está inconsciente, el personaje recupera puntos de golpe de forma natural, y recupera automáticamente la consciencia cuando sus puntos de golpe llegan a un valor positivo.

Recuperarse sin ayuda: un personaje gravemente herido y que no disponga de ayuda suele morir, si bien dispone de una pequeña posibilidad de recuperarse por su cuenta. Trata a dichos personajes como a los que intentan recuperarse con ayuda, pero por cada prueba de Constitución fallida para recuperar la consciencia pierden 1 punto de golpe. Un personaje sin ayuda no recupera puntos de golpe de forma natural. Una vez consciente, el personaje puede llevar a cabo una prueba de Constitución CD 10 una vez al día, tras descansar durante 8 horas, para empezar a recuperar puntos de golpe de forma natural. El personaje sufre un penalizador a esa tirada igual a su total de puntos de golpe negativos. Si falla esta prueba, el personaje pierde 1 punto de golpe, pero no queda inconsciente. Una vez un personaje consigue superar la prueba, continúa curándose de forma natural y ya no está en peligro de perder puntos de golpe de forma natural

Curación

Después de sufrir daño, puedes recuperar puntos de golpe mediante la curación natural o la curación mágica. En cualquier caso, no puedes recuperar puntos de golpe más allá de tu total normal de puntos de golpe.

Curación natural: con un descanso de una noche completa (8 horas de sueño o más), recuperas 1 punto por nivel de personaje. Cualquier interrupción significativa durante el descanso impide que te cures esa noche.

Si llevas a cabo un descanso completo en cama durante un día y una noche completos, recuperas el doble de tu nivel de personaje en puntos de golpe.

Curación mágica: diversas aptitudes y conjuros pueden restaurar puntos de golpe.

Límites de la curación: nunca puedes recuperar más puntos de golpe de los que perdiste. La curación mágica nunca elevará tus puntos de golpe por encima de tu total de puntos de golpe.

Cómo curar daño de característica: el daño de característica temporal se recupera al ritmo de 1 punto por noche de descanso (8 horas) de cada puntuación de característica afectada. Un descanso completo en cama restaura 2 puntos por día (24 horas) de cada puntuación de característica afectada.

Puntos de golpe temporales

Ciertos efectos conceden a un personaje puntos de golpe temporales. Estos puntos de golpe son además del total de puntos de golpe actuales del personaje, y cualquier daño sufrido por el mismo se resta primero de ellos. Cualquier daño sufrido por encima de los puntos de golpe temporales de un personaje se aplica a sus puntos de golpe reales de la forma habitual. Si el efecto que concede los puntos de golpe temporales acaba o es disipado, cualesquiera puntos de golpe temporales que quedaran desaparecen. El daño absorbido por los puntos de golpe temporales no se transfiere a los puntos de golpe actuales del personaje.

Cuando se pierden puntos de golpe temporales, no pueden ser restaurados como los puntos de golpe reales, ni siquiera mediante la magia.

Incrementos de Constitución y puntos de golpe actuales: un incremento de la puntuación de Constitución de un personaje, incluso temporal, puede proporcionarle más puntos de golpe (un incremento efectivo de puntos de golpe), pero no son puntos de golpe temporales. Pueden ser restaurados, y no se pierden primero como los puntos de golpe temporales.

Daño no letal

El daño no letal representa daño a un personaje pero que no amenaza su vida. A diferencia del daño normal, el daño no letal se cura rápidamente mediante el descanso.

Cómo infligir daño no letal: ciertos ataques infligen daño no letal. Otros efectos, como por ejemplo el calor o quedar exhausto, también infligen daño no letal. Cuando sufres daño no letal, anota todo el que vayas acumulando. No restes la cifra de daño no letal de tus puntos de golpe reales, puesto que no es daño 'real'. En vez de eso, cuando tu daño no letal es igual a tus puntos de golpe actuales, quedas grogui (ver más adelante), y cuando excede tu total de puntos de golpe actuales, quedas inconsciente.

Daño no letal con un arma que inflige daño letal: puedes utilizar un arma cuerpo a cuerpo que inflige daño letal para infligir en su lugar daño no letal, pero con un penalizador -4 a tu tirada de ataque.

Daño letal con un arma que inflige daño no letal: puedes utilizar un arma que inflige daño no letal, incluyendo impacto sin armas, para infligir en su lugar daño letal, pero sufres un penalizador -4 a tu tirada de ataque.

Grogui e inconsciente: cuando el daño no letal sufrido es igual a tus puntos de golpe actuales, estás grogui. Sólo puedes llevar a cabo una acción estándar o una acción de movimiento por asalto (además de las acciones gratuitas, inmediatas, y rápidas). Dejas de estar grogui cuando tus puntos de golpe actuales son superiores de nuevo a tu daño no letal.

Cuando tu daño no letal excede tus puntos de golpe actuales, quedas inconsciente. Mientras permaneces inconsciente, estás indefenso (consulta la página 567).

Los lanzadores de conjuros que quedan inconscientes mantienen cualquier aptitud de lanzamiento de conjuros que tuvieran antes de quedar inconscientes.

Si el daño no letal de una criatura es igual a sus puntos de golpe totales máximos (no a sus puntos de golpe actuales), todo daño no letal posterior se trata como daño letal. Esto no se aplica a las criaturas que poseen regeneración, sino que tales criaturas simplemente suman daño no letal adicional, incrementando la cantidad de tiempo que permanecen inconscientes.

Movimiento táctico

El primer movimiento de Valeros le cuesta 5 pies (*1,5 m*) (1 casilla). El siguiente le cuesta otros 5, pero el tercero (su segunda diagonal) le cuesta 10 pies (*3 m*). A continuación se mueve a terreno difícil, lo que también le cuesta 10 pies (*3 m*). En este punto (#6), Valeros ha movido 30 pies (*9 m*), o sea una acción de movimiento. La última casilla es un movimiento diagonal en terreno difícil, que le cuesta 15 pies (*4,5 m*); debe invertir la acción estándar de su turno para moverse esa distancia.

El movimiento del ogro, que es una criatura Grande, le cuesta un total de 20 pies (*6 m*) (4 casillas). El ogro no puede atajar por la esquina para llegar a esa posición, sino que debe moverse alrededor de la misma por completo, tal y como se indica.

Cómo curar el daño no letal: te curas daño no letal al ritmo de 1 punto de golpe por hora por nivel de personaje. Cuando un conjuro o aptitud cura daño de puntos de golpe, también elimina una cantidad igual de daño no letal.

Movimiento, posición, y distancia

Las miniaturas suelen ser a escala 30 mm, lo que quiere decir que una miniatura de un hombre que mida 6 pies (*1,80 m*) de altura medirá aproximadamente 30 mm de altura. Una casilla del tablero de batalla tiene 1 pulgada (*2,54 cm*) de diagonal, lo que representa un área de 5 pies por 5 pies (*1,5 m x 1,5 m*).

Movimiento táctico

Tu velocidad viene determinada por tu raza y la armadura que lleves (consulta la tabla 4-3). Tu velocidad cuando no llevas armadura es tu velocidad terrestre base.

Impedimenta: un personaje que acarrea tesoro, una gran cantidad de equipo, o camaradas caídos, puede moverse más lento de lo normal (consulta el Capítulo 7).

Movimiento obstaculizado: el terreno difícil, los obstáculos, o la mala visibilidad pueden obstaculizar el movimiento.

Movimiento en combate: por lo general, puedes moverte hasta tu velocidad en un asalto y seguir haciendo algo (llevas a cabo una acción de movimiento, y luego una acción estándar).

Si no haces nada más que moverte (es decir, si utilizas tus dos acciones en un asalto para mover tu velocidad), puedes mover el doble de tu velocidad.

Si te pasas el asalto entero corriendo, puedes moverte 4 veces tu velocidad (o 3 veces si llevas armadura pesada). Si haces algo que requiere un asalto completo, sólo puedes dar un paso de 5 pies (*1,5 m*).

Bonificadores a la velocidad: un bárbaro obtiene un bonificador por +10 pies (*+3 m*) a su velocidad (a menos que lleve armadura pesada). Los monjes experimentados también tienen una velocidad superior (a menos que lleven algún tipo de armadura). Además, muchos conjuros y objetos mágicos pueden afectar a la velocidad del personaje. Aplica siempre cualquier modificador a la velocidad de un personaje antes de ajustar su velocidad debido a su armadura o impedimenta, y recuerda que los bonificadores múltiples del mismo tipo a la velocidad del personaje no se apilan.

Cómo medir la distancia

Por lo general, la distancia se mide suponiendo que una casilla equivale a 5 pies (*1,5 m*).

Tabla 8-3: velocidad táctica

Raza	Sin armadura o armadura ligera	Armadura intermedia o pesada
Humano, elfo, semielfo, semiorco	30 pies [*9 m*] (6 casillas)	20 pies [*6 m*] (4 casillas)
Enano	20 pies [*6 m*] (4 casillas)	20 pies [*6 m*] (4 casillas)
Gnomo, mediano	20 pies [*6 m*] (4 casillas)	15 pies [*4,5 m*] (3 casillas)

Diagonales: cuando mides la distancia, la primera diagonal cuenta como 1 casilla, la segunda cuenta como 2, la tercera cuenta como 1, la cuarta como 2, y así sucesivamente.

No te puedes mover en diagonal por una esquina (ni siquiera dando un paso de 5 pies [*1,5 m*]). Puedes moverte diagonalmente junto a una criatura, incluso un oponente.

También puedes moverte en diagonal junto a otros obstáculos infranqueables como por ejemplo fosos.

La criatura más próxima: cuando sea importante determinar cuál es la casilla o criatura más próxima a una posición determinada, si dos casillas o criaturas están a igual distancia, determina al azar cuál de ellas se considera más próxima tirando un dado.

Cómo atravesar una casilla

Puedes atravesar sin dificultad una casilla no ocupada en la mayoría de circunstancias. El terreno difícil y cierta cantidad de efectos de conjuro podrían dificultar el movimiento a través de espacios abiertos.

Amigo: puedes atravesar una casilla ocupada por un personaje amigo, a menos que estés cargando. Cuando atraviesas una casilla ocupada por un personaje amigo, dicho personaje no te proporciona cobertura (consulta la página 195).

Oponente: no puedes atravesar una casilla ocupada por un oponente, a menos que esté indefenso, en cuyo caso puedes atravesarla sin penalización. Algunas criaturas, particularmente las muy grandes, pueden representar un obstáculo, incluso cuando están indefensas. En tales casos, cada casilla que atravieses cuenta como 2 casillas.

Acabar tu movimiento: no puedes acabar tu movimiento en la casilla de otra criatura, a menos que esté indefensa.

Arrollar: durante tu movimiento, puedes intentar atravesar una casilla ocupada por un oponente (consulta la página 199).

Piruetas: un personaje entrenado puede intentar el uso de Acrobacias para atravesar una casilla ocupada por un oponente (consulta la habilidad Acrobacias).

Criatura muy pequeña: una criatura Minúscula, Diminuta o Menuda puede atravesar una casilla ocupada o moverse a la misma, si bien provoca ataques de oportunidad al hacerlo.

Casilla ocupada por una criatura 3 categorías de tamaño mayor o menor: cualquier criatura puede atravesar una casilla ocupada por una criatura que sea 3 categorías de tamaño más grande que ella.

Una criatura grande puede atravesar una casilla ocupada por una criatura 3 categorías de tamaño más pequeña que ella. Toda criatura que atraviesa una casilla ocupada por otras criaturas provoca ataques de oportunidad por parte de las mismas.

Excepciones: algunas criaturas ignoran las reglas antes indicadas. Una criatura que llena por completo las casillas que ocupa no permite que dichas casilla sean atravesadas, ni siquiera con la habilidad Acrobacias, ni aptitudes especiales similares.

Terreno y obstáculos

Desde plantas enmarañadas hasta cascotes, hay cierto número de rasgos del terreno que pueden afectar a tu movimiento.

Terreno difícil: el terreno difícil, como por ejemplo la maleza espesa, terreno accidentado, o unas escaleras empinadas, obstaculiza el movimiento. Cada casilla de terreno difícil cuenta como 2 casillas de movimiento. Cada movimiento en diagonal hacia una casilla de terreno difícil cuenta como 3 casillas. No puedes correr ni cargar a través de terreno difícil.

Si ocupas casillas con diferentes tipos de terreno, puedes moverte tan rápido como permita el terreno más difícil de los que ocupas.

Las criaturas voladoras e incorporales no se ven obstaculizadas por el terreno difícil.

Obstáculos: como el terreno difícil, los obstáculos pueden dificultar el movimiento. Si un obstáculo dificulta el movimiento pero no lo bloquea por completo, cada casilla obstruida u obstáculo entre casillas cuenta como 2 casillas de movimiento. Debes pagar este coste para cruzar el obstáculo, además del coste de mover a la casilla del otro lado. Si no tienes suficiente movimiento para cruzar el obstáculo y moverte a la casilla del otro lado, no puedes cruzarlo. Algunos obstáculos pueden requerir también una prueba de habilidad para ser cruzados.

Por otra parte, algunos obstáculos bloquean por entero el movimiento, y un personaje no puede moverse a través de un obstáculo de este tipo.

Las criaturas voladoras e incorporales son capaces de evitar la mayoría de obstáculos.

Escurrirse: en algunos casos, puedes escurrirte a una zona que no es tan amplia como el espacio que ocupas, o a través de la misma. Puedes escurrirte a un espacio que sea por lo menos la mitad de ancho que tu espacio normal (o a través del mismo). Cada movimiento de entrada o en el interior de un espacio estrecho cuenta como 2 casillas, y mientras estás escurriéndote sufres un penalizador -4 a las tiradas de ataque y un penalizador -4 a la CA.

Cuando una criatura Grande (que normalmente ocupa 4 casillas) se escurre a un espacio de 1 casilla de ancho, la figura en miniatura de la criatura se coloca ocupando 2 casillas, centradas en la línea entre las dos casillas. Para una criatura mayor, centra la miniatura de forma parecida en el área en la que se escurre.

Una criatura puede escurrirse alrededor de otra criatura mientras se mueve, pero no puede acabar su movimiento en una casilla ocupada.

Para escurrirte a través de un espacio menor que la mitad del tuyo (o al interior del mismo), debes utilizar la habilidad Escapismo. No

puedes atacar mientras la usas, sufres un penalizador -4 a la CA, y pierdes cualquier bonificador por Destreza a la CA.

Reglas especiales de movimiento

Estas reglas cubren situaciones especiales de movimiento.

Acabar accidentalmente movimiento en un espacio ilegal: a veces a un personaje se le acaba el movimiento mientras se mueve a través de un espacio donde no se le permite parar. Si ello sucede, coloca la criatura en la última posición legal que ocupara, o la más cercana, si hay una posición legal más cercana.

Coste doble del movimiento: si el movimiento se ve obstaculizado de alguna forma, suele costar el doble. Por ejemplo, cada casilla de movimiento a través de terreno difícil cuenta como 2 casillas, y cada movimiento en diagonal a través de dicho terreno cuenta como 3 casillas (igual que dos movimientos en diagonal).

Si el coste del movimientos se dobla dos veces, cada casilla cuenta como 4 casillas (o como 6 si el movimiento es en diagonal). Si el coste del movimiento se dobla tres veces, cada casilla cuenta como 8 casillas (12 en diagonal), y así sucesivamente. Esta es una excepción a la regla general de que dos dobles equivalen a un triple.

Movimiento mínimo: sean cuales sean las penalizaciones al movimiento que tengas, siempre puedes utilizar una acción de asalto completo para moverte 5 pies (*1,5 m*) (1 casilla) en cualquier dirección, incluso en diagonal. Esta regla no te permite moverte a través de terreno infranqueable, o moverte cuando todo movimiento está prohibido. Tal movimiento provoca ataques de oportunidad de la forma normal (a pesar de la distancia recorrida, este movimiento no es un paso de 5 pies [*1,5 m*]).

Criaturas grandes y pequeñas en combate

Las criaturas menores que Pequeña o mayores que Mediana tienen reglas especiales en cuanto a su posición.

Criaturas Menudas, Diminutas y Minúsculas: las criaturas muy pequeñas ocupan menos de 1 casilla de espacio. Esto significa que en una sola casilla puede caber más de una de estas criaturas. Una criatura Menuda suele ocupar un espacio de sólo 2,5 pies (*0,75 m*) de diámetro con lo que cuatro de ellas caben en una sola casilla. Hasta 25 criaturas Diminutas o 100 criaturas Minúsculas caben en una sola casilla. Las criaturas que ocupan menos que 1 casilla suelen tener un alcance natural de 0 pies, lo que significa que no tienen alcance a casillas adyacentes, y por lo tanto deben entrar en una casilla de un oponente para atacarle cuerpo a cuerpo, lo que provoca un ataque de oportunidad por parte de éste. Puedes atacar en tu propia casilla si es necesario, por lo que puedes atacar de forma normal a dichas criaturas. Como quiera que no tienen alcance natural, no amenazan

las casillas que tienen a su alrededor, y puedes mover junto a ellas sin provocar ataques de oportunidad. Tampoco pueden flanquear a un enemigo.

Criaturas Grandes, Enormes, Gargantuescas, y Colosales: las criaturas muy grandes ocupan más de una casilla.

Las criaturas que ocupan más de 1 casilla tienen típicamente un alcance natural de 10 pies (*3 m*) o más, lo que significa que tienen alcance incluso a objetivos que no están en casillas adyacentes.

A diferencia de lo que ocurre cuando se utiliza un arma con alcance, una criatura con un alcance mayor de lo normal (más de 5 pies [*1,5 m*]) sigue amenazando a las casillas adyacentes a la misma. Una criatura con un alcance natural mayor que el natural normal suele tener derecho a un ataque de oportunidad contra ti si te aproximas, puesto que debes entrar y moverte dentro de su alcance antes de poder atacarle. Este ataque de oportunidad no lo provocas si lo que haces es dar un paso de 5 pies (*1,5 m*).

Las criaturas Grandes o mayores que utilizan armas de alcance pueden atacar hasta el doble de su alcance natural, pero no a su alcance natural o menos.

MODIFICADORES AL COMBATE

Hay cierto número de factores y de estados que pueden influenciar una tirada de ataque. Muchas de estas situaciones conceden un bonificador o un penalizador a las tiradas de ataque o a la Clase de armadura del defensor.

Cobertura

Para determinar si el objetivo tiene cobertura frente a tu ataque a distancia, escoge una esquina de tu casilla. Si cualquier línea que puedas trazar desde dicha esquina a cualquier esquina de la casilla del objetivo atraviesa una casilla o borde que bloquea la línea de efecto o proporciona cobertura, o atraviesa una casilla ocupada por una criatura, el objetivo dispone de cobertura (+4 a la CA).

Cuando llevas a cabo un ataque cuerpo a cuerpo contra un objetivo adyacente, dicho objetivo tiene cobertura si cualquier línea de cualquier esquina de tus casillas a la del objetivo atraviesa un muro (incluyendo un murete). Cuando lleves a cabo un ataque cuerpo a cuerpo contra un objetivo que no esté adyacente a ti (como por ejemplo con un arma de alcance), utiliza las reglas para determinar cobertura contra ataques a distancia.

Obstáculos bajos y cobertura: un obstáculo bajo (como por ejemplo un murete no más alto que la mitad de tu altura) proporciona cobertura, pero sólo a criaturas que se encuentran a 30 pies [*9 m*] (6 casillas) o menos del mismo. El atacante puede ignorar la cobertura si está más cerca del obstáculo que su objetivo.

Cobertura y ataques de oportunidad: no puedes llevar a cabo un ataque de oportunidad contra un oponente que dispone de cobertura relativa a ti.

Cobertura y salvaciones de Reflejos: la cobertura te concede un bonificador +2 a las salvaciones de Reflejos contra los ataques que se originan desde un punto que está al otro lado de la cobertura, o de explosiones que tienen su origen en dicho punto. Ten en cuenta que los efectos de expansión se pueden extender alrededor de las esquinas y por lo tanto negar este bonificador por cobertura.

Cobertura y pruebas de Sigilo: puedes utilizar la cobertura para llevar a cabo una prueba de Sigilo. Sin cobertura, por lo general necesitas ocultación (ver más adelante) para llevar a cabo una prueba de Sigilo.

Cobertura blanda: las criaturas, incluso tus enemigos, pueden proporcionarte cobertura contra ataques a distancia, lo que te concede un bonificador +4 a la CA. Sin embargo, esta cobertura blanda no proporciona bonificador alguno a las salvaciones de Reflejos, ni te permite llevar a cabo una prueba de Sigilo.

Criaturas grandes y cobertura: cualquier criatura con un espacio mayor de 5 pies (*1,5 m*) (1 casilla) determina la cobertura contra ataques cuerpo a cuerpo de forma ligeramente diferente a las criaturas menores. La criatura puede escoger cualquier casilla de las que ocupa para determinar si un oponente dispone de cobertura contra sus

Tabla 8-4: tamaño y escala de las criaturas

Tamaño de la criatura	Espacio*	Alcance natural*
Minúsculo	1/2 pie (*15 cm*)	0
Diminuto	1 pie (*30 cm*)	0
Menudo	2,5 pies (*75 cm*)	0
Pequeño	5 pies (*1,5 m*)	5 pies (*1,5 m*)
Mediano	5 pies (*1,5 m*)	5 pies (*1,5 m*)
Grande (alto)	10 pies (*3 m*)	10 pies (*3 m*)
Grande (largo)	10 pies (*3 m*)	5 pies (*1,5 m*)
Enorme (alto)	15 pies (*4,5 m*)	15 pies (*4,5 m*)
Enorme (largo)	15 pies (*4,5 m*)	10 pies (*3 m*)
Gargantuesco (alto)	20 pies (*6 m*)	20 pies (*6 m*)
Gargantuesco (largo)	20 pies (*6 m*)	15 pies (*4,5 m*)
Colosal (alto)	30 pies (*9 m*)	30 pies (*9 m*)
Colosal (largo)	30 pies (*9 m*)	20 pies (*6 m*)

*Estos valores son típicos para criaturas del tamaño indicado, pero hay algunas excepciones.

Tabla 8-5: modificadores a las tiradas de ataque

El atacante está...	Cuerpo a cuerpo	A distancia
Deslumbrado	-1	-1
En posición elevada	+1	+0
Enmarañado	-2[1]	-2[1]
Escurriéndose por un espacio	-4	-4
Estremecido o asustado	-2	-2
Flanqueando al defensor	+2	-
Invisible	+2[2]	+2[2]
Tumbado	-4	-[3]

[1] Un personaje enmarañado sufre además un penalizador -4 a la Destreza, que puede afectar a su tirada de ataque.

[2] El defensor pierde cualquier bonificador por Destreza a la CA.

[3] La mayoría de las armas a distancia no pueden ser utilizadas si el atacante está tumbado, pero puedes emplear una ballesta o *shuriken* de este modo sin penalizador.

Flanqueo

#1: Valeros y Kyra flanquean al ogro porque pueden trazar una línea del uno al otro que pasa a través de lados opuestos de la casilla de éste. Tanto uno como otra obtienen un bonificador +2 a las tiradas de ataque contra el ogro.

#2: Merisiel no flanquea al ogro porque no puede trazar una línea hasta Valeros o Kyra que pase a través de lados opuestos de la casilla del ogro. Tampoco puede trazar una línea hasta Seoni puesto que Seoni no está adyacente al ogro y no le amenaza.

#3: el goblin y el ogro flanquean a Seoni porque pueden trazar una línea de uno a otro que pasa a través de lados opuestos de la casilla de Seoni. Sin embargo, si el ogro no tuviera alcance a Seoni, el goblin y él no la podrían flanquear.

ataques cuerpo a cuerpo. Igualmente, cuando llevas a cabo un ataque cuerpo a cuerpo contra esa criatura, puedes escoger cualquier casilla de las que ocupa para determinar si tiene cobertura contra ti.

Cobertura parcial: si una criatura dispone de cobertura, pero más de la mitad de la misma es visible, su bonificador por cobertura se reduce a un +2 a la CA, y a un +1 a las tiradas de salvación de Reflejos. Esta cobertura parcial está sujeta a la discreción del DJ.

Cobertura total: si no tienes línea de efecto a tu objetivo (es decir, que no puedes trazar ninguna línea desde tu casilla hasta la de tu objetivo sin cruzar una barrera sólida), se considera que éste tiene cobertura total respecto a ti. No puedes llevar a cabo un ataque contra un objetivo que disponga de cobertura total.

Cobertura mejorada: en algunos casos, como por ejemplo cuando se ataca a un objetivo que se oculta tras una saetera, la cobertura puede proporcionar un bonificador mayor a la CA y a las salvaciones de Reflejos. En tales situaciones, los bonificadores por cobertura normales a la CA y a las salvaciones de Reflejos se pueden doblar (a +8 y +4 respectivamente). Una criatura con esta cobertura mejorada obtiene de forma efectiva evasión mejorada contra cualquier ataque al que se aplique el bonificador a la salvación de Reflejos. Además, la cobertura mejorada proporciona un bonificador +10 a las pruebas de Sigilo.

Ocultación

Para determinar si un objetivo dispone de ocultación ante tu ataque a distancia, escoge una esquina de tu casilla. Si cualquier línea desde dicha esquina hasta cualquier esquina de la casilla del objetivo pasa a través de una casilla o borde que proporciona ocultación, el objetivo dispone de ocultación.

Cuando llevas a cabo un ataque cuerpo contra un objetivo adyacente, tu objetivo dispone de ocultación si su espacio se halla por completo en el interior de un efecto que concede ocultación. Cuando lleves a cabo un ataque cuerpo a cuerpo contra un objetivo que no esté adyacente a ti, usa las reglas para determinar la ocultación frente ataques a distancia.

Además, algunos efectos mágicos proporcionan ocultación contra todos los ataques, tanto si existe de por medio algo que proporcione ocultación, como si no.

Probabilidad de fallo por ocultación: la ocultación proporciona al sujeto de un ataque con éxito un 20% de probabilidad de que el atacante falle debido a la ocultación. Lleva a cabo el ataque de forma normal y, si el atacante impacta, el defensor debe llevar a cabo una prueba de fallo (que consiste en una tirada de porcentaje) para evitar el impacto. Las condiciones de ocultación múltiples no se apilan.

Tabla 8-6: modificadores a la Clase de armadura

El defensor está...	Cuerpo a cuerpo	A distancia
Aturdido	-2[1]	-2[1]
Cegado	-2[1]	-2[1]
Desprevenido	+0[1]	+0[1]
Enmarañado	+0[2]	+0[2]
Escurriéndose por un espacio	-4	-4
Gateando	-2[1]	-2[1]
Indefenso	-4[3]	+0[3]
Oculto o invisible	Consulta Ocultación	
En una presa (el atacante, no)	+0	+0
Sentado o de rodillas	-2	+2
Sujeto	-4[3]	+0[3]
Tras una cobertura	+4	+4
Tumbado	-4	+4

[1] El defensor pierde cualquier bonificador por Destreza a la CA.

[2] Una criatura enmarañada sufre además un penalizador -4 a la Destreza.

[3] El defensor pierde su bonificador por Destreza a su CA.

Ocultación y pruebas de Sigilo: puedes usar la ocultación para llevar a cabo una prueba de Sigilo. Sin ella, por lo general necesitas cobertura para llevar a cabo una prueba de Sigilo.

Ocultación total: si tienes línea de efecto a un objetivo pero no línea visual, se considera que éste tiene ocultación total de ti. No puedes atacar a un oponente que disponga de ocultación total, aunque sí puedes atacar la casilla que crees que ocupa. Un ataque con éxito a una casilla ocupada por un enemigo que dispone de ocultación total tiene una probabilidad de fallo del 50% (en lugar de la probabilidad de fallo normal del 20% a un oponente que tenga ocultación).

No puedes llevar a cabo un ataque de oportunidad contra un oponente que dispone de ocultación total, incluso si sabes qué casilla o casillas ocupa.

Cómo ignorar la ocultación: la ocultación no siempre es efectiva. Un área de luz tenue o de oscuridad no proporciona ocultación alguna contra un oponente que dispone de visión en oscuridad. Los personajes con visión en la penumbra pueden ver con claridad a mayor distancia que otros personajes con la misma fuente de luz. Aunque *invisibilidad* proporciona ocultación total, los oponentes que no están cegados siguen teniendo derecho a pruebas de Percepción para darse cuenta de la posición de un personaje invisible. Un personaje invisible obtiene un bonificador +20 a las pruebas de Sigilo si se mueve, o un +40 si no se mueve (incluso si tus oponentes no pueden verte, podrían ser capaces de deducir dónde estás a partir de otras pistas visuales o auditivas).

Grados de ocultación variables: ciertas situaciones proporcionan más ocultación o menos de lo normal, y modifican la probabilidad de fallo en más o en menos.

Flanqueo

Cuando llevas a cabo un ataque cuerpo a cuerpo, obtienes un bonificador +2 por flanqueo si tu oponente está amenazado por otro personaje o criatura enemigos suyos en su lado opuesto o en su esquina opuesta.

Cuando tengas dudas acerca de si dos personajes flanquean a un oponente que se encuentra entre ellos, traza una línea imaginaria entre los centros de los dos atacantes. Si la línea pasa a través de lados opuestos del espacio del oponente (incluidos las esquinas de esos lados), el oponente está flanqueado.

Excepción: si un flanqueador ocupa más de 1 casilla, obtiene el bonificador por flanqueo si cualquier casilla de las que ocupa cuenta para el flanqueo.

Sólo una criatura o personaje que amenaza al defensor puede ayudar a un atacante a obtener un bonificador por flanqueo.

Las criaturas con un alcance de 0 pies no pueden flanquear a un oponente.

Defensores indefensos

Un oponente indefenso es alguien que está atado, dormido, paralizado, inconsciente, o a tu merced de cualquier otra forma.

Ataque normal: un personaje indefenso sufre un penalizador -4 a la CA contra los ataques cuerpo a cuerpo. Además, se considera que tiene Destreza 0, lo que le acarrea un penalizador -5 a la CA, tanto contra ataques cuerpo a cuerpo como a distancia (para un total de -9 cuerpo a cuerpo, y -5 a distancia). Un personaje indefenso está además desprevenido.

Golpe de gracia: como acción de asalto completo, puedes utilizar un arma cuerpo a cuerpo para propinar un golpe de gracia a un oponente indefenso. También puedes utilizar un arco o ballesta, si te encuentras adyacente al objetivo.

Impactas automáticamente y consigues un impacto crítico. Si el defensor sobrevive al daño, debe superar una salvación de Fortaleza (CD 10 + el daño sufrido) o morir. Un pícaro también inflige el daño adicional por ataque furtivo a un oponente indefenso si propina un golpe de gracia.

Propinar un golpe de gracia provoca ataques de oportunidad de cualquier oponente que está a rango de amenaza.

No puedes propinar un golpe de gracia a una criatura inmune a los impactos críticos, pero sí contra una criatura que dispone de ocultación total; ahora bien, hacerlo requiere dos acciones de asalto completo consecutivas (una para 'encontrar' a la criatura una vez has determinado en qué casilla está, y otra para propinar el golpe de gracia).

ATAQUES ESPECIALES

Esta sección discute todas las diversas maniobras estándar que puedes llevar a cabo durante el combate y que no son ataques normales, lanzamiento de conjuros, o uso de otras aptitudes de clase. Algunos de estos ataques especiales pueden llevarse a cabo como parte de otra acción (como por ejemplo un ataque), o bien como un ataque de oportunidad.

Prestar ayuda

En combate cuerpo a cuerpo, puedes ayudar a un amigo a atacar o defender, distrayendo o interfiriendo a un oponente. Si éstas en posición para llevar a cabo un ataque cuerpo a cuerpo contra un oponente enfrentado a un amigo en combate cuerpo a cuerpo, puedes intentar prestar ayuda a tu amigo como acción estándar. Llevas a cabo una tirada de ataque contra CA 10 y, si tienes éxito, tu amigo obtiene, o bien un bonificador +2 a su siguiente tirada de ataque contra dicho oponente, o bien un bonificador +2 a la CA contra el siguiente ataque de dicho oponente (tú decides), en tanto en cuanto dicho ataque tenga lugar antes del inicio de tu siguiente turno. Múltiples personajes pueden ayudar al mismo amigo, y los bonificadores similares se apilan.

También puedes usar esta acción estándar para ayudar a un amigo de otras formas, como por ejemplo si se ve afectado por un conjuro, o para ayudar en una prueba de habilidad de otro personaje.

Cargar

Cargar es una acción especial de asalto completo que te permite moverte hasta el doble de tu velocidad y atacar durante la acción. Cargar, sin embargo, implica restricciones estrictas sobre cómo puedes moverte.

Movimiento durante una carga: puedes moverte antes del ataque, pero no después. Debes moverte por lo menos 10 pies (*3 m*) (2 casillas), y puedes moverte hasta el doble de tu velocidad directamente hacia el oponente designado. Si te mueves una distancia igual a tu velocidad o menos, también puedes desenvainar un arma durante un ataque de carga si tu ataque base es por lo menos +1.

Debes disponer de un camino despejado hacia el oponente, y nada puede estorbar tu movimiento (como por ejemplo terreno difícil u obstáculos). Debes mover hasta el espacio más cercano desde el que puedes atacar al oponente, y si está ocupado o bloqueado, no puedes cargar. Si cualquier línea de tu espacio inicial al espacio final atraviesa una casilla que bloquea el movimiento, lo lentifica, o contiene una criatura (incluso un aliado), no puedes cargar. Las criaturas indefensas no detienen una carga.

Si no dispones de línea visual al oponente al inicio de tu turno, no puedes cargar contra él.

No puedes dar un paso de 5 pies (*1,5 m*) en el mismo asalto que una carga.

Si sólo eres capaz de llevar a cabo una acción estándar en tu turno, puedes cargar, pero sólo se te permite mover hasta tu velocidad (en vez de hasta el doble) y no puedes desenvainar un arma a menos que poseas la dote Desenvainado rápido. No puedes utilizar esta opción a menos que te veas restringido a llevar a cabo sólo una acción estándar en tu turno.

Atacar en una carga: después de mover, puedes llevar a cabo un sólo ataque cuerpo a cuerpo, para el que obtienes un bonificador +2 a las tiradas de ataque, a la vez que aceptas un penalizador -2 a tu CA hasta el inicio de tu siguiente turno.

Un personaje a la carga obtiene un bonificador +2 a las tiradas de ataque de las maniobras de combate llevadas a cabo para embestir a un oponente (ver Embestida en la página 200).

Incluso si dispones de ataques adicionales, como por ejemplo por disponer de un ataque base lo suficientemente alto, o por usar armas múltiples, sólo tienes derecho a un ataque durante una carga.

Lanzas y ataques a la carga: una lanza inflige daño doble si la emplea un personaje montado en una carga.

Armas preparadas contra una carga: las lanzas, los tridentes, y las armas que dispongan del rasgo apuntalar infligen doble daño cuando se las prepara y se las utiliza contra un personaje a la carga.

Maniobras de combate

Durante el combate, puedes intentar llevar a cabo cierto número de maniobras para obstaculizar o incluso incapacitar a tu enemigo, incluyendo embestir, desarmar, apresar, arrollar, romper arma, y

derribar. Aunque estas maniobras tienen resultados muy diferentes, todas ellas utilizan mecánicas similares para determinar el éxito.

Bonificador a las maniobras de combate: cada personaje y criatura dispone de un Bonificador a las maniobras de combate (BMC) que representa su habilidad en llevar a cabo maniobras de combate. El BMC de un personaje se determina utilizando la siguiente fórmula:

BMC = Ataque base + modificador por Fuerza + modificador especial por tamaño.

Las criaturas menudas o más pequeñas utilizan su modificador por Destreza en lugar de su modificador por Fuerza para determinar su BMC. El modificador especial por tamaño al Bonificador por maniobras de combate de una criatura es como sigue: Minúscula -8, Diminuta -4, Menuda -2, Pequeña -1, Mediana +0, Grande +1, Enorme +2, Gargantuesca +4, Colosal +8. Algunas dotes y aptitudes conceden un bonificador a tu BMC cuando llevas a cabo maniobras específicas.

Cómo llevar a cabo una maniobra de combate: cuando llevas a cabo una maniobra de combate, debes utilizar una acción apropiada a la maniobra que intentas realizar. Si bien muchas maniobras de combate se pueden llevar a cabo como parte de una acción de ataque, acción de ataque completo, o ataque de oportunidad (en lugar de un ataque cuerpo a cuerpo), otras requieren una acción específica. A menos que se indique lo contrario, llevar a cabo una maniobra de combate provoca un ataque de oportunidad por parte del objetivo de la misma. Si éste impacta, sufres el daño de la forma normal y aplicas dicha cantidad como penalizador a la tirada de ataque de la maniobra. Si tu objetivo está inmovilizado, inconsciente, o incapacitado de cualquier otra forma, tu maniobra tiene éxito de forma automática (trátalo como si hubieras sacado un 20 natural en la tirada de ataque). Si tu objetivo está aturdido, obtienes un bonificador +4 a tu tirada de ataque para llevar a cabo una maniobra de combate contra él.

Cuando intentas llevar a cabo una maniobra de combate, haz una tirada de ataque y suma tu BMC en lugar de tu bonificador normal al ataque. Suma cualquier otro bonificador a las tiradas de ataque que tengas debido a conjuros, dotes, y otros efectos. Estos bonificadores deben ser aplicable al arma o ataque usado para llevar a cabo la maniobra. La CD de esta maniobra es la Defensa contra maniobras de combate de tu objetivo. Las maniobras de combate son tiradas de ataque, por lo que debes tirar por ocultación y aceptar cualquier otro penalizador que se aplique normalmente a una tirada de ataque.

Defensa contra las maniobras de combate: cada personaje y criatura dispone de una Defensa contra maniobras de combate (DMC) que representa su aptitud para resistir las maniobras de combate. La DMC de una criatura se determina utilizando la siguiente fórmula:

DMC = 10 + Ataque base + modificador por Fuerza + modificador por Destreza + modificador especial por tamaño

El modificador especial por tamaño a la Defensa contra maniobras de combate de una criatura es como sigue: Minúscula -8, Diminuta -4, Menuda -2, Pequeña -1, Mediana +0, Grande +1, Enorme +2, Gargantuesca +4, Colosal +8. Algunas dotes y aptitudes conceden un bonificador a tu DMC para resistir maniobras específicas. Una criatura puede sumar también cualquier bonificador por circunstancia, desvío, esquiva, introspectivo, suerte, moral, profano, y sagrado a la CA a su DMC. Cualquier penalizador a la CA de una criatura también se aplica a su DMC. Una criatura desprevenida no suma su bonificador por Destreza a su DMC.

Cómo determinar el éxito: si tu tirada de ataque es igual o mayor que la DMC del objetivo, tu maniobra tiene éxito y se aplica el efecto indicado. Algunas maniobras, como por ejemplo embestir, tienen diversos niveles de éxito dependiendo de por cuánto supere tu tirada la DMC del objetivo. Sacar un 20 natural en una maniobra de combate es siempre un éxito, (excepto cuando se intenta escapar de unas ligaduras), mientras que sacar un 1 natural es siempre un fracaso.

Arrollar

Como acción estándar, llevada a cabo durante tu movimiento, o como parte de una carga, puedes intentar arrollar a tu objetivo, moviéndote a través de su casilla. Sólo puedes arrollar a un oponente que no sea más de una categoría de tamaño más grande que tú. Si no dispones de la dote Arrollar mejorado, o una aptitud similar, iniciar un arrollamiento provoca un ataque de oportunidad por parte del objetivo de tu maniobra. Si tu intento falla, te detienes en el espacio directamente frente al oponente, o en el espacio libre más cercano frente a él si hay otras criaturas ocupando el espacio.

Cuando intentas arrollar a un objetivo, éste puede escoger evitarte, permitiéndote pasar a través de su casilla sin requerir un ataque. Si tu objetivo no te evita, lleva a cabo una prueba de maniobras de combate de la forma habitual. Si ésta tiene éxito, te mueves a través del espacio del objetivo. Si tu ataque supera la DMC de tu oponente en 5 o más, te mueves a través del espacio del objetivo y éste queda tumbado. Si el objetivo tiene más de dos piernas, suma +2 a la CD de la tirada de ataque de maniobras de combate por cada pierna adicional.

Derribar

En lugar de un ataque cuerpo a cuerpo, puedes intentar derribar a tu oponente. Sólo puedes derribar a un oponente que no sea de más de una categoría de tamaño mayor que tú. Si no dispones de la dote Derribo mejorado, o una aptitud similar, iniciar un derribo provoca un ataque de oportunidad por parte del objetivo de la maniobra.

Si tu ataque excede la DMC del objetivo, queda tumbado. Si fallas por 10 o más, quedas tumbado tú. Si el objetivo tiene más de dos piernas, suma +2 a la CD de la tirada de ataque de la maniobra de combate por cada pierna adicional. Algunas criaturas (como los cienos, que no tienen piernas), y las criaturas voladoras, son inmunes al derribo.

Desarmar

Puedes intentar desarmar a tu oponente en lugar de llevar a cabo un ataque cuerpo a cuerpo. Si no dispones de la dote Desarme mejorado o una aptitud similar, un intento de desarmar a un enemigo provoca un ataque de oportunidad por parte del objetivo de la maniobra. Intentar desarmar a un objetivo estando tú desarmado te impone un penalizador -4 al ataque.

Si tienes éxito, tu objetivo deja caer un objeto a tu elección de los que lleva (incluso si el objeto está empuñado a dos manos). Si tu ataque excede la DMC del objetivo en 10 o más, el objetivo deja caer los objetos que esté llevando en ambas manos (máximo 2 objetos si el objetivo tiene más de 2 manos). Si tu ataque falla por 10 o más, tú dejas caer el arma que utilizabas para intentar el desarme. Si desarmas con éxito a un oponente sin usar un arma, puedes recoger automáticamente el objeto caído.

Embestir

Puedes llevar a cabo una acción de embestida como acción estándar o como parte de una carga, en lugar de un ataque cuerpo a cuerpo. Sólo puedes embestir a un oponente que no sea más de una categoría de tamaño mayor que tú. Un intento de embestir pretende echar atrás a un oponente sin causarle daño alguno. Si no dispones de la dote Embestida mejorada o una aptitud similar, iniciar una embestida provoca un ataque de oportunidad por parte del objetivo de la maniobra.

Si tu ataque tiene éxito empujas hacia atrás al objetivo 5 pies (*1,5 m*). Por cada 5 puntos por los que tu ataque supera la DMC de tu oponente, puedes empujar hacia atrás al objetivo 5 pies (*1,5 m*) adicionales. Puedes moverte con el objetivo si lo deseas, pero para ello debes disponer del movimiento necesario. Si tu ataque falla, el movimiento acaba enfrente del objetivo.

Un enemigo movido por una embestida no provoca un ataque de oportunidad por el movimiento, a menos que poseas la dote Embestida mayor. No puedes embestir a una criatura hasta una casilla ocupada por un objeto sólido o un obstáculo. Si hay otra criatura en el camino de tu embestida, debes llevar a cabo de inmediato una prueba de maniobras de combate para embestirla también. Tienes un penalizador -4 a esta prueba por cada criatura embestida más allá de la primera. Si tienes éxito, puedes continuar embistiendo a las criaturas una distancia igual al resultado menor. Por ejemplo, si un guerrero embiste a un goblin por un total de 15 pies (*4,5 m*), pero hay otro goblin a 5 pies (*1,5 m*) tras el primero, debe llevar a cabo otra prueba de maniobras de combate contra el segundo goblin tras los primeros 5 pies (*1,5 m*). Si esta prueba revela que puede empujar al segundo goblin un total de 20 pies (*6 m*), puede continuar empujando a los dos goblin otros 10 m (*3 m*), puesto que el primer goblin habrá movido un total de 15 pies (*4,5 m*).

Presa

Como acción estándar, puedes intentar apresar a un enemigo, reduciendo sus opciones de combate. Si no dispones de Presa mejorada, agarrón, o una aptitud similar, intentar apresar a un objetivo

provoca un ataque de oportunidad por parte del mismo. Las criaturas humanoides que no disponen de dos manos libres para apresar a un enemigo sufren un penalizador -4 a la prueba de maniobras de combate. Si tienes éxito, tanto tu objetivo como tú pasáis al estado de apresado (consulta los Apéndices). Si consigues apresar con éxito a una criatura que no está adyacente a ti, muévela a un espacio adyacente libre (si no hay espacio disponible, tu presa falla). Aunque ambas criaturas os halláis apresadas, tú puedes, quien inició la presa, soltar la presa como acción gratuita, lo que anula el estado de ambas. Si no sueltas la presa, puedes continuar llevando a cabo una prueba por asalto, como acción estándar, para mantenerla. Si tu objetivo no rompe la presa, obtienes un bonificador +5 por circunstancia a las pruebas de apresar llevadas a cabo contra el mismo objetivo en asaltos subsiguientes. Una vez estás apresando a un oponente, una prueba con éxito te permite mantener la presa, y también llevar a cabo una de las siguientes acciones (como parte de la acción estándar gastada para mantener la presa).

Mover: puedes moverte a ti mismo y a tu objetivo hasta la mitad de tu velocidad. Al final de tu movimiento, puedes colocar al objetivo en cualquier casilla adyacente a ti. Si intentas colocarlo en un lugar peligroso, como por ejemplo un *muro de fuego*, o sobre un foso, el objetivo obtiene un intento gratuito de romper tu presa con un bonificador +4.

Daño: puedes infligir a tu objetivo un daño igual al de tu impacto sin arma, ataque natural, ataque con púas de armadura, o arma ligera o a una mano. Este daño puede ser letal o no letal.

Sujetar: puedes hacer que tu oponente pase al estado 'sujeto' (consulta el Apéndice 2). A pesar de sujetar a tu oponente, tú sólo estas apresado, pero pierdes tu bonificador por Destreza a la CA.

Atar: si tu objetivo está sujeto, neutralizado de cualquier otra forma, o inconsciente, puedes usar una cuerda para atarle. Esto funciona como un efecto de 'sujeto,' pero la CD para escapar de las ligaduras es igual a 20 + tu Bonificador a las maniobras de combate (en lugar de tu DMC). Las cuerdas no necesitan llevar a cabo una prueba por asalto para mantener la sujeción. Si estás apresando al objetivo, puedes intentar atarlo con cuerdas, pero hacerlo requiere una prueba de maniobras de combate con un penalizador -10. Si la CD para escapar de estas ligaduras es mayor que 20 + el BMC del objetivo, éste no puede escapar de las criaturas, ni siquiera con un 20 natural en la prueba.

Si te han apresado: si te han apresado, puedes intentar romper la presa como acción estándar llevando a cabo una prueba de maniobras de combate (CD igual a la DMC de tu oponente; esto no provoca ataques de oportunidad) o una prueba de Escapismo (con una CD igual a la DMC de tu oponente). Si tienes éxito, rompes la presa y puedes actuar de forma normal. Alternativamente, y si tienes éxito, puedes apresar a tu vez a la otra criatura (lo que significa que ésta no puede soltar libremente la presa sin llevar a cabo una prueba de maniobras de combate mientras que tú sí puedes). En lugar de intentar romper o invertir la presa, puedes llevar a cabo cualquier acción que no requiera dos manos, como por ejemplo lanzar un conjuro, o llevar a cabo un ataque o ataque completo con una arma ligera o a una mano contra cualquier criatura que esté a tu alcance, incluyendo la que te tiene apresado. Consulta el estado 'apresado' para detalles adicionales. Si estás sujeto, tus acciones se ven muy limitadas. Consulta el estado 'sujeto' en el Apéndice 2 para detalles adicionales.

Criaturas múltiples: varias criaturas pueden intentar apresar a un objetivo. La que primero inicia la presa es la única que lleva a cabo una prueba, con un bonificador +2 por cada criatura que ayude (utilizando la acción Prestar ayuda). Varias criaturas pueden también ayudar a otra a librarse de una presa, con cada criatura que ayude (utilizando la acción Prestar ayuda) concediendo un bonificador +2 a la prueba de maniobras de combate de la criatura apresada.

Romper arma

Puedes intentar romper un objeto que tu oponente empuña o lleva puesto como parte de una acción de ataque, en lugar de un ataque cuerpo a cuerpo. Si no dispones de la dote Romper arma mejorado, o una aptitud similar, intentar romper un objeto provoca un ataque de oportunidad por parte del objetivo de la maniobra.

Si tu ataque tiene éxito, infliges daño al objeto de la forma normal. Todo daño que excede la Dureza del objeto se resta de sus puntos de golpe. Si el objeto queda reducido a la mitad de sus puntos de golpe totales o menos, pasa al estado 'roto' (consulta el Apéndice 2). Si el daño que infliges reduciría al objeto a menos de 0 puntos de golpe, puedes elegir destruirlo. Si eliges no destruirlo, el objetivo queda reducido a 1 solo punto de golpe y pasa al estado 'roto'.

Fintar

Una finta es una acción estándar. Para fintar, llevas a cabo una prueba de la habilidad Engañar, cuya CD es igual a 10 + el ataque base de tu oponente + el modificador por Sabiduría de tu oponente. Si tu oponente está entrenado en Averiguar intenciones, la CD es igual a 10 + el modificador por tu oponente en Averiguar intenciones, si es mayor. Si tienes éxito, en el siguiente ataque cuerpo a cuerpo que llevas a cabo contra el objetivo, a éste no se le permite utilizar su bonificador por Destreza a la CA (si lo tiene). Este ataque debe llevarse a cabo en tu siguiente turno o antes del mismo.

Cuando fintas contra alguien que no es un humanoide, sufres un penalizador -4. Contra una criatura de inteligencia animal (1 ó 2), un -8. Contra una criatura que no tenga puntuación de Inteligencia, es imposible. Fintar en combate no provoca ataques de oportunidad.

Fintar como acción de movimiento: con la dote Finta mejorada, puedes intentar una finta como acción de movimiento.

Combate montado.

Estas reglas cubren cómo montar un caballo en combate, pero también pueden aplicarse a monturas menos usuales, como por ejemplo un grifo o un dragón.

Monturas en combate: los caballos, los ponis, y los perros de monta pueden servir como monturas de combate. Las monturas que no tienen entrenamiento de combate (consulta la habilidad Trato con animales) se asustan en combate. Si no desmontas, debes llevar a cabo una prueba de Montar CD 20 cada asalto como acción de movimiento para controlar a una montura no entrenada y, si tienes éxito, después puedes llevar a cabo una acción estándar. Si fallas, la acción

de movimiento se convierte en una acción de asalto completo, y no puedes hacer nada más hasta tu siguiente turno.

Tu montura actúa en tu cuenta de iniciativa cuando la diriges. Tú mueves a su velocidad, pero la montura usa su acción para moverse.

Un caballo (un poni, no) es una criatura Grande y ocupa un espacio de 10 pies (*3 m*) (2 casillas) de lado a lado. Para simplificar las cosas, supón que compartes el espacio de tu montura durante el combate.

Combate montado: con una prueba de montar CD 5, puedes guiar la montura con las rodillas para poder atacar o defenderte con las dos manos. Ésta es una acción gratuita.

Cuando atacas a una criatura menor que tu montura y que va a pie, obtienes el bonificador +1 a los ataques cuerpo a cuerpo por estar en terreno elevado. Si tu montura se mueve más de 5 pies (*1,5 m*), puedes llevar a cabo un sólo ataque cuerpo a cuerpo, porque tienes que esperar a que llegue hasta el enemigo antes de atacar, y no puedes hacer un ataque completo. Montado, e incluso a la velocidad completa de tu montura, no tienes penalizador a los ataques cuerpo a cuerpo.

Si tu montura carga, sufres el correspondiente penalizador a la CA, y si atacas al final de la carga, obtienes el correspondiente bonificador. Cargando montado, infliges doble daño con una lanza.

Puedes utilizar armas a distancia cuando tu montura lleva a cabo un movimiento doble, pero con un penalizador -4 a las tiradas de ataque. Puedes utilizar armas a distancia mientras tu montura corre (velocidad x4) con un penalizador -8. En ambos casos, la tirada de ataque la llevas a cabo cuando tu montura ha completado la mitad de su movimiento. Puedes llevar a cabo un ataque completo con un arma a distancia mientras tu montura se mueve. Igualmente, puedes llevar a cabo acciones de movimiento de la forma normal.

Cómo lanzar conjuros montado: puedes lanzar un conjuro de forma normal si tu montura se mueve hasta su movimiento normal (su velocidad), o antes o después de lanzar. Si haces que tu montura se mueva tanto antes como después de lanzar un conjuro, estás lanzándolo mientras la montura se mueve, y eso te obliga a llevar a cabo una prueba de concentración debido al movimiento (CD 10 + el nivel del conjuro) so pena de perderlo. Si la montura corre (velocidad x4), puedes lanzar un conjuro cuando la montura se ha movido hasta el doble de su velocidad, pero la prueba de concentración es más difícil debido a lo violento del movimiento (CD 15 + nivel del conjuro).

Si tu montura cae en combate: si tu montura cae, necesitas una prueba de Montar CD 15 para caer en blando y no sufrir daño. Si la prueba falla, sufres 1d6 pg de daño.

Si tú caes: si quedas inconsciente, tienes un 50% de probabilidad de permanecer en la silla (75% si usas una silla militar). De lo contrario, te caes y sufres 1d6 pg de daño. Sin ti para que la guíes, tu montura evita el combate.

Lanzar un arma de dispersión

Un arma de dispersión es un arma a distancia que se rompe con el impacto, salpicando su contenido sobre su objetivo y las criaturas u objetos cercanos. Para atacar con una de ellas, tienes que llevar a cabo un ataque de toque a distancia contra el objetivo. Las armas de dispersión arrojadizas no requieren competencia en armas, por lo que no sufres el penalizador -4 de no competencia. Un impacto inflige daño directo al objetivo, y daño por salpicadura a todas criaturas que se encuentran a 5 pies (*1,5 m*) o menos del objetivo. Si el objetivo es Grande o mayor, escoge una de sus casillas y el daño por dispersión afecta a las criaturas a 5 pies (*1,5 m*) o menos de la misma. Las armas de dispersión no pueden infligir daño basado en la precisión (como el de un ataque furtivo).

En vez de ello puedes designar como objetivo una intersección de casillas específica. Trata esto como un ataque a distancia contra CA 5. Sin embargo, si designas como objetivo una intersección de casillas, las criaturas en todas las casillas adyacentes sufren daño por salpicadura, y ninguna sufre daño por impacto directo. No puedes designar como objetivo una intersección de casillas ocupada por una criatura, como por ejemplo una criatura Grande o mayor; en este caso, estás apuntando a la criatura.

Si fallas (ya apuntes a una criatura o a una intersección de casillas), tira 1d8, lo que determina la dispersión del lanzamiento, con el 1 representando una tirada corta (antes del objetivo, en línea recta desde el lanzador), y del 2 al 8 girando en sentido horario alrededor del objetivo o intersección de casillas. Después, cuenta tantas casillas en la dirección indicada como el incremento de alcance del lanzamiento. Tras determinar dónde impacta el arma, inflige daño por salpicadura a todas las criaturas en esa casilla, y en todas las adyacentes.

Combate con dos armas

Si empuñas una segunda arma en tu mano torpe, puedes obtener un ataque adicional por asalto con ella; cuando luchas de esta forma sufres un penalizador -6 a tu ataque o ataques normales con tu arma principal, y un penalizador -10 al ataque con la mano torpe. Puedes reducir estos penalizadores de dos formas. Primero, si tu arma de la mano torpe es ligera, los penalizadores se reducen en 2 cada uno. Un impacto sin armas siempre se considera como un arma ligera. Después, la dote Combate con dos armas reduce el penalizador a la mano principal en 2, y a la mano torpe en 6.

La tabla 8-7 resume las interacciones de todos estos factores.

Armas dobles: puedes usar un arma doble para llevar a cabo un ataque adicional con el extremo de mano torpe del arma, como si lucharas con dos armas. Los penalizadores se aplican como si el extremo de mano torpe del arma fuera un arma ligera.

Armas arrojadizas: las mismas reglas se aplican cuando lanzas un arma con cada mano. Trata un *shuriken* como un arma ligera si se usa de esta forma, y unas boleadoras, una jabalina, una red, o una honda, como un arma a una mano.

Acciones especiales de iniciativa

Aquí tienes formas de cambiar cómo actúas en combate, alterando tu lugar en el orden de iniciativa.

Retrasar

Si escoges retrasar, no llevas a cabo acción alguna, y después actúas normalmente en cualquier cuenta de iniciativa en la que decidas actuar. Cuando retrasas, reduces voluntariamente tu resultado de iniciativa para el resto del combate. Cuando llegas a tu nueva cuenta

Tabla 8-7: penalizadores al combate con dos armas

Circunstancias	Mano principal	Mano torpe
Penalizadores normales	-6	-10
Arma ligera en mano torpe	-4	-8
Dote Combate con dos armas	-4	-4
A. ligera en mano torpe y dote Combate con dos armas	-2	-2

de iniciativa, más tarde en el mismo asalto, puedes actuar normalmente. Puedes especificar este nuevo resultado de iniciativa, o simplemente esperar a un momento posterior del asalto y actuar entonces, fijando así tu nueva cuenta de iniciativa en dicho punto.

Nunca recuperas el tiempo que gastas esperando a ver qué ha pasado, ni tampoco puedes interrumpir la acción de nadie (como podrías hacer con una acción preparada).

Consecuencias de retrasar la iniciativa: tu resultado de iniciativa se convierte en la cuenta a la que llevas a cabo la acción retrasada. Si llegas a tu siguiente acción y aún no has realizado ninguna, no puedes llevar a cabo una acción retrasada (aunque puedes retrasarla de nuevo).

Si llevas a cabo una acción retrasada en el siguiente asalto, antes de que inicies tu turno normal, tu cuenta de iniciativa asciende a ese nuevo lugar en el orden de combate, y no obtienes tu acción normal dicho asalto.

Preparar

La acción de preparar te permite tener a punto una acción para más tarde, una vez tu turno ha acabado, pero antes de que empiece el siguiente. Preparar es una acción estándar, que no provoca ataques de oportunidad (aunque la acción que preparas sí podría).

Preparar una acción: puedes preparar un acción estándar, una acción de movimiento, una acción rápida, o una acción gratuita. Para hacerlo, debes especificar la acción que llevarás a cabo, y las condiciones bajo las cuales lo harás. Después, en cualquier momento antes de tu siguiente acción, puedes llevar a cabo la acción preparada en respuesta a esas condiciones. La acción ocurre justo antes de la acción que la desencadena. Si la acción desencadenada es parte de las actividades de otro personaje, interrumpe al mismo. Suponiendo que siga siendo capaz de hacerlo, éste continúa con sus acciones una vez hayas completado tu acción preparada. Tu resultado de iniciativa cambia, para el resto del encuentro es la cuenta en la que llevaste a cabo la acción preparada, y actúas inmediatamente antes del personaje cuya acción la desencadenó.

Puedes dar un paso de 5 pies (*1,5 m*) como parte de tu acción preparada, pero sólo si no te mueves ninguna otra distancia durante el asalto.

Consecuencias de preparar para la iniciativa: tu resultado de iniciativa se convierte en la cuenta a la que llevaste a cabo la acción preparada. Si llegas a tu siguiente acción y aún no has llevado a cabo tu acción preparada, no puedes llevarla a cabo (aunque puedes preparar de nuevo la misma acción). Si llevas a cabo tu acción preparada en el siguiente asalto, antes de que tenga lugar tu turno normal, tu cuenta de iniciativa asciende a ese nuevo punto en el orden de combate, y no obtienes tu acción normal dicho asalto.

Distraer a un lanzador de conjuros: puedes preparar un ataque contra un lanzador de conjuros 'por si empieza a lanzar un conjuro'. Si le causas daño, puede perder el conjuro que intentaba lanzar (según el resultado de su prueba de Concentración).

Prepararse para contraconjurar: puedes preparar un contraconjuro contra un lanzador de conjuros (con el desencadenante 'si empieza a lanzar un conjuro'). En este caso, cuando inicia el lanzamiento tienes la oportunidad de identificarlo mediante una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 15 + nivel del conjuro). Si lo haces, y puedes lanzar ese mismo conjuro (y eres capaz de lanzarlo, y lo tienes preparado si preparas conjuros), puedes lanzarlo como contraconjuro y automáticamente arruinas el conjuro del otro. Contraconjurar funciona incluso si un conjuro es divino y el otro es arcano.

Un lanzador de conjuros puede utilizar *disipar magia* para contraconjurar a otro, pero no siempre funciona.

Preparar un arma contra la carga: puedes preparar un arma que tenga el rasgo apuntalar, fijándola para recibir una carga. Un arma preparada de este tipo inflige doble daño si consigues un impacto con ella contra un personaje a la carga.

9 MAGIA

Seelah se irguió desafiante ante los engendros vampíricos y, cuando el primer muerto viviente saltó sobre ella, lo partió en dos de un solo golpe. Sin embargo, acudieron dos más para reemplazar a su camarada caído. Y lo peor, podía detectar más auras siniestras a su alrededor.

"Espero que te quede algo, Ezren", murmuró. Tras ella, el anciano mago acabó su conjuro, y de repente una explosión de calor envolvió a las criaturas. Sus aullidos resonaron con una satisfactoria nota de dolor y, mientras los vampiros buscaban frenéticamente huir de los fuegos purificadores, Ezren gruñó.

"¿Con eso te apañas?"

Desde crear un punto de luz hasta hacer que la propia tierra se resquebraje y se rompa, los conjuros son una fuente de inmenso poder. Un conjuro es un efecto mágico de un solo uso. Los conjuros son de dos tipos: arcanos (lanzados por los bardos, hechiceros, y magos), y divinos (lanzados por los clérigos, los druidas, y los paladines y exploradores expertos). Algunos lanzadores de conjuros seleccionan los suyos de una lista limitada de conjuros conocidos, mientras que otros tienen acceso a una amplia variedad de opciones.

La mayoría de lanzadores de conjuros los prepara por adelantado (ya sea a partir de un libro de conjuros o rezando), mientras que otros los lanzan de forma espontánea sin preparación. A pesar de las diferentes formas que los personajes utilizan para aprender o preparar sus conjuros, cuando es el momento de lanzarlos, los conjuros se parecen mucho unos a otros.

Cómo lanzar conjuros

Tanto si un conjuro es arcano como si es divino, y tanto si un personaje prepara los conjuros por adelantado como si los escoge sobre la marcha, lanzar un conjuro funciona de la misma forma.

Cómo escoger un conjuro

Primero debes escoger qué conjuro lanzar. Si eres un clérigo, druida, paladín experto, explorador experto, o mago, selecciónalo de entre los conjuros preparados anteriormente ese día y aún no lanzados (consulta 'Cómo preparar conjuros de mago', y 'Cómo preparar conjuros divinos').

Si eres un bardo o hechicero, puedes seleccionar cualquier conjuro que conozcas, si eres capaz de lanzar conjuros de ese nivel o superior.

Para lanzar un conjuro, debes ser capaz de hablar (si el conjuro tiene un componente verbal), gesticular (si tiene un componente somático), y manipular los componentes materiales o el foco (si es necesario). Además, para lanzar un conjuro debes concentrarte.

Si un conjuro tiene versiones múltiples, tú escoges qué versión utilizar cuando lo lanzas. No tienes que preparar (o aprender, en el caso de un bardo o hechicero) una versión específica del conjuro.

Una vez has lanzado un conjuro preparado, no puedes lanzarlo de nuevo hasta que lo vuelves a preparar (si has preparado múltiples lanzamientos de un solo conjuro, puedes lanzarlos hasta agotarlos). Si eres un bardo o hechicero, lanzar un conjuro cuenta contra tu límite diario de conjuros de dicho nivel de conjuros, pero puedes lanzar el mismo conjuro de nuevo si no has alcanzado tu límite.

Concentración

Para lanzar un conjuro, debes concentrarte. Si algo interrumpe tu concentración mientras estás lanzando, debes llevar a cabo una prueba de concentración o perderlo. Cuando llevas a cabo una prueba de concentración, tiras 1d20 y sumas tu nivel de lanzador y el modificador a la puntuación de característica que utilizas para determinar tus conjuros adicionales del mismo tipo. Clérigos, druidas, y exploradores suman su modificador por Sabiduría. Bardos, paladines, y hechiceros suman su modificador por Carisma. Finalmente, los magos suman su modificador por Inteligencia. Cuanto más distraiga la interrupción (y mayor sea el nivel del conjuro que intentas lanzar), mayor la CD (consulta la tabla 9-1). Si fallas la prueba, pierdes el conjuro como si lo hubieras lanzado sin efecto.

Daño: si sufres daño cuando intentas lanzar un conjuro, debes llevar a cabo una prueba de concentración con una CD igual a 10 + el daño sufrido + el nivel del conjuro que estás lanzando. Si fallas, pierdes el conjuro sin efecto alguno. El acontecimiento interruptor tiene lugar durante el lanzamiento del conjuro si lo hace entre el momento en el que empiezas y el momento en el que lo completas (para un conjuro con un tiempo de lanzamiento de 1 asalto completo o más), o si sucede en respuesta a tu lanzamiento del conjuro (como por ejemplo un ataque de oportunidad provocado por el conjuro, o un ataque supeditado, como por ejemplo una acción preparada).

Si estás sufriendo daño continuado, como por ejemplo debido a una *flecha ácida*, o por estar sumergido en un lago de lava, se considera que la mitad del daño lo sufres mientras estás lanzando el conjuro. Debes llevar a cabo una prueba de concentración con una CD igual a 10 + la mitad del daño que la fuente continua te acaba de infligir + el nivel del conjuro que estás lanzando. Si el último daño sufrido era el último que el efecto podía infligir, el daño se acaba y no te distrae.

Conjuro: si te ves afectado por un conjuro al intentar lanzar un conjuro propio, debes llevar a cabo una prueba de concentración o perderlo. Si el conjuro que te afecta inflige daño, la CD es 10 + el daño sufrido + el nivel del conjuro que estabas lanzando.

Si el conjuro interfiere contigo o te distrae de alguna otra forma, la CD es la CD de la tirada de salvación del conjuro + el nivel del conjuro que estás lanzando. Para un conjuro sin tirada de salvación, es la CD que la tirada de salvación del conjuro tendría si se permitiera una tirada de salvación (10 + el nivel del conjuro + la puntuación de característica del lanzador).

Apresado o sujeto: lanzar un conjuro estando apresado o sujeto es difícil y requiere una prueba de concentración (CD 10 + el BMC del apresador + el nivel del conjuro que estás lanzando). Las criaturas sujetas sólo pueden lanzar conjuros sin componentes somáticos.

Movimiento enérgico: si vas en una montura al trote, viajas en un carro por una superficie irregular, en un bote pequeño en aguas bravas, bajo cubierta en un navío azotado por una tormenta, o zarandeado de forma similar, debes llevar a cabo una prueba de concentración (CD 10 + el nivel del conjuro que lanzas), o lo pierdes.

Movimiento violento: si vas en una montura al galope, viajas en un carro por una superficie muy irregular, en un bote pequeño atravesando unos rápidos o en una tormenta, en cubierta en un navío azotado por una tormenta, o zarandeado de forma similar, debes llevar a cabo una prueba de concentración (CD 15 + el nivel del conjuro que lanzas), o lo pierdes. Si el movimiento es extremadamente violento, como por ejemplo el causado por un terremoto, la CD es igual a 20 + el nivel de conjuro que lanzas.

Clima violento: si intentas lanzar un conjuro en tiempo en un clima violento, debes llevar a cabo una prueba de concentración. Si estas sometido a vientos fuertes que llevan lluvia cegadora o aguanieve, la CD es 5 + el nivel del conjuro que estás lanzando. Si estas en medio de granizo, polvo o escombros conducidos por el viento, la CD es 10 + el

Tabla 9-1: CD de la prueba de concentración

Situación	CD de la pr. de concentración
Lanzando a la defensiva	15 + doble del nivel del conjuro
Herido al lanzar	10 + d. sufrido + n. del conjuro
Daño continuado al lanzar	10 + mit. del d. suf. + n. conjuro
Af. por conj. no dañino al lanzar	CD del conjuro + n. del conjuro
Apresado o sujeto al lanzar	10 + BMC del apr. + n. conjuro
Movimiento enérgico al lanzar	10 + nivel del conjuro
Movimiento violento al lanzar	15 + nivel del conjuro
Mov. muy violento al lanzar	20 + nivel del conjuro
Viento, lluvia o aguanieve al lanzar	5 + nivel del conjuro
V., granizo y escombros al lanzar	10 + nivel del conjuro
Clima originado por un conjuro	ver conjuro
Enmarañado al lanzar	15 + nivel del conjuro

nivel del conjuro que lanzas. En uno u otro caso, pierdes el conjuro si fallas la prueba de concentración. Si el clima es causado por un conjuro, utiliza las reglas tal y como se describen en la descripción del conjuro

Lanzar a la defensiva: si quieres lanzar un conjuro sin provocar ataques de oportunidad, debes llevar a cabo una prueba de concentración (CD 15 + doble del nivel del conjuro que estás lanzando) para tener éxito. Si fallas, pierdes el conjuro.

Enmarañado: si quieres lanzar un conjuro mientras estás enmarañado en una red, por una bolsa de maraña, o mientras estás afectado por un conjuro de efectos similares, debes llevar a cabo una prueba de concentración para lanzar (CD 15 + el nivel del conjuro que estás lanzando). Si fallas, pierdes el conjuro.

Contraconjuros

Es posible lanzar cualquier conjuro como un contraconjuro. Haciéndolo, utilizas la energía de tu conjuro para perturbar el lanzamiento del del oponente. Contraconjurar funciona incluso si un conjuro es divino y el otro arcano.

Cómo funcionan los contraconjuros: para usar un contraconjuro, debes seleccionar a un oponente como objetivo del mismo. Para hacerlo tienes que preparar una acción (consulta Combate, en la página 203). Al hacerlo, eliges esperar a completar tu acción hasta que tu oponente intenta lanzar un conjuro. Sigues pudiendo moverte a tu velocidad normal, puesto que preparar es una acción estándar.

Si tu objetivo intenta lanzar un conjuro, llevas a cabo una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 15 + el nivel del mismo). Esta prueba es una acción gratuita. Si la prueba tiene éxito, identificas correctamente el conjuro del oponente y puedes intentar contrarrestarlo. Si la prueba falla, no puedes hacer ninguna de las dos cosas.

Para completar la acción, debes lanzar entonces un conjuro apropiado. Por regla general, sólo un conjuro puede contrarrestarse a sí mismo. Si eres capaz de lanzar el conjuro y lo tienes preparado (o tienes disponible un espacio de conjuros del nivel apropiado) lo lanzas, creando un efecto de contraconjuro. Si tu objetivo se halla dentro del alcance, ambos conjuros se anulan automáticamente sin otro resultado.

Cómo contraconjurar conjuros metamágicos: las dotes metamágicas no se tienen en cuenta a la hora de determinar si un conjuro puede ser contraconjurado.

Excepciones específicas: algunos conjuros pueden contrarrestar a otros conjuros específicos, a menudo los que tienen efectos diametralmente opuestos.

Disipar magia como contraconjuro: por lo general puedes utilizar *disipar magia* para contraconjurar un conjuro que está siendo lanzado sin necesidad de identificarlo, pero *disipar magia* no siempre funciona como contraconjuro (consulta la descripción del conjuro).

Nivel de lanzador

La potencia de un conjuro depende a menudo de su nivel de lanzador, que para la mayoría de personajes lanzadores de conjuros es igual a su nivel de clase en la clase que utiliza para lanzarlo.

Puedes lanzar un conjuro a un nivel de lanzador menor de lo normal, pero el que escojas debe ser lo suficientemente elevado para que puedas lanzar el conjuro en cuestión, y todos los rasgos dependientes del nivel deben estar basados en el mismo nivel de lanzador.

En caso de que un rasgo de clase u otra aptitud especial proporcione un ajuste a tu nivel de lanzador, dicho ajuste se aplicará no sólo a los efectos basados en el nivel de lanzador (como por ejemplo alcance, duración, y daño infligido), sino también a tu prueba de nivel de lanzador para vencer la resistencia a los conjuros del objetivo, y al nivel de lanzador utilizado para las pruebas de disipar (tanto la prueba de disipar como la CD de la prueba)

Fallo de conjuro

Si intentas lanzar un conjuro en unas condiciones en las que las características del mismo no lo permiten, el lanzamiento falla y el conjuro se gasta.

Los conjuros también fallan si la concentración se rompe, y podrían fallar si llevas armadura mientras lanzas uno que tenga componentes somáticos.

Los resultados del conjuro

Una vez sabes qué criaturas (u objetos, o áreas) son afectados, y si las criaturas ha llevado a cabo tiradas de salvación con éxito o no (si tienen derecho a ello), puedes aplicar cualquier resultado que el conjuro implique.

Efectos de conjuro especiales

Muchos efectos de conjuro especiales se adjudican de acuerdo con la escuela a la que pertenece el conjuro en cuestión. Algunos otros rasgos especiales de los conjuros se encuentran en las escuelas de conjuros.

Ataques: algunas descripciones de conjuros se refieren a los ataques. Todas las acciones de combate ofensivas, incluidas las que no dañan a los oponentes, se consideran ataques. Los intentos de canalizar energía cuentan como ataques si podrían dañar a cualquier criatura en la zona. Todos los conjuros que los oponentes resisten con tiradas de salvación, que infligen daño, o que de alguna otra forma dañan o obstaculizan a sus objetivos, son ataques. Los conjuros que convocan monstruos u otros aliados no son ataques porque los conjuros en sí mismos no dañan a nadie.

Tipos de bonificador: por lo general, un bonificador posee un tipo que indica cómo concede el conjuro dicho bonificador. El aspecto importante de los tipos de bonificador es que por lo general dos bonificadores del mismo tipo no se apilan. Con excepción de los bonificadores por esquiva, la mayoría de bonificadores por circunstancia, y los bonificadores raciales, sólo se aplica el mejor de los bonificadores de un mismo tipo (consulta 'Cómo combinar efectos mágicos'). El mismo principio se aplica a los penalizadores: un personaje que sufre dos o más penalizadores del mismo tipo sólo aplica el peor, si bien la mayoría de ellos no tiene tipo y por lo tanto siempre se apilan. Los bonificadores sin tipo siempre se apilan, a menos que procedan de la misma fuente.

Devolver la vida a los muertos: algunos conjuros tienen el poder de devolver la vida a los personajes muertos.

Cuando una criatura viva muere, su alma abandona su cuerpo, deja el plano Material, viaja a través del plano Astral, y va a residir al plano en el que reside el dios de la criatura. Si dicha criatura no adoraba a dios alguno, su alma parte al plano correspondiente a su alineamiento. Traer a alguien de entre los muertos implica recuperar mágicamente su alma y devolvérsela a su cuerpo. Para más información sobre los Planos, consulta el Capítulo 13.

Niveles negativos: cualquier criatura devuelta a la vida suele sufrir como consecuencia uno o más niveles negativos permanentes (consulta el Apéndice 1). Dichos niveles aplican un penalizador a la mayoría de tiradas hasta que se eliminan mediante conjuros, como por ejemplo *restablecimiento*. Si el personaje era de 1er nivel en el momento de su muerte, pierde 2 puntos de Constitución en lugar de sufrir un nivel negativo.

Cómo evitar la revivificación: los enemigos pueden tomar medidas para hacer más difícil que un personaje vuelva de entre los muertos. Ocultar el cuerpo evita que otros utilicen *revivir a los muertos* o *resurrección* para restaurar a la vida al personaje muerto. Lanzar *atrapar el alma* evita cualquier tipo de revivificación, a menos que el alma sea liberada antes.

Revivificación contra la voluntad propia: un alma no puede ser devuelta a la vida si no quiere. El alma conoce el nombre, alineamiento, y dios tutelar (si lo tiene) del personaje que intenta revivirla y puede negarse a volver de entre los muertos en base a ello.

Cómo combinar efectos mágicos

Los conjuros o los efectos mágicos suelen funcionar como se describe, no importa cuántos otros conjuros o efectos mágicos haya funcionando en la misma zona o sobre el mismo receptor. Excepto en casos especiales, un conjuro no afecta la forma en que funciona otro conjuro. Si un conjuro tiene efectos específicos sobre otros, la descripción del mismo lo explica. Hay otras reglas generales que se aplican cuando diversos conjuros y efectos mágicos operan en el mismo lugar:

Efectos de apilamiento: los conjuros que proporcionan bonificadores o penalizadores a las tiradas de ataque, de daño, de salvación, y otros atributos no suelen apilarse entre sí. De forma más general, dos bonificadores del mismo tipo no se apilan, incluso si proceden de conjuros diferentes (o de efectos distintos a los conjuros; consulta 'Tipos de bonificador 'más arriba).

Tipos de bonificador diferentes: los bonificadores o penalizadores procedentes de dos conjuros diferentes se apilan si los modificadores son de tipos diferentes. Un bonificador que no tiene tipo se apila con cualquier otro bonificador.

El mismo efecto más de una vez con fuerza diferente: en casos en los que dos o más conjuros idénticos funcionen en la misma zona o sobre el mismo objetivo, pero con fuerza diferente, sólo se aplica el de mayor fuerza.

El mismo efecto con resultados diferentes: el mismo conjuro puede a veces causar efectos diferentes si se aplica más de una vez al mismo receptor. Por lo general, el último conjuro de la serie es el que prevalece. Ninguno de los conjuros anteriores se elimina o se disipa, pero sus efectos se vuelven irrelevantes mientras dura el conjuro final de la serie.

Un efecto hace que otro sea irrelevante: a veces, un conjuro puede volver irrelevante un conjuro posterior. Ambos conjuros siguen activos, pero de alguna forma uno ha hecho ineficaz al otro.

Efectos de control mental múltiples: a veces los efectos mágicos que establecen control mental compiten, como por ejemplo los conjuros que eliminan la aptitud del sujeto para actuar. Los controles mentales que no eliminan la aptitud del receptor para actuar no suelen interferir unos con otros. Si la criatura se halla bajo control mental de dos o más criaturas, intentará obedecer a cada una al máximo de su aptitud, y hasta el límite del control que cada efecto permita. Si la criatura controlada recibe simultáneamente órdenes contradictorias, los controladores en competencia deben llevar a cabo pruebas enfrentadas de Carisma para determinar a cuál de ellos obedece.

Conjuros con efectos opuestos: los conjuros con efectos opuestos se aplican de forma normal, con todos los bonificadores, penalizadores, o cambios contabilizándose en el orden en el que se aplican. Algunos conjuros niegan a otros o los contrarrestan. Este es un efecto especial que se indica en la descripción del conjuro.

Efectos instantáneos: dos o más conjuros con duraciones instantáneas funcionan de forma acumulativa, si afectan al mismo objetivo.

DESCRIPCIONES DE LOS CONJUROS

La descripción de cada conjuro se presenta en un formato estándar. Cada categoría de información se explica y se define a continuación.

Nombre

La primera línea de la descripción de cada conjuro indica el nombre por el que es generalmente conocido.

Escuela (subescuela)

Bajo el nombre del conjuro hay una línea que indica la escuela de magia (y la subescuela, si la hay) a la que el conjuro pertenece.

Casi todos los conjuros pertenece a una de las ocho escuelas de magia. Una escuela de magia es un grupo de conjuros relacionados entre sí, que funcionan de forma similar. Cierto número de conjuros (*deseo* , *deseo limitado*, *marca arcana*, *permanencia*, y *prestidigitación*) son universales, y no pertenecen a escuela alguna.

Abjuración

Las abjuraciones son conjuros de protección, que crean barreras físicas o mágicas, que niegan aptitudes mágicas o físicas, que dañan a los intrusos, o que incluso expulsan al sujeto del conjuro a otro plano de existencia.

Si un conjuro de abjuración está activo a 10 pies (*3 m*) o menos de otro durante 24 horas o más, los campos mágicos interfieren entre sí y crean fluctuaciones de energía apenas visibles. La CD para encontrar dichos conjuros con la habilidad Percepción se rebaja en 4.

Si una abjuración crea una barrera que mantiene a raya a ciertos tipos de criatura, dicha barrera no puede utilizarse para empujarlas. Si fuerzas la barrera contra dicha criatura, notas una presión discernible contra la misma, y si continúas aplicando presión, rompes el conjuro.

Adivinación

Los conjuros de adivinación te permiten averiguar secretos largo tiempo olvidados, predecir el futuro, encontrar cosas ocultas, y frustrar conjuros engañosos.

Muchos conjuros de adivinación tienen áreas en forma de cono, que se mueven contigo y se extienden en la dirección que escoges. El cono define el área que puedes barrer cada asalto. Si estudias la misma área durante múltiples asaltos, a menudo puedes obtener información adicional, tal y como se indica en el texto descriptivo del conjuro.

Escudriñamiento: un conjuro de escudriñamiento crea un sensor mágico invisible que te envía información. A menos que se indique lo contrario, el sensor tiene los mismos poderes de agudeza sensorial que tú. Este nivel de agudeza incluye cualquier conjuro o efecto que te tiene como objetivo, pero no conjuros o efectos que emanan de ti. Sin embargo, el sensor se trata como un órgano sensorial independiente y separado de ti, y por lo tanto funciona con normalidad incluso si has sido cegado, ensordecido, o has sufrido algún otro tipo de impedimento sensorial.

Una criatura puede detectar el sensor mediante una prueba de Percepción con una CD de 20 + el nivel del conjuro. El sensor puede ser disipado como si fuera un conjuro activo.

Un espesor de plomo o una protección mágica bloquean un conjuro de escudriñamiento, y tú notas que tu conjuro ha sido bloqueado.

Conjuración

Cada conjuro de conjuración pertenece a una de las siguientes cinco subescuelas. Las conjuraciones transportan criaturas de otro plano de existencia al tuyo (llamada); crean objetos o efectos en un lugar determinado (creación); curan (curación); llevan hasta ti manifestaciones de objetos, criaturas, o formas de energía (convocación); o transportan criaturas u objetos a grandes distancias (teletransporte). Las criaturas que conjuras, por lo general (pero no siempre) obedecen tus órdenes.

Una criatura u objeto creado o transportado donde estás mediante un conjuro de conjuración no puede aparecer en el interior de otra criatura u objeto, ni puede flotar en un espacio vacío. Debe llegar a una posición despejada, que disponga de una superficie capaz de soportarlo.

La criatura u objeto debe aparecer dentro del rango del conjuro, pero no tiene por qué permanecer allí.

Llamada: un conjuro de llamada transporta a una criatura de otro plano al plano en el que estás. El conjuro concede a la criatura la aptitud unívoca de volver a su plano de origen, aunque puede limitar las circunstancias bajo las que es posible. Las criaturas que son llamadas

mueren si se las mata; no desaparecen y se reforman, como las traídas por un conjuro de convocación (ver más abajo). La duración de un conjuro de llamada es instantánea, lo que significa que la criatura llamada no puede ser disipada.

Creación: un conjuro de creación manipula la materia para crear un objeto o criatura en un lugar designado por el lanzador de conjuros. Si el conjuro tiene una duración diferente a instantánea, la magia sustenta la creación y, cuando el conjuro se acaba, la criatura u objeto conjurado desaparece sin dejar rastro. Si el conjuro tiene duración instantánea, el objeto o criatura creado es simplemente ensamblado mediante la magia, dura indefinidamente, y no depende de la magia para existir.

Curación: ciertas conjuraciones divinas curan criaturas, o incluso les devuelven la vida.

Convocación: un conjuro de convocación lleva instantáneamente a una criatura u objeto a un lugar designado por ti. Cuando el conjuro acaba o es disipado, una criatura convocada vuelve instantáneamente a su lugar de origen, pero no así un objeto convocado, a menos que la descripción del conjuro lo indique específicamente. Una criatura convocada también se va si muere o si sus puntos de golpe quedan a 0 o menos, pero no muere realmente. Al cabo de 24 horas se reforma, tiempo durante el cual no puede ser convocada de nuevo.

Cuando el conjuro que convocó a una criatura acaba y la criatura desaparece, todos los conjuros que ha lanzado expiran. Una criatura convocada no puede utilizar ninguna capacidad innata de convocatoria que posea.

Teletransporte: un conjuro de teletransporte transporta a una o más criaturas u objetos a gran distancia. Los más poderosos de estos conjuros pueden cruzar los límites de los Planos. A diferencia de los conjuros de convocatoria, el teletransporte es (a menos que se indique lo contrario) de un solo sentido y no disipable.

El teletransporte es un viaje instantáneo a través del plano Astral. Cualquier cosa que bloquee el viaje astral también bloquea el teletransporte.

Encantamiento

Los conjuros de encantamiento afectan la mente de otros, influenciando o controlando su comportamiento.

Todos los encantamientos son conjuros enajenadores. Hay dos subescuelas de conjuros de encantamiento que te conceden influencia sobre una criatura receptora.

Hechizo: un conjuro de hechizo cambia la forma en que te ve el receptor, haciendo típicamente que le parezcas un buen amigo.

Compulsión: un conjuro de compulsión obliga al receptor a actuar de alguna forma, o cambia la forma en que funciona su mente. Algunos conjuros de compulsión determinan las acciones del receptor o los efectos sobre el mismo, otros te permiten determinar las acciones de éste cuando lanzas el conjuro, y otros tantos te conceden un control continuado sobre el mismo.

Evocación

Los conjuros de evocación manipulan energía mágica, o extraen poder de una fuente invisible para producir el efecto deseado. En efecto, una evocación usa la magia para crear algo de la nada. Muchos de sus conjuros y efectos son espectaculares, y los conjuros de evocación pueden infligir grandes cantidades de daño.

Ilusión

Los conjuros de ilusión engañan los sentidos o la mente de otros. Hacen que la gente vea cosas que no están, que no vea cosas que sí están, que oiga ruidos fantasmagóricos, o que recuerde cosas que jamás ocurrieron.

Quimera: un conjuro de quimera crea una sensación falsa. Los que ven la quimera perciben la misma cosa, y no sus propias versiones ligeramente diferentes de la quimera. No es una impresión mental personalizada. Las quimeras no pueden hacer que algo visto sea otra cosa. Una quimera que incluye efectos audibles no puede duplicar un habla inteligible, a menos que la descripción del conjuro indique específicamente que puede. Si el habla inteligible es posible, debe ser en un idioma que **tú puedas hablar. Si intentas duplicar** un idioma que no puedes hablar, la quimera produce parloteo. Igualmente, no puedes hacer una copia visual de algo a menos que sepas cómo es (o copiar otro sentido exactamente, a menos que lo hayas experimentado).

Como quiera que las quimeras y los engaños son irreales, no pueden producir efectos reales de la forma en que otros tipos de ilusiones pueden hacerlo. Las quimeras y los engaños no pueden infligir daño a objetos o criaturas, soportar peso, proporcionar nutrición, ni protección contra los elementos. Por lo tanto, estos conjuros son útiles para confundir a los enemigos, pero inútiles para atacarles directamente.

La CD de una quimera es igual a 10 + su modificador por tamaño.

Engaño: un conjuro de engaño cambia las cualidades sensoriales de un sujeto, haciéndole parecer, sentir, oler, saber, o sonar como algo diferente, o incluso puede hacer parecer que desaparece.

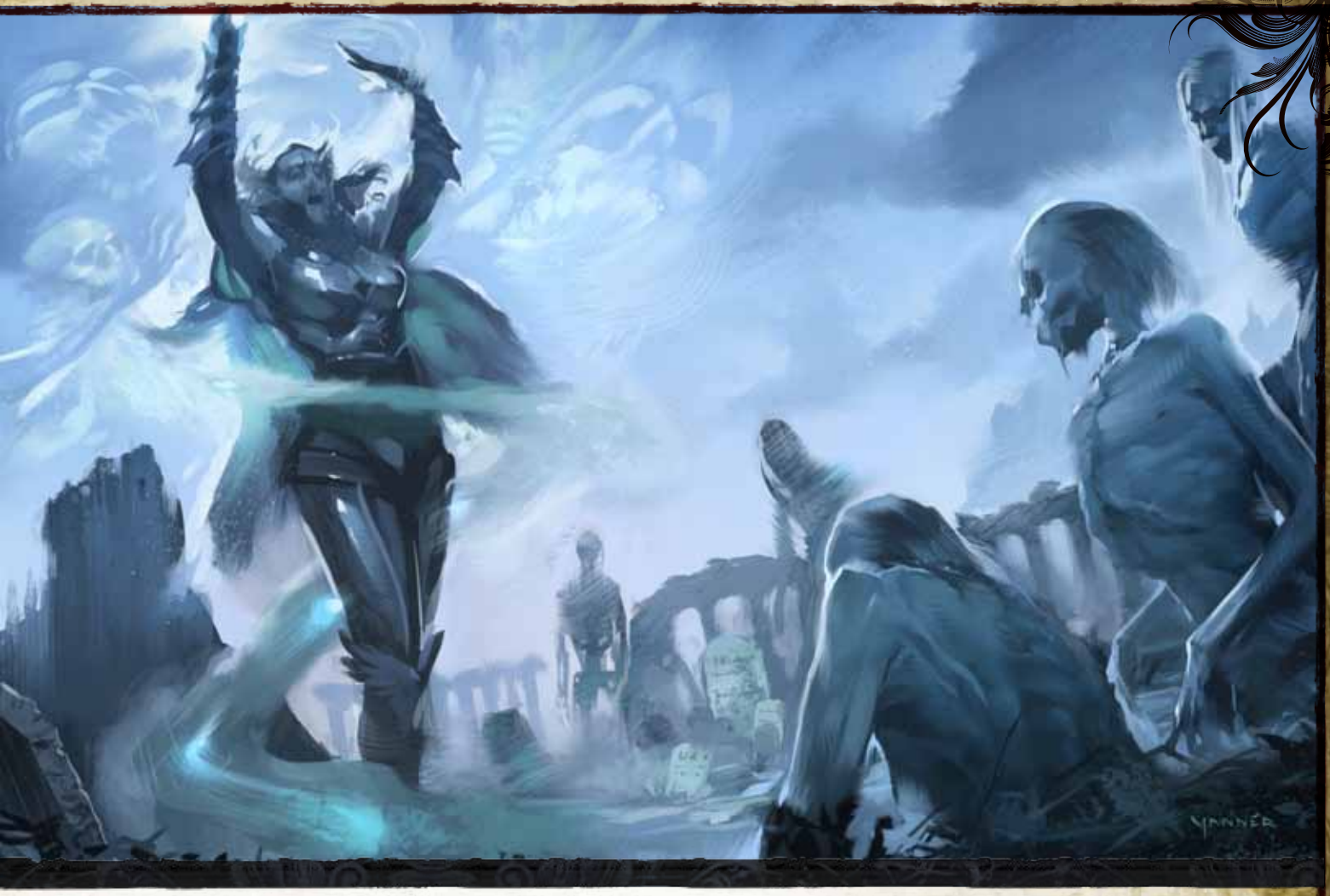
Pauta: como una quimera, un conjuro de pauta crea una imagen que otros pueden ver, pero una pauta también afecta la mente de los que la ven o son atrapados en ella. Todas las pautas son conjuros enajenadores.

Fantasmagoría: un conjuro de fantasmagoría crea una imagen mental que por lo general sólo el lanzador y el receptor (o receptores) del conjuro pueden percibir. Esta impresión se halla totalmente en la mente de cada receptor. Es una impresión mental personalizada que está en su cabeza, y no una falsa imagen o algo que vea realmente. Terceras personas que vean o estudien la escena no perciben la fantasmagoría. Todas las fantasmagorías son conjuros enajenadores.

Sombra: un conjuro de sombra crea algo parcialmente real, a partir de energía extradimensional. Dichas ilusiones pueden tener efectos reales, y el daño infligido por una ilusión de sombra es real.

Tiradas de salvación e ilusiones (descreer): las criaturas que se encuentran con una ilusión no tienen derecho por lo general a tiradas de salvación para reconocerla como ilusoria, a menos que la estudien cuidadosamente, e interaccionen con ella de alguna forma.

Una tirada de salvación con éxito contra la ilusión revela que es falsa, pero una quimera o fantasmagoría permanece como una silueta translúcida.



Una tirada de salvación fallida indica que un personaje no consigue darse cuenta de que algo anda mal. Un personaje que tiene pruebas de que una ilusión no es real no necesita tirada de salvación. Si cualquiera que la vea consigue descreer con éxito una ilusión y comunica este hecho a otros, cada uno de ellos tiene derecho a una tirada de salvación con un bonificador +4.

Nigromancia

Los conjuros de nigromancia manipulan el poder de la muerte, la muerte en vida, y la fuerza vital. Los conjuros que implican criaturas muertas vivientes forman parte sustancial de esta escuela.

Transmutación

Los conjuros de transmutación cambian las propiedades de alguna criatura, cosa, o estado.

Polimorfía: un conjuro de polimorfía transforma tu cuerpo físico para que adopte la forma de otra criatura. Si bien estos conjuros te hacer parecerte a la criatura, concediéndote un bonificador +10 a las pruebas de habilidad de Disfrazarse, no te conceden todas las aptitudes y poderes de la misma. Cada conjuro de polimorfía te permite adoptar la forma de una criatura de un tipo específico, concediéndote cierto número de bonificadores a tus puntuaciones de característica, y un bonificador a tu armadura natural. Además, cada conjuro de polimorfía puede concederte cierto número de otros beneficios, incluyendo tipos de movimiento, resistencias, y sentidos. Si la forma que escoges concede estos beneficios, o una aptitud mayor del mismo tipo, obtienes el beneficio indicado. Si la forma concede una aptitud inferior del mismo tipo, obtienes la aptitud inferior. Tu velocidad base cambia para igualarse a la de la forma que adoptas. Si la forma concede una velocidad de nadar o excavar, mantienes la aptitud de respirar si estás nadando o excavando. La CD para cualquiera de estas aptitudes es igual a tu CD para el conjuro de polimorfía utilizado para cambiar a esa forma.

Además de estos beneficios, obtienes cualquiera de los ataques naturales de la criatura base, incluyendo la competencia con ellos. Estos ataques se basan en tu ataque base, modificado por tu Fuerza o por tu Destreza como sea más apropiado, y utilizan tu modificador por Fuerza para determinar los bonificadores al daño.

Si un conjuro de polimorfía te hace cambiar de tamaño, aplica los modificadores por tamaño de la forma apropiada, cambiando tu Clase de armadura, tu bonificador por ataque, tu Bonificador a las maniobras de combate, y tus modificadores a la habilidad de Sigilo. Tus puntuaciones de característica no se ven modificadas por este cambio a menos que el conjuro lo especifique.

A menos que se indique lo contrario, los conjuros de polimorfía no se pueden utilizar para duplicar individuos específicos. Aunque muchos de los pequeños detalles pueden ser controlados, tu apariencia es siempre la de un miembro genérico de dicho tipo de criatura. Los conjuros de polimorfía no pueden utilizarse para adoptar la forma de una criatura con una plantilla, o una versión avanzada de una criatura.

Cuando lanzas un conjuro de polimorfía que te cambia a una criatura del tipo animal, bestia mágica, dragón, elemental, planta, o sabandija, todo tu equipo se funde con tu cuerpo. Los objetos que proporcionan bonificadores constantes y que no necesitan ser activados continúan funcionando mientras están fundidos de esta forma (con la excepción de los bonificadores por armadura y escudo, que dejan de funcionar). Los objetos que requieren activación no pueden usarse mientras la mantienes. Mientras permaneces en esta forma, no puedes lanzar ningún conjuro que requiera componentes materiales (a menos que dispongas de las dotes Abstención de materiales o Conjuros naturales), y sólo puede lanzar conjuros con componentes somáticos o verbales si la forma que escoges tiene la aptitud de llevar a cabo tales movimientos o de hablar, como por ejemplo un dragón. Otros conjuros de polimorfía también podrían verse sujetos a esta restricción, si de alguna manera te cambian a una forma diferente a tu forma original (sujeto a la discreción del DJ). Si tu nueva forma no hace que su equipo se funda con tu forma, el equipo cambia de tamaño para adaptarse a tu nuevo tamaño.

Mientras estás bajo los efectos de un conjuro de polimorfía, pierdes todas las aptitudes extraordinarias y sobrenaturales que dependen de tu forma original (como por ejemplo sentidos agudos, olfato, y visión en la oscuridad), así como cualquier ataque natural y tipo de movimiento que poseyera tu forma original. También pierdes cualquier rasgo de clase que depende de tu forma, pero los que te permiten añadir rasgos (como por ejemplo los hechiceros que pueden hacer crecer garras) siguen funcionando. Si bien la mayoría deberían ser obvias, el DJ es el árbitro final sobre qué aptitudes dependen de la forma y se pierden cuando se adopta una nueva forma. Tu nueva forma podría restaurar cierto número de estas aptitudes, si las posee.

Sólo puedes estar bajo los efectos de un conjuro de polimorfía a la vez. Si se lanza sobre ti un nuevo conjuro de polimorfía (o activas un efecto de polimorfía, como por ejemplo forma salvaje), tú decides si permites que te afecte o no, en lugar del conjuro anterior. Además, otros conjuros que cambian tu tamaño no tienen efecto sobre ti mientras te hallas bajo los efectos de un conjuro de polimorfía.

Si se lanza un conjuro de polimorfía sobre una criatura menor que Pequeña o mayor que Mediana, ajusta primero sus puntuaciones de característica a uno de estos dos tamaños utilizando la tabla de la columna siguiente, antes de aplicar los bonificadores concedidos por el conjuro de polimorfía.

Tamaño original de la criatura	Fue	Des	Con	Tamaño ajustado
Minúsculo	+6	-6	-	Pequeño
Diminuto	+6	-4	-	Pequeño
Menudo	+4	-2	-	Pequeño
Grande	-4	+2	-2	Mediano
Enorme	-4	+4	-4	Mediano
Gargantuesco	-12	+4	-6	Mediano
Colosal	-16	+4	-8	Mediano

[Descriptor]

Apareciendo en la misma línea que la escuela y la subescuela, cuando las hay, hay un descriptor que categoriza más el conjuro. Algunos conjuros tienen más de un descriptor.

Los descriptores son ácido, agua , aire, bien, caótico, dependiente del idioma, electricidad, enajenador, frío, fuego, fuerza, legal, luz, mal, miedo, muerte, oscuridad, sónico, y tierra.

La mayoría de estos descriptores no tienen efecto en el juego por sí mismos, pero gobiernan cómo actúa el conjuro con otros conjuros, con las aptitudes especiales, con las criaturas inusuales, con el alineamiento, etc.

Un conjuro dependiente del idioma utiliza un idioma inteligible como medio de comunicación. Si el receptor no puede entender o no puede oír lo que dice el lanzador de un conjuro dependiente del idioma, el conjuro falla.

Un conjuro enajenador funciona sólo contra criaturas con una puntuación de Inteligencia de 1 o mayor.

Nivel

La siguiente línea de la descripción de un conjuro proporciona el nivel del mismo, un número entre 0 y 9 que define la potencia relativa del mismo. Este número viene precedido por una lista de clases cuyos miembros pueden lanzarlo. El nivel de un conjuro afecta la CD de cualquier salvación permitida contra sus efectos.

Componentes

Los componentes de un conjuro son lo que debes hacer o poseer para lanzarlo. La entrada 'componentes' en la descripción del conjuro incluye abreviaturas que te indican qué tipo de componentes requiere. Los materiales y los componentes de foco se indican antes del texto descriptivo. Por lo general no tienes que preocuparte por ellos, pero cuando no puedes utilizar uno por alguna razón, o cuando el material o foco es caro, entonces son importantes.

Verbal (V): un componente verbal es un ensalmo hablado. Para proporcionar un componente verbal, debes ser capaz de hablar con voz fuerte. Un conjuro de *silencio* o una mordaza arruina el ensalmo y por tanto el conjuro. Un lanzador de conjuros ensordecido tiene una probabilidad del 20% de estropear cualquier conjuro con componentes verbales que intente lanzar.

Somáticos (S): un componente somático es un movimiento medido y preciso de la mano. Para proporcionar un componente somático, debes tener por lo menos una mano libre

Material (M): un componente material consiste en una o más sustancias y objetos físicos que son aniquilados por las energías de conjuro en el proceso de lanzamiento. A menos que se indique un coste para un componente material, el coste es desdeñable. No te preocupes de llevar la cuenta de los componentes materiales de coste

desdeñable, sino que supón que tienes todo lo que necesitas en tanto en cuanto dispongas de tu bolsa de componentes de conjuro.

Foco (F): un foco es algún tipo de accesorio. A diferencia de un componente material, el foco no se consume cuando se lanza el conjuro, y puede ser utilizado de nuevo. Igual que con los componentes materiales, el coste de un foco es desdeñable a menos que se indique un precio. Supón que los focos de coste desdeñable se hallan en tu bolsa de componentes de conjuro.

Foco divino (FD): un foco divino es un objeto de significado espiritual. El foco divino para un clérigo o paladín es un símbolo sagrado apropiado a la fe del personaje. El foco divino de un druida o explorador es una ramita de acebo, o alguna otra planta sagrada.

Si la línea de componentes incluye F/FD o M/FD, la versión arcana del conjuro tiene un foco o un componente material (la abreviatura antes de la barra) y la versión divina tiene un foco divino (la abreviatura después de la barra).

Tiempo de lanzamiento

La mayoría de conjuros tiene un tiempo de lanzamiento de 1 acción estándar. Otros tardan 1 asalto o más, mientras que unos pocos requieren tan solo 1 acción rápida.

Un conjuro que tarda 1 asalto en lanzarse es una acción de asalto completo, que surte efecto justo antes del inicio de tu turno en el asalto posterior a aquél en que iniciaste el lanzamiento del conjuro. Puedes actuar normalmente después de completar el conjuro.

Un conjuro que tarda 1 minuto en lanzarse surte efecto justo antes de tu turno 1 minuto más tarde (y para cada uno de estos 10 asaltos, estás lanzando el conjuro como acción de asalto completo, como se indicó antes para los tiempos de lanzamiento de 1 asalto). Estas acciones deben ser consecutivas e ininterrumpidas, o el conjuro falla de forma automática.

Cuando inicias un conjuro que tarda 1 asalto o más en lanzarse, debes continuar con la concentración desde el asalto actual hasta justo antes de tu turno en el siguiente asalto (por lo menos). Si pierdes la concentración antes de completar el lanzamiento, pierdes el conjuro.

Un conjuro con un tiempo de lanzamiento de 1 acción rápida no cuenta contra el límite normal de 1 conjuro por asalto. Sin embargo, sólo puedes lanzar 1 conjuro de este tipo por asalto. Lanzar un conjuro con un tiempo de lanzamiento de 1 acción rápida no provoca ataques de oportunidad.

Tomas todas las decisiones relevantes acerca de un conjuro (alcance, objetivo, área, efecto, versión, etc.) cuando el conjuro surte efecto.

Alcance

El alcance de un conjuro indica cuánto puedes alcanzar con él, tal y como se define en la entrada de alcance de la descripción del mismo. El alcance de un conjuro es la distancia máxima de ti a que puede tener lugar el efecto del mismo, así como la distancia máxima a la que puedes designar el punto de origen del mismo. Si alguna parte del área del conjuro se extiende más allá de ese alcance, ese área se pierde. Los alcances estándar incluyen los siguientes.

Personal: el conjuro sólo te afecta a ti.

Toque: debes tocar a una criatura o un objeto para afectarlo. Un conjuro de toque que inflige daño puede conseguir un impacto crítico igual que un arma. Un conjuro de toque amenaza un impacto crítico con una tirada natural de 20, e inflige doble daño con un impacto crítico que tenga éxito. Algunos conjuros de toque te permiten tocar a múltiples objetivos. Puedes tocar hasta 6 objetivos voluntarios como parte del lanzamiento, pero todos los objetivos del conjuro deben ser tocados en el mismo asalto en el que acabas de lanzarlo. Si el conjuro te permite tocar objetivos en asaltos múltiples, tocar a 6 criaturas es una acción de asalto completo.

Corto: el conjuro llega hasta 25 pies (*7,5 m*) de distancia de ti. El alcance máximo se incrementa en 5 pies (*1,5 m*) por cada 2 niveles completos de lanzador.

Intermedio: el conjuro llega hasta 100 pies (*30 m*) +10 pies (*3 m*) por nivel de lanzador.

Largo: el conjuro llega hasta 400 pies (*120 m*) +40 pies (*12 m*) por nivel de lanzador.

Ilimitado: el conjuro llega a cualquier lugar que se halle en el mismo plano de existencia.

Alcance expresado en pies: algunos conjuros no tienen una categoría de alcance estándar, sino tan sólo un alcance expresado en pies.

Cómo apuntar un conjuro

Puedes elegir a quién afecta un conjuro o dónde se origina su efecto, dependiendo del tipo del mismo. La siguiente entrada en la descripción del conjuro define el objetivo (u objetivos) del mismo, su efecto, o su área, según sea apropiado.

Objetivo u objetivos: algunos conjuros tienen un objetivo u objetivos. Puedes lanzar estos conjuros sobre criaturas u objetos tal y como se define en la descripción del propio conjuro. Debes ser capaz de ver o tocar al objetivo, y debes escoger específicamente a dicho objetivo, si bien no tienes que seleccionarlo hasta que acabas de lanzar el conjuro.

Si el objetivo de un conjuro eres tu (la línea 'Objetivo'de la descripción del conjuro incluye 'Tú'), no tienes derecho a tirada de salvación, ni se aplica la resistencia a conjuros. Las líneas sobre tiradas de salvación y resistencia a conjuros se omiten en este caso.

Algunos conjuros se restringen a objetivos voluntarios. Declararte a ti mismo objetivo voluntario es algo que puedes hacer en cualquier momento (incluso si éstas desprevenido o no es tu turno). Las criaturas inconscientes se consideran automáticamente voluntarias, si bien un personaje consciente pero inmóvil o indefenso (como alguien que está atado, aterrado, apresado, paralizado, sujeto, o aturdido) no se considera automáticamente voluntario.

Algunos conjuros te permiten redirigir el efecto a nuevos objetivos o áreas después de lanzarlos. Redirigir un conjuro es una acción de movimiento que no provoca ataques de oportunidad.

Efecto: algunos conjuros crean o convocan cosas en lugar de afectar a cosas ya presentes.

Debes designar el lugar donde esas cosas aparecen, o bien viéndolo, o definiéndolo. El alcance determina lo lejos que un efecto puede aparecer, pero si el efecto es móvil, una vez aparece se puede mover sea cual sea el alcance del conjuro.

Rayo: algunos efectos son rayos. Apuntas un rayo como si usaras un arma a distancia, aunque típicamente llevas a cabo un ataque de toque a distancia en lugar de un ataque a distancia normal. Igual que con un arma a distancia, puedes disparar a la oscuridad o una criatura invisible, y esperar darle a algo. No tienes por qué ver a las criaturas a las que intentas acertar, igual que con un conjuro apuntado. Sin embargo, las criaturas y los obstáculos que hay de por medio pueden bloquear tu línea visual, o proporcionar cobertura a la criatura a la que apuntas.

Si un conjuro de rayo tiene duración, es la duración del efecto que el rayo causa, no el tiempo que dura el propio rayo.

Si un conjuro de rayo inflige daño, puedes conseguir con él un impacto crítico igual que con un arma. Un conjuro de rayo amenaza un impacto crítico con un 20 natural, e inflige doble daño con un crítico confirmado.

Expansión: algunos efectos, notablemente las nubes y las nieblas, se expanden desde un punto de origen, que debe ser una intersección de casillas. El efecto se puede extender alrededor de esquinas, y a zonas que no puedes ver. Calcula la distancia mediante la distancia real recorrida, teniendo en cuenta los giros que ha dado el efecto de conjuro. Al determinar la distancia para los efectos de expansión, cuenta alrededor de las paredes y no a través de ellas. Igual que con el movimiento, no traces diagonales a través de las esquinas. Debes designar el punto de origen del efecto, pero no tienes por qué tener línea de efecto (ver más abajo) a todas las partes del mismo.

Área: algunos conjuros afectan un área. A veces la descripción de un conjuro especifica un área especialmente definida, pero por lo general un área encaja en una de las categorías que se describen a continuación.

Sea cual sea la forma de un área, tú seleccionas el punto donde se origina el conjuro, pero por lo demás no controlas a qué criaturas u objetos afecta. El punto de origen de un conjuro siempre es una intersección de casillas. Para determinar si una criatura en concreto se halla dentro del área de un conjuro, cuenta la distancia desde el punto de origen en casillas, igual que lo haces cuando mueves un personaje, o cuando determinas el alcance de un ataque a distancia. La única diferencia es que en vez de contar desde el centro de la casilla hasta el centro de la siguiente, cuentas de intersección a intersección.

Puedes contar diagonalmente a través de una casilla, pero recuerda que cada segunda diagonal cuenta como 2 casillas de distancia. Si el extremo más lejano de la casilla está dentro del área del conjuro, cualquier cosa en ella se encuentra en el área del conjuro. Si el área del conjuro sólo toca el borde más próximo de una casilla, sin embargo, lo que hay en su interior no se ve afectado por el mismo.

Explosión, emanación, o expansión: la mayoría de conjuros que afectan un área funcionan como una explosión, una emanación, o una expansión. En cada caso, seleccionas el punto de origen del conjuro, y mides su efecto a partir de dicho punto.

Un conjuro de explosión afecta a todo lo que hay en su área, incluyendo criaturas que no puedes ver. No puede afectar a criaturas que disponen de cobertura total desde su punto de origen (en otras palabras, sus efectos no se extienden alrededor de las esquinas). La forma por defecto para un efecto de explosión es una esfera, pero algunos se describen específicamente con forma de cono. El área de una explosión define lo lejos del punto de origen del conjuro que se extiende su efecto.

Un conjuro de emanación funciona como uno de explosión, excepto en que el efecto continua irradiando toda la duración del mismo desde el punto de origen. La mayoría de emanaciones son conos o esferas.

Un conjuro de expansión se extiende como una explosión, pero puede doblar esquinas. Tú seleccionas el punto de origen, y el conjuro se expande una distancia determinada en todas direcciones. Calcula el área que llena el efecto de conjuro, teniendo en cuenta cualquier giro que dé su efecto.

Cono, cilindro, línea, o esfera: la mayoría de conjuros afectan un área que tiene una forma particular.

Un conjuro con forma de cono emana de ti en un cuarto de círculo en la dirección que tú designas. Se inicia en cualquier esquina de tu casilla, y se ensancha conforme avanza. La mayoría de conos son, o bien explosiones, o bien emanaciones (ver más arriba), y por lo tanto no doblan esquinas.

Cuando lanzas un conjuro en forma de cilindro, seleccionas el punto de origen del mismo, que es el centro de un círculo horizontal, y el conjuro se dispara a partir del círculo, llenando un cilindro. Un conjuro con forma cilíndrica ignora cualquier obstrucción que haya en su área.

Un conjuro con forma de línea surge a partir de ti en línea recta en la dirección que designes. Se inicia en cualquier esquina de tu casilla, y se extiende hasta el límite de su alcance, o hasta que da con una barrera que bloquea su línea de efecto. Un conjuro en forma de línea afecta a todas las criaturas que se encuentran en las casillas a través de las que pasa la línea.

Un conjuro con forma de esfera se expande desde su punto de origen para crear un área esférica. Las esferas pueden ser explosiones, emanaciones, o expansiones.

Criaturas: un conjuro con este tipo de área afecta directamente las criaturas (como un conjuro apuntado), pero afecta a todas las criaturas de algún tipo de la zona, en lugar de a criaturas individuales que tú selecciones. El área puede ser una explosión esférica, una explosión en forma de cono, o adoptar cualquier otra forma.

La mayoría de conjuros afectan a 'criaturas vivas', lo que significa todas las criaturas excepto los constructos y los muertos vivientes. Las criaturas en el área del conjuro que no son del tipo apropiado no cuentan como criaturas afectadas.

Objetos: un conjuro con este tipo de área afecta a objetos en un área que tú seleccionas (igual que 'Criaturas', pero afectando en su lugar a objetos).

Otro: un conjuro puede tener un área única, tal y como se define en su descripción.

(Mo) Moldeable: si la entrada de un área o efecto acaba con '(Mo)', puedes moldear el conjuro. Un efecto o zona moldeado no puede tener ninguna dimensión menor que 10 pies (*3 m*). Muchos efectos o áreas se indican como cubos para hacer más fácil moldear formas irregulares. Los volúmenes tridimensionales se necesitan más a menudo para definir efectos y áreas aéreos o submarinos.

Línea de efecto: una línea de efecto es un camino recto y no bloqueado que indica lo que puede afectar un conjuro. Una línea de efecto queda bloqueada por una barrera sólida. Es como la línea visual para las armas a distancia, excepto que no la bloquean la niebla, la oscuridad, u otros factores que limitan la visión normal.

Debes tener una línea de efecto despejada a cualquier objetivo contra el que lanzas un conjuro, o a cualquier espacio en el que pretendes crear un efecto. Debes disponer de una línea de efecto despejada hasta el punto de origen de cualquier conjuro que lanzas.

Un conjuro de explosión, cono, cilindro, o emanación, sólo afecta un área, criatura, u objeto al que tenga línea de efecto desde su origen (el punto central de una explosión esférica, el punto inicial de una explosión con forma de cono, el círculo de un cilindro, o el punto de origen de una emanación).

Una barrera por lo demás sólida que tenga un agujero de por lo menos 1 pie cuadrado (*0,09 m²*) que la atraviese, no bloquea la línea de efecto de un conjuro. Tal abertura significa que la longitud de 5 pies (*1,5 m*) de muro que contiene el agujero no se considera como una barrera a efectos de la línea de efecto de un conjuro.

Duración

La entrada de duración de un conjuro te indica lo que dura la energía mágica del mismo.

Duraciones con tiempo: muchas duraciones se miden en asaltos, minutos, horas, u otros incrementos. Cuando el tiempo se acaba, la magia se va, y el conjuro se acaba a su vez. Si la duración de conjuro es variable, se tira en secreto de forma que el lanzador no sepa cuánto va a durar.

Instantáneo: la energía del conjuro viene y se va en el momento en que se lanza el mismo, aunque sus consecuencias podrían ser duraderas.

Permanente: la energía permanece lo mismo que el efecto. Eso quiere decir que el conjuro es vulnerable a *disipar magia*.

Concentración: el conjuro dura en tanto en cuanto te concentras en el mismo. Concentrarse para mantener un conjuro es una acción estándar que no provoca ataques de oportunidad. Cualquier cosa que puede romper tu concentración cuando lanzas un conjuro, también lo hace cuando lo mantienes, haciendo que el conjuro acabe. Consulta 'Concentración' en la página 206.

No puedes lanzar un conjuro mientras te concentras en otro. Algunos conjuros duran un breve tiempo después de dejar de concentrarte en ellos.

Sujetos, efectos, y áreas: si el conjuro afecta directamente a las criaturas, el resultado viaja con los receptores durante toda la duración del mismo. Si el conjuro crea un efecto, éste dura lo mismo que el conjuro. El efecto podría moverse o permanecer quieto, y puede ser destruido antes de que su duración se acabe. Si el conjuro afecta a un área, se queda en la misma a lo largo de su duración.

Las criaturas quedan sujetas al conjuro cuando entran en el área, y dejan de estar sujetas a él cuando salen de la misma.

Conjuros de toque y retener la descarga: en la mayoría de casos, si no descargas un conjuro de toque en el asalto en el que lo lanzas, puedes retener la descarga (posponer la descarga del conjuro)

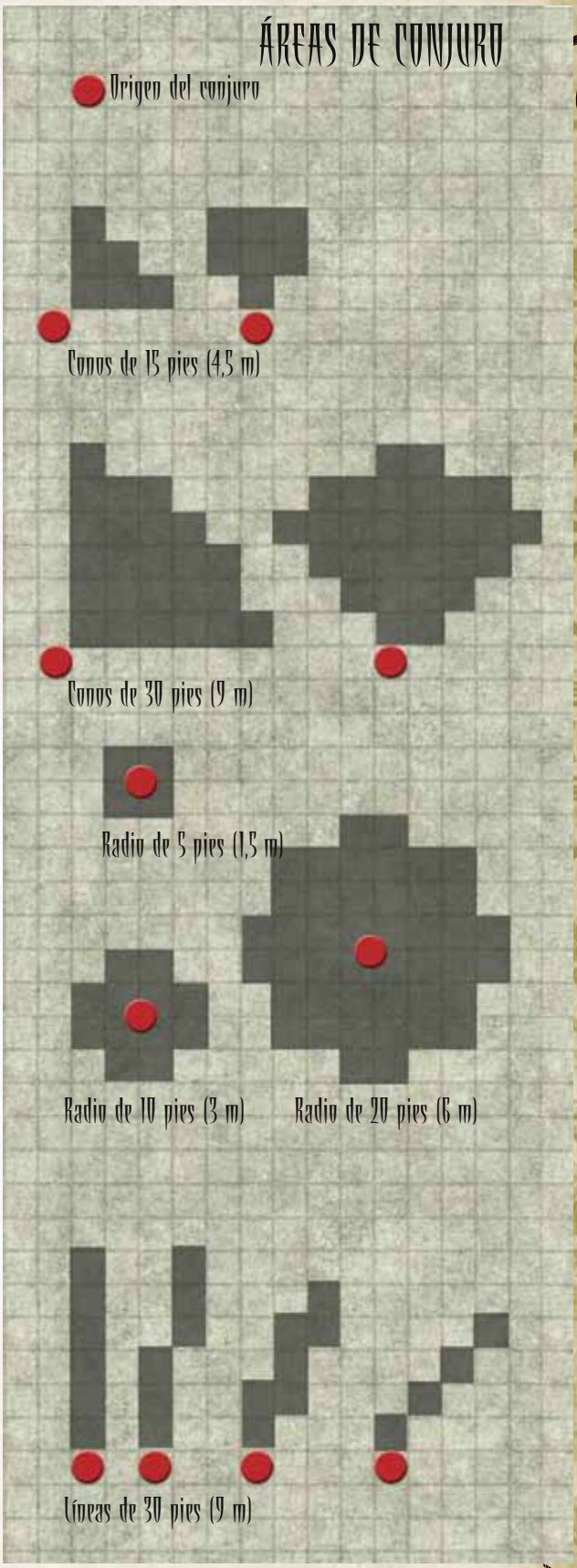


Tabla 9-2: objetos afectados por los ataques mágicos

Orden*	Objeto
1º	Escudo
2º	Armadura
3º	Casco, sombrero, o diadema mágicos
4º	Objeto en la mano (incl. arma, varita, o similar)
5º	Capa mágica
6º	Arma guardada o envainada
7º	Brazales mágicos
8º	Ropa mágica
9º	Joyas mágicas (incluyendo anillos)
10º	Cualquier otra cosa

*En orden de más probable al menos probable en ser afectado

indefinidamente. Puedes llevar a cabo ataques de toque asalto tras asalto hasta descargarlo. Si lanzas otro conjuro, el de toque se disipa.

Algunos conjuros de toque te permiten tocar a muchos objetivos como parte del conjuro. No puedes retener la carga de un conjuro de este tipo; debes tocar a todos los objetivos en el mismo asalto en el que acabas de lanzarlo.

Descarga: ocasionalmente, un conjuro dura un tiempo fijo, o hasta que es desencadenado o descargado.

(D) Disipable: si la línea de duración acaba en '(D)', puedes disipar el conjuro a voluntad. Debes estar dentro del alcance del efecto, y pronunciar las palabras de disipación, que por lo general son una forma modificada del componente verbal del mismo. Si el conjuro no tiene componente verbal, puedes disipar el efecto con un gesto. Disipar un conjuro es una acción estándar que no provoca ataques de oportunidad.

Un conjuro que depende de la concentración es disipable por su propia naturaleza, y disiparlo no representa acción alguna, puesto que todo lo que tienes que hacer para acabar con él es dejar de concentrarte durante tu turno.

Tirada de salvación

Por lo general un conjuro dañino permite a su objetivo llevar a cabo una tirada de salvación para evitar algunos o todos los efectos. La entrada de la tirada de salvación en una descripción de conjuro define qué tipo de tirada de salvación permite el mismo, y describe cómo funcionan las tiradas de salvación contra él.

Niega: el conjuro no surte efecto alguno contra un sujeto que consigue llevar a cabo su tirada de salvación.

Parcial: el conjuro tiene algún efecto sobre su objetivo. Una tirada de salvación con éxito significa que tiene lugar un efecto menor.

Mitad: el conjuro inflige daño, y una tirada de salvación con éxito reduce a la mitad el daño sufrido (redondeando hacia abajo).

Ninguna: no se permite tirada de salvación.

Descreer: una tirada una salvación con éxito permite al objetivo ignorar los efectos del conjuro.

(**objeto**): el conjuro puede ser lanzado sobre objetos, que tienen derecho a una tirada de salvación si son mágicos, o si están atendidos (empuñados, puestos, aferrados, etc.) por una criatura que resiste el conjuro, en cuyo caso el objeto utiliza el bonificador a las tiradas de salvación de la criatura, a menos que el suyo propio sea mejor. Esta notación no significa que un conjuro sólo puede lanzarse sobre objetos. Algunos conjuros de ese tipo se pueden lanzar sobre criaturas u objetos. Los bonificadores a las tiradas de salvación de un objeto mágico son todas ellas iguales a 2 + la mitad del nivel de lanzador del objeto.

(**inofensivo**): este conjuro es por lo general beneficioso, y no dañino, pero una criatura que sea objetivo del mismo puede intentar una tirada de salvación si lo desea.

Clase de dificultad de la tirada de salvación: una tirada de salvación contra un conjuro tiene una CD de 10 + el nivel del conjuro + tu bonificador de la aptitud relevante (Inteligencia para un mago, Carisma para un bardo, paladín, o hechicero, Sabiduría para un clérigo, druida, o explorador). El nivel de un conjuro puede variar dependiendo de tu clase. Utiliza siempre el nivel del conjuro aplicable a tu clase.

Qué sucede si tienes éxito en una tirada de salvación: una criatura que salva con éxito contra un conjuro que no tiene efectos físicos obvios nota una fuerza hostil o un cosquilleo, pero no puede deducir la naturaleza exacta del ataque. De igual forma, si la tirada de salvación de una criatura tiene éxito contra un conjuro dirigido, notas que el conjuro ha fallado. No notas cuándo una criatura tiene éxito en una salvación contra los efectos de un conjuro de efecto o de área.

Éxitos y fracasos automáticos: un 1 natural (sale un 1 en el d20) en una tirada de salvación es siempre un fallo, y el conjuro podía causar daño a los objetos expuestos (ver 'Objetos que sobreviven después de una tirada de salvación', más abajo). Un 20 natural (sale un 20 en el d20) es siempre un éxito.

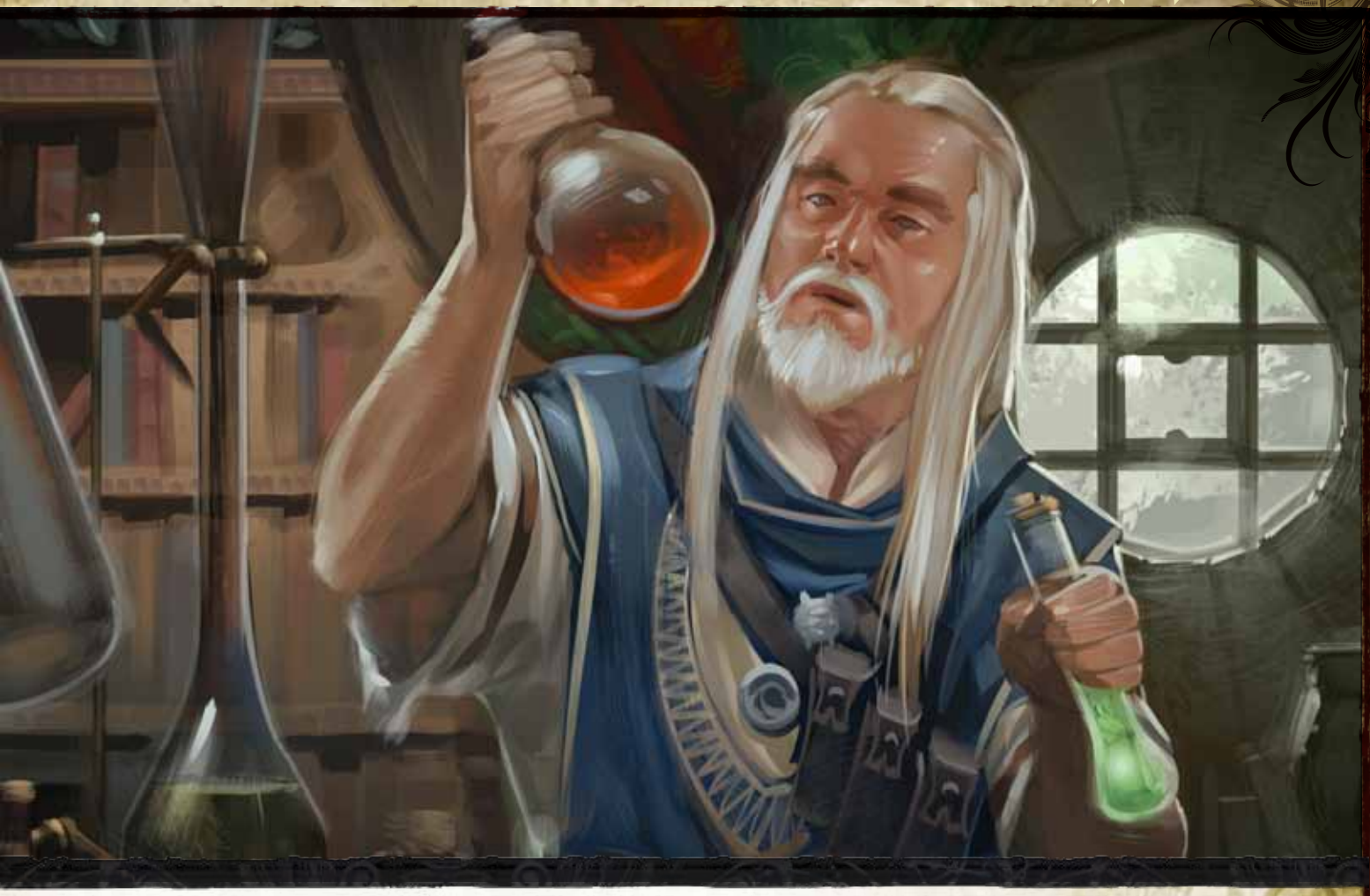
Renunciar voluntariamente a una tirada de salvación: una criatura puede renunciar de forma voluntaria a una tirada de salvación, y aceptar voluntariamente el resultado de un conjuro. Incluso un personaje con una resistencia especial a la magia puede suprimir esta cualidad.

Objetos que sobreviven después de una tirada de salvación: a menos que el texto descriptivo del conjuro indique lo contrario, se supone que todos los objetos llevados o vestidos por una criatura sobreviven a un ataque mágico. Es posible sin embargo que, si la criatura saca un 1 natural en su tirada de salvación contra el efecto, un objeto expuesto resulte dañado (si el ataque puede dañar a los objetos). Consulta la tabla 9-2: objetos afectados por los ataques mágicos. Consulta qué 4 objetos llevados o vestidos por la misma tienen una probabilidad mayor de verse afectados, y determina aleatoriamente cuál de ellos puede haberlo sido. El objeto determinado al azar debe llevar a cabo una tirada de salvación contra la forma de ataque, y sufrir cualquier daño que el ataque inflija.

Si el objeto designado no es llevado o vestido y no es mágico, no tiene derecho a una tirada de salvación, sino que simplemente sufre el daño apropiado.

Resistencia a los conjuros

La Resistencia a los conjuros (abreviado RC) es una aptitud defensiva especial. Si tu conjuro está siendo resistido por una criatura con



RC, debes llevar a cabo una prueba de nivel de lanzador (1d20 + nivel de lanzador) por lo menos igual a la RC de la criatura para que el conjuro afecte a la misma. La RC de un defensor es como una Clase de armadura contra ataques mágicos. Incluye cualquier ajuste a tu nivel de lanzador para esta prueba de nivel de lanzador.

La entrada de Resistencia a los conjuros y el texto descriptivo de una descripción de conjuro te indica si la RC protege del conjuro a las criaturas. En muchos casos la RC sólo se aplica cuando una criatura resistente es el objetivo del conjuro, no cuando se encuentra con un conjuro que ya está activo en un lugar.

Los términos 'objeto' e 'inofensivo' significan lo mismo para la RC que para las tiradas de salvación. Una criatura con RC debe bajar voluntariamente su resistencia (una acción estándar) para verse afectada por tales conjuros sin obligar al lanzador a llevar a cabo una prueba de nivel de lanzador.

Texto descriptivo

Esta parte de la descripción de un conjuro detalla lo que hace el mismo, y cómo funciona. Si una de las entradas previas de la descripción incluye 'ver texto', aquí es donde se encuentra la explicación.

CONJUROS ARCANOS

Los magos, los hechiceros, y los bardos lanzan conjuros arcanos. Comparados con los conjuros divinos, es mucho más probable que los arcanos generen resultados más dramáticos.

Espacios de conjuro: las diversas tablas de las clases de personaje muestran cuántos conjuros de cada nivel de lanzador puede lanzar al día un personaje. Estos son los espacios de conjuro. Un lanzador de conjuros siempre tiene la opción de llenar un espacio de conjuros de nivel superior con un conjuro de nivel inferior. Un lanzador de conjuros que no tiene una puntuación de característica lo suficientemente elevada para lanzar conjuros a los que tendría derecho por nivel, sigue obteniendo los espacios, pero debe rellenarlos con conjuros de niveles inferiores.

Cómo preparar conjuros de mago

El nivel de un mago limita el número de conjuros que puede preparar y lanzar. Una puntuación de Inteligencia elevada podría permitirle preparar unos cuantos conjuros adicionales. Puede preparar un conjuro más de una vez, pero cada preparación cuenta como un conjuro contra su límite diario. Para preparar un conjuro, el mago debe tener una puntuación de Inteligencia de por lo menos 10 + el nivel del mismo.

Descanso: para preparar sus conjuros diarios, un mago debe antes dormir 8 horas. El mago no tiene por qué estar adormilado cada minuto del tiempo, pero debe abstenerse de movimiento, combate, lanzamiento de conjuros, uso de habilidades, conversación, o cualquier otra tarea física o mental exigente durante el período de descanso. Si este descanso se ve interrumpido, cada interrupción suma 1 hora a la cantidad total de tiempo que debe descansar para aclarar su mente, y debe disponer por lo menos de 1 hora de descanso ininterrumpido inmediatamente antes de preparar sus conjuros. Si el personaje no necesita dormir por alguna razón, sigue necesitando 8 horas de reposo antes de preparar sus conjuros.

Límite de lanzamiento reciente/interrupciones del descanso: si un mago ha lanzado conjuros recientemente, el drenaje de sus recursos reduce su capacidad para preparar nuevos conjuros. Cuando prepara sus conjuros para el día siguiente, todos los lanzados durante las 8 horas cuentan contra su límite diario.

Entorno de preparación: para preparar cualquier conjuro, un mago debe tener suficiente calma, tranquilidad, y comodidad, para poderse concentrar de forma adecuada. El entorno que le rodea no tiene por qué ser lujoso, pero debe estar libre de distracciones. La exposición a un tiempo inclemente interrumpe la concentración necesaria, así como cualquier herida o tirada de salvación fallida que el personaje pueda experimentar mientras estudia. Los magos también deben tener acceso a sus libros de conjuros para estudiarlos, y suficiente luz para leer. Existe una excepción principal: un mago puede preparar un conjuro de *leer magia* incluso sin su libro de conjuros.

Tiempo de preparación de conjuros: después de descansar, un mago debe estudiar su libro de conjuros para preparar cualquier conjuro nuevo para ese día. Si quiere preparar todos sus conjuros, el proceso dura 1 hora. Preparar una parte menor de su capacidad diaria requiere una cantidad de tiempo proporcionalmente menor, pero siempre por lo menos 15 minutos, el tiempo mínimo requerido para alcanzar el estado mental apropiado.

Selección y preparación de conjuros: hasta que prepara más conjuros de su libro de conjuros, un mago sólo dispone para lanzar de los que preparó (y no lanzó) el día anterior. Durante el período de estudio, escoge qué conjuros preparar. Si un mago ya tiene conjuros preparados (del día anterior) que no ha lanzado, puede abandonar uno o todos ellos y dejar sitio para otros.

Al preparar conjuros para el día, un mago puede dejar abiertos algunos espacios de conjuro, y más tarde durante la jornada repetir el proceso de preparación tan a menudo como quiera, si el tiempo y las circunstancias lo permiten. Durante estas sesiones de preparación adicionales, el mago puede rellenar los espacios de conjuro no usados. Sin embargo, no puede abandonar un conjuro previamente preparado para reemplazarlo con otro, o llenar el espacio vacío dejado por un conjuro recientemente lanzado. Este tipo de preparación requiere una mente despejada por el descanso. Como la primera sesión del día, esta preparación cuesta por lo menos 15 minutos, y dura más si el mago prepara más de una cuarta parte de sus conjuros.

Retención de conjuros preparados: una vez que un mago prepara un conjuro, éste permanece en su mente como un conjuro casi lanzado hasta que utiliza los componentes prescritos para completarlo y desencadenarlo, o hasta que lo abandona. Otros acontecimientos, como por ejemplo los efectos de objetos mágicos, o ataques especiales de monstruos, pueden borrar un conjuro preparado de la mente de un personaje.

Muerte y retención de conjuros preparados: si un lanzador de conjuros muere, todos los conjuros preparados almacenados en su mente se borran. Una magia suficientemente poderosa (como *revivir a los muertos*, *resurrección*, o *resurrección verdadera*) puede recuperar la energía perdida a la vez que recupera al personaje.

Escritos mágicos arcanos

Para registrar un conjuro arcano en forma escrita, un personaje utiliza una anotación compleja, que describe las fuerzas mágicas implicadas en el conjuro. El escritor utiliza el mismo sistema no importa cuáles sean su idioma o cultura nativos. Sin embargo, cada personaje utiliza el sistema a su manera. La escritura mágica de otra persona es incomprensible incluso para el mago más poderoso, hasta que se toma su tiempo para estudiarla y descifrarla.

Para descifrar un escrito mágico arcano (como un conjuro en el libro de conjuros de otro, o en un pergamino), el personaje debe llevar a cabo una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 20 + nivel del conjuro). Si la prueba falla, el personaje no puede intentar leer de nuevo ese conjuro en particular hasta el día siguiente. Un conjuro de *leer magia* descifra automáticamente la escritura mágica sin requerir prueba de habilidad. Si la persona que creó la escritura mágica está a mano para ayudar al lector, el éxito también es automático.

Una vez un personaje descifra una pieza de escritura mágica en particular, no necesita descifrarla de nuevo. Descifrar la escritura mágica permite al lector identificar el conjuro, y proporciona alguna idea sobre sus efectos (tal y como se explica en la descripción del conjuro). Si la escritura mágica es un pergamino y el lector puede lanzar conjuros arcanos, puede intentar utilizar el pergamino.

Conjuros de mago y libros de conjuros prestados

Un mago puede utilizar un libro de conjuros prestado para preparar un conjuro que conozca y tenga escrito en su propio libro de conjuros, pero el éxito de la preparación no está asegurado. En primer lugar, debe descifrar la escritura del libro (consulta 'Escritos mágicos arcanos', más arriba). Una vez descifrado un conjuro del libro de otro lanzador de conjuros, el lector debe llevar a cabo una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 15 + nivel del conjuro) para prepararlo. Si tiene éxito, puede preparar el conjuro. Debe repetir la prueba para preparar de nuevo el conjuro, no importa cuántas veces lo haya preparado antes. Si la prueba falla, no puede intentar preparar otra vez el conjuro desde la misma fuente hasta el día siguiente. Sin embargo, tal y como se ha explicado más arriba, no necesita repetir la prueba para descifrar la escritura.

Cómo añadir conjuros al libro de conjuros de un mago

Los magos pueden añadir nuevos conjuros a sus libros de conjuros por diversos métodos. Un mago sólo puede aprender los conjuros que pertenecen a las listas de conjuros del mago.

Conjuros obtenidos al subir de nivel: entre aventuras, los magos llevan a cabo investigación sobre conjuros, y cada vez que un personaje alcanza un nuevo nivel de mago obtiene gratis 2 conjuros de su elección para añadir a su libro, que deben ser de niveles de conjuro que puede lanzar.

Conjuros copiados del libro de conjuros de otro, o de un pergamino: un mago puede añadir también un conjuro a su libro si lo encuentra en un pergamino mágico, o en el libro de conjuros de otro mago. No importa el origen del conjuro, el mago debe descifrar primero la escritura mágica (consulta 'Escritura mágica arcana'). A continuación debe invertir 1 hora estudiando el conjuro, y al final de la misma debe llevar a cabo una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 15 + nivel del conjuro). Un mago que se haya especializado en una escuela de conjuros obtiene un bonificador +2 a la prueba de Conocimiento de conjuros si el nuevo conjuro pertenece a su escuela de especialidad. Si la prueba tiene éxito, el mago entiende el conjuro y puede copiarlo a su libro (consulta 'Cómo inscribir un conjuro nuevo en un libro de conjuros'). El proceso deja intacto el libro de conjuros del que se ha copiado, pero un conjuro copiado con éxito a partir de un pergamino mágico desaparece del pergamino.

Si la prueba falla, el mago no puede entender o copiar el conjuro. No puede intentar aprenderlo o copiarlo de nuevo hasta que sube de nivel, o hasta que ha pasado una semana. Si el conjuro procede de un pergamino, una prueba de Conocimiento de conjuros fallida no hace que el conjuro se desvanezca.

En la mayoría de casos, los magos cobran una tarifa por el privilegio de copiar conjuros de su libro, que por lo general es igual a la mitad del coste de escribir el conjuro en un libro (consulta 'Cómo inscribir un conjuro nuevo en un libro de conjuros'). Los conjuros raros y únicos podrían costar significativamente más.

Investigación independiente: un mago también puede investigar un conjuro de forma independiente, duplicando un conjuro existente, o creando uno enteramente nuevo. El coste de investigar un nuevo conjuro y el tiempo requerido quedan a discreción del DJ, pero por lo menos se debería tardar 1 semana, y costar por lo menos 1.000 po por nivel de conjuro. También debería requerir cierto número de pruebas de Conocimiento de conjuros y de Saber (arcano).

Cómo inscribir un conjuro nuevo en un libro de conjuros

Una vez un mago entiende un nuevo conjuro, puede inscribirlo en su libro de conjuros.

Tiempo: el proceso cuesta 1 hora por nivel del conjuro, pero los trucos (conjuros de nivel 0) sólo tardan 30 minutos en inscribirse.

Espacio en el libro de conjuros: un conjuro ocupa una página del libro por nivel del conjuro. Incluso un conjuro de nivel 0 (truco) requiere una página. Un libro de conjuros tiene 100 páginas.

Materiales y costes: el coste de inscribir un nuevo conjuro en un libro de conjuros depende del nivel del mismo, tal y como se indica en la tabla siguiente. Nótese que un mago no tiene que pagar estos costes en tiempo o en oro para los conjuros que obtiene gratis en cada nuevo nivel.

Nivel del conjuro	Coste de inscripción	Nivel del conjuro	Coste de inscripción
0	5 po	5	250 po
1	10 po	6	360 po
2	40 po	7	490 po
3	90 po	8	640 po
4	160 po	9	810 po

Cómo reemplazar y copiar libros de conjuros

Un mago puede utilizar el procedimiento para aprender un conjuro a fin de reconstruir un libro de conjuros perdido. Si tiene preparado un conjuro en particular, puede inscribirlo directamente en un nuevo libro, al mismo coste requerido para inscribir un conjuro en un libro de conjuros. El proceso borra de su mente el conjuro preparado, igual que si lo hubiera lanzado. Si no tiene el conjuro preparado, puede prepararlo a partir de un libro de conjuros prestado, y después inscribirlo en un libro nuevo.

Duplicar un libro de conjuros existente utiliza el mismo procedimiento que reemplazarlo, pero la tarea es mucho más sencilla. El requisito de tiempo y el coste por página se reducen a la mitad.

Vender un libro de conjuros

Los libros de conjuros capturados pueden ser vendidos por una cantidad igual a la mitad del coste de comprarlos e inscribir los conjuros en su interior.

Hechiceros y bardos

Los hechiceros y los bardos lanzan conjuros arcanos, pero no usan libros de conjuros ni los preparan. Su nivel de clase limita el número de conjuros que pueden lanzar (consulta las descripciones de dichas clases). Una puntuación de Carisma elevada puede permitirles lanzar unos cuantos conjuros adicionales. Un miembro de una u otra clase debe tener una puntuación de Carisma de por lo menos 10 + el nivel del conjuro para poder lanzarlo.

Preparación diaria de conjuros: cada día, los hechiceros y los bardos deben enfocar su mente en la tarea de lanzar sus conjuros. Un hechicero o bardo necesita 8 horas de descanso (igual que un mago), después de lo cual debe pasar 15 minutos concentrándose (un bardo debe cantar, recitar, o tocar un instrumento de algún tipo mientras se concentra). Durante este período, prepara su mente para lanzar su asignación diaria de conjuros. Sin dicho período para descansar, el personaje no recupera los espacios de conjuro utilizados el día anterior.

Límite de lanzamiento reciente: todos los conjuros lanzados durante las últimas 8 horas cuentan contra el límite diario de un hechicero o un bardo.

Cómo añadir conjuros al repertorio de un hechicero o bardo: un hechicero o un bardo obtienen conjuros cada vez que suben de nivel en su clase, y nunca obtienen conjuros de ninguna otra forma. Cuando tu hechicero o bardo suba de nivel, consulta las tablas 3-12 o 3-4 para averiguar cuántos conjuros nuevos de su lista de conjuros conoce ahora. Con permiso del DJ, los hechiceros y los bardos

pueden también seleccionar conjuros de entre los conjuros nuevos e inusuales con los que se encuentran mientras están de aventuras.

Conjuros divinos

Los clérigos, los druidas, los paladines expertos, y los exploradores expertos, pueden lanzar conjuros divinos. A diferencia de los conjuros arcanos, los conjuros divinos extraen poder de una fuente divina. Los clérigos obtienen el poder para sus conjuros de los dioses, o de fuerzas divinas. La fuerza divina de la Naturaleza impulsa los conjuros de druida y de explorador, y las fuerzas divinas de la ley y del bien impulsan los conjuros de paladín. Los conjuros divinos tienden a enfocarse en la curación y en la protección, y son menos impresionantes, destructivos, y disruptivos que los conjuros arcanos.

Cómo preparar conjuros divinos

Los lanzadores de conjuros divinos preparan sus conjuros aproximadamente de la misma forma que los magos, pero con unas cuantas diferencias. La aptitud relevante para la mayoría de conjuros divinos es la Sabiduría (el Carisma para los paladines). Para preparar un conjuro divino, un personaje debe tener una puntuación de Sabiduría (o de Carisma para los paladines) de 10 + el nivel del conjuro. De forma similar, los conjuros adicionales se basan en la Sabiduría.

Hora del día: un lanzador de conjuros divinos escoge y prepara sus conjuros por adelantado pero, a diferencia de un mago, no requiere para ello un período de descanso. En su lugar, el personaje escoge un momento del día en particular para rezar y obtener sus conjuros. Esta hora se suele asociar con algún acontecimiento diario. Si algún otro acontecimiento evita que un personaje rece en el momento adecuado, debe hacerlo lo antes posible. Si el personaje no se detiene a rezar por sus conjuros a la primera oportunidad que tenga, deberá esperar hasta el día siguiente para prepararlos.

Selección y preparación de conjuros: un lanzador de conjuros divinos selecciona y prepara sus conjuros por anticipado mediante la oración y la meditación, en un momento en particular del día. El tiempo requerido para preparar conjuros es el mismo que para un mago (1 hora), al igual que el requisito de un entorno relativamente pacífico. Cuando prepara conjuros para el día, un clérigo puede dejar abiertos algunos de sus espacios de conjuro. Más tarde durante ese mismo día, puede repetir el proceso de preparación tan a menudo como quiera. Durante esas sesiones adicionales de preparación, puede rellenar esos espacios de conjuro sin usar. Sin embargo, no puede abandonar un conjuro previamente preparado para reemplazarlo por otro, ni rellenar un espacio que esté vacío por haber lanzado un conjuro mientras tanto. Como la primera sesión del día, esta preparación cuesta por lo menos 15 minutos, y dura más si prepara más de la cuarta parte de sus conjuros.

Los lanzadores de conjuros divinos no requieren libros de conjuros. Sin embargo, la selección de conjuros de un lanzador de conjuros divino está limitada a los conjuros de la lista de su clase. Los clérigos, los druidas, los paladines, y los exploradores, tienen listas de conjuro separadas. Un clérigo tiene además acceso a dos dominios determinados durante la creación del personaje, cada uno de los cuales le proporciona acceso a cierto número de aptitudes especiales y conjuros adicionales.

Espacios de conjuro: las tablas de clase de los personajes muestran cuántos conjuros de cada nivel puede lanzar al día cada uno. Estas aberturas para conjuros diarios se denominan espacios de conjuro. Un lanzador de conjuros siempre tiene la opción de rellenar un espacio de conjuro de un nivel superior con un conjuro de un nivel inferior. Un lanzador de conjuros que carece de una puntuación de característica lo suficientemente elevada para lanzar conjuros de un nivel al que de otra forma tendría derecho, sigue obteniendo los espacios, pero debe rellenarlos con conjuros de niveles inferiores.

Límite de lanzamiento reciente: igual que con los conjuros arcanos, en el momento de la preparación cualquier conjuro lanzado durante las 8 horas anteriores cuenta contra el número de conjuros que pueden ser preparados.

Lanzamiento espontáneo de conjuros de curar y de infligir: un clérigo bueno (o un clérigo de un dios bueno), puede lanzar espontáneamente un conjuro de curar en lugar de un conjuro preparado del mismo nivel o superior, pero no en lugar de un conjuro de dominio adicional. Un clérigo maligno (o un clérigo de un dios maligno) puede lanzar espontáneamente un conjuro de infligir en lugar de un conjuro preparado (que no sea un conjuro de dominio) del mismo nivel o superior. Un clérigo neutral o de un dios neutral lanza espontáneamente, o bien conjuros de curar como un clérigo bueno, o conjuros de infligir como uno maligno, dependiendo de qué opción escoja el jugador al crear el personaje. La energía divina del conjuro al que sustituye el de curar o infligir es convertida en el conjuro de curar o infligir como si dicho conjuro hubiera estado preparado todo el tiempo.

Lanzamiento espontáneo de conjuros de *convocar aliado de la Naturaleza*: un druida puede lanzar espontáneamente *convocar aliado de la Naturaleza* en lugar de un conjuro preparado del mismo nivel o superior. La energía divina del conjuro al que sustituye el conjuro de convocación es convertida como si dicho conjuro hubiera estado preparado todo el tiempo.

Escrituras mágicas divinas

Los conjuros divinos pueden ser inscritos y descifrados como los conjuros arcanos (consulta 'Escrituras mágicas arcanas'). Una prueba de Conocimiento de conjuros puede descifrar la escritura mágica divina e identificarla. Sólo los personajes que disponen del conjuro (en su forma divina) en su lista de conjuros de clase pueden lanzar un conjuro divino a partir de un pergamino.

Conjuros divinos nuevos

Los lanzadores de conjuros divinos obtienen nuevos conjuros de la forma siguiente.

Conjuros obtenidos al subir de nivel: los personajes que pueden lanzar conjuros divinos llevan a cabo cierta cantidad de estudios entre aventuras. Cada vez que uno de estos personajes obtiene un nuevo nivel de conjuros divinos, aprende todos los conjuros de dicho nivel de forma automática.

Investigación independiente: un lanzador de conjuros divinos también puede investigar un conjuro de forma independiente, de forma parecida a la de un lanzador de conjuros arcanos. Sólo el creador de tal conjuro puede prepararlo y lanzarlo, a menos que decida compartirlo con otros.

APTITUDES ESPECIALES

Cierto número de clases y de criaturas obtienen el uso de aptitudes especiales, muchas de las cuales funcionan como conjuros.

Aptitudes sortílegas: por lo general, una aptitud sortílega funciona igual que el conjuro del mismo nombre. Una aptitud sortílega no tiene componentes verbales, somáticos, o materiales, ni requiere foco alguno. El usuario la activa mentalmente. La armadura nunca afecta el uso de una aptitud sortílega, incluso si se parece a un conjuro arcano que tiene un componente somático.

Una aptitud sortílega tiene un tiempo de lanzamiento de 1 acción estándar, a menos que se indique lo contrario en la descripción de la aptitud o del conjuro. En todas las demás formas, una aptitud sortílega funciona igual que un conjuro.

Las aptitudes sortílegas están sujetas a la Resistencia a conjuros y a *disipar la magia*. No funcionan en zonas en las que la magia haya sido suprimida o negada. Las aptitudes sortílegas no pueden ser utilizadas para contraconjurar, ni pueden ser contraconjuradas.

Si una clase de personaje concede una aptitud sortílega que no está basada en un conjuro concreto, el nivel de conjuro efectivo de la misma es igual al del conjuro de clase de mayor nivel que puede lanzar el personaje, y se lanza al nivel de clase al que se obtiene la aptitud.

Aptitudes sobrenaturales: estas aptitudes no pueden ser interrumpidas en combate, y por lo general no provocan ataques de oportunidad. No están sujetas a la Resistencia a conjuros, a los contraconjuros, o a *disipar la magia*, y no funcionan en campos antimagia.

Aptitudes extraordinarias: estas aptitudes no pueden ser entorpecidas en combate, a diferencia de los conjuros, y por lo general no provocan ataques de oportunidad. Los efectos o las áreas que niegan o interrumpen la magia no tienen efecto alguno sobre las aptitudes extraordinarias. No están sujetas a disipación, y funcionan de forma normal en un *campo antimagia*. De hecho, las aptitudes extraordinarias no pueden entenderse como mágicas, aunque pueden ignorar las leyes de la física.

Aptitudes naturales: esta categoría incluye aptitudes que una criatura tiene a causa de su naturaleza física. Son aptitudes naturales todas aquellas que no han sido designadas como extraordinarias, sobrenaturales, o sortílegas.

10 Conjuros

Otra oleada de sabuesos de ojos muertos y rostro tentaculado, que apenas mantenía a raya la letal cimitarra de Kyra, cargó en medio de un silencio inquietante. Seres de otro mundo, que ya habían neutralizado al arrogante Valeros, a quien se habían llevado a rastras con algún terrible propósito, en medio de una letanía de insultos a cuál más soez. Con la mente a toda velocidad, Seoni intentaba buscar pistas acerca de aquellos horrores, de dónde procedían, y lo que podrían querer. Y a pesar de todas sus preguntas, la hechicera encontraba consuelo en algo que sabía a ciencia cierta: como cualquier otro enemigo al que se había enfrentado, aquellos seres podían ser quemados.

Hay cientos de conjuros disponibles para los lanzadores de conjuros en *Pathfinder*, y este capítulo empieza con las listas de conjuros para todas las clases de personaje que son capaces de lanzarlos. Si en la descripción del conjuro aparece una [M] o una [F] al final del nombre del mismo, quiere decir que el conjuro tiene respectivamente un componente material o un foco que normalmente no vienen incluidos en una bolsa de componentes de conjuro.

Orden de presentación: en las listas de conjuros y en las descripciones breves que las siguen, los conjuros se presentan en orden alfabético.

Dados de golpe: el término 'Dados de golpe' se utiliza como sinónimo de 'niveles de personaje' para los efectos que afectan a un número específico de Dados de golpe o de criaturas. Las criaturas que tienen Dados de golpe procedentes sólo de su raza, no de su clase, siguen teniendo tantos niveles de personaje como Dados de golpe.

Nivel de lanzador: la potencia de un conjuro a menudo depende del nivel de lanzador, que se define como el nivel del lanzador a efectos de lanzar un conjuro en particular. Una criatura sin clases tiene un nivel de lanzador igual a sus Dados de golpe, a menos que se indique lo contrario. La palabra 'nivel' en la descripción breve que siempre sigue, se refiere al nivel de lanzador.

Criaturas y personajes: las palabras 'criatura' y 'personaje' se utilizan como sinónimos en las descripciones breves.

CONJUROS DE BARDO

Conjuros de bardo (nivel 0)

Abrir/cerrar. Abre o cierra cosas pequeñas o ligeras.
Atontar. Humanoide de 4 DG o menos pierde su siguiente acción.
Conocer la dirección. Te indica dónde está el norte.
Convocar instrumento. Convoca un instrumento musical.
Cuchichear mensaje. Conversación en susurros a distancia.
Detectar magia. Detecta conj. y obj. mág.a 60 pies (*18 m*) o menos.
Leer magia. Lee libros de conjuros y pergaminos.
Llamarada. Deslumbra a una criatura (-1 a las tiradas de ataque).
Luces danzantes. Crea antorchas u otras luces.
Luz. Un objeto brilla como una antorcha.
Mano del mago. Telecinesis de 5 libras (*2,25 kg*).
Nana. Vuelve al sujeto soñoliento; -5 a las pruebas de Percepción, y -2 a las salvaciones de Voluntad contra *dormir*.
Prestidigitación. Lleva a cabo trucos menores.
Remendar. Lleva a cabo reparaciones menores en un objeto.
Resistencia. El receptor obtiene un +1 a sus tiradas de salvación.
Sonido fantasma. Sonidos quiméricos.

Conjuros de bardo (1er nivel)

Alarma. Custodia un lugar durante 2 horas/nivel.
Alineamiento indetectable. Oculta alineamiento durante 24 horas.
Animar una cuerda. Hace que una cuerda se mueva a tus órdenes.
Aura mágica. Altera el aura mágica de un objeto.
Boca mágica[M]. Objeto habla una vez al desencadenarse el efecto.
Borrar. Hace desaparecer escritura mágica o mundana.
Caída de pluma. Objetos o criaturas caen lentamente.
Causar miedo. Criatura de 5 DG o menos huye durante 1d4 asaltos.
Comprensión idiomática. Comprendes todos los idiomas.
Confusión menor. Una criatura queda *confusa* durante 1 asalto.
Convocar monstruo I. Criatura extraplanaria lucha por ti.
Curar heridas leves. Cura 1d8 pg de daño (+1/nivel; máximo +5).
Detectar puertas secretas. Revela puertas ocultas en 60 pies (*18 m*).
Disfrazarse. Cambia tu apariencia.
Dormir. Sume a criaturas por un valor de 4 DG en un sueño mágico.
Grasa. Engrasa un objeto o cuadrado de 10 pies (*3 m*) de lado.
Hechizar persona. Convierte en amiga tuya a una persona.
Hipnotismo. Fascina a criaturas de 2d4 DG.
Identificar[M]. Concede bonificador +10 a identificar obj. mágicos.
Imagen silenciosa. Crea una ilusión menor diseñada por ti.
Obscurecer objeto. Oculta un objeto del *escudriñamiento*.
Quitar el miedo. Elimina el miedo o proporciona un +4 a las salvaciones contra miedo de un objetivo, + 1 por cada 4 niveles.
Retirada expeditiva. Velocidad terrestre aumenta en 30 pies (*9 m*).
Sirviente invisible. Fuerza invisible que obedece tus órdenes.
Terribles carcajadas. Receptor pierde acciones 1 asalto/nivel.
Ventriloquía. Proyecta una voz durante 1 minuto/nivel.

Conjuros de bardo (2º nivel)

Alterar el propio aspecto. Adopta forma de un humanoide Pequeño o Mediano.
Animal mensajero. Envía animal Menudo hasta un lugar concreto.
Astucia de zorro. Objetivo obtiene +4 a Int durante 1 minuto/nivel.
Atontar monstruo. Criatura viva de 6 DG o menos pierde su siguiente acción.
Calmar emociones. Calma criaturas, niega efectos emocionales.
Cautivar. Cautiva en un radio de 100 pies [*30 m*] + 10 pies (*3 m*) /nivel.
Ceguera/sordera. Deja ciego o sordo al receptor.
Contorno borroso. El 20% de los ataques resultan fallidos.
Convocar monstruo II. Criatura extraplanaria lucha por ti.
Convocar plaga. Convoca una plaga de murciélagos, ratas o arañas.
Curar heridas moderadas. Cura 2d8 pg de daño (+1/nivel; máximo +10).
Desorientar. Confunde adivinaciones sobre una criatura u objeto.
Detectar pensamientos. Permite 'oír' pensamientos superficiales.
Don de lenguas. Puedes hablar y entender cualquier idioma.
Espantar. Asustas a criaturas de menos de 6 DG.
Esplendor de águila. Objetivo obtiene +4 a Car 1 minuto/nivel.
Estallar. Vibración sónica que daña a objetos o criaturas cristalinos.
Explosión de sonido. Inflige 1d8 pg de daño sónico a los receptores, que pueden quedar aturdidos.
Furia. +2 a Fue y Con, y +1 a las salvaciones de Vol, contra -2 a la CA.
Gracia felina. Receptor obtiene +4 a la Des durante 1 minuto/nivel.
Heroísmo. +2 a tiradas de ataque, salv. y pruebas de habilidad.
Imagen menor. Como *imagen silenciosa*, pero con algún sonido.
Imagen múltiple. Crea dobles falsos de ti mismo (1d4 +1 por cada 3 niveles; máximo 8).

Inmovilizar persona. Paraliza 1 humanoide durante 1 asalto/nivel.
Invisibilidad. Receptor invisible 1 minuto/nivel o hasta que ataca.
Lentificar veneno. Impide el daño por veneno 1 hora/nivel.
Localizar objeto. Nota la dirección de un objeto (específico o tipo).
Oscuridad. Sombra sobrenatural de 20 pies *(6 m)* de radio.
Partículas rutilantes. Ciega criaturas, y revela las invisibles.
Pauta hipnótica. Fascina a criaturas de (2d4+ nivel) DG.
Pirotecnia. Convierte el fuego en luz cegadora o humo asfixiante.
Silencio. Niega el sonido en un radio de 20 pies *(6 m)*.
Sugestión. Obliga al receptor a seguir un curso de acción.
Trance animal. Fascina a 2d6 DG de animales.
Viento susurrante. Mensaje a 1 milla (*1,6 km*) de distancia por nivel.

Conjuros de bardo (3er nivel)

Acelerar. Una criatura/nivel se mueve más rápido y obtiene un +1 a las tiradas de ataque, CA y salvaciones de Reflejos.
Clariaudiencia/clarividencia. Ver u oír a distancia 1 minuto/nivel.
Confusión. Los receptores hacen cosas raras durante 1 asalto/nivel.
Convocar monstruo III. Criatura extraplanaria lucha por ti
Corcel fantasmal. Caballo mágico aparece durante 1 hora/nivel.
Cubículo. Crea un cobijo para 10 criaturas.
Curar heridas graves. Cura 3d8 pg de daño (+1 /nivel; máximo +15).
Desesperación aplastante. Los receptores sufren un penalizador -2 a las tiradas de ataque, tiradas de daño, salvaciones y pruebas.
Desplazamiento. Ataques no alcanzan al receptor 50% de las veces.
Disipar magia. Anula un conjuro o efecto mágico.
Escritura ilusoria[M]. Sólo para las criaturas seleccionadas.
Escudriñamiento[F]. Espía desde lejos al receptor.
Esculpir sonido. Crea nuevos sonidos, o cambia a otros nuevos.
Esfera de invisibilidad. Todos invisibles a 10 pies (*3 m*) o menos.
Esperanza alentadora. Los receptores obtienen un bonificador +2 a las tiradas de ataque, de daño, salvaciones y pruebas.
Forma gaseosa. Receptor insustancial, y puede volar lentamente.
Geas menor. Da una orden a un receptor de 7 DG como máximo
Hablar con los animales. Puedes comunicarte con los animales.
Hechizar monstruo. Un monstruo cree que eres aliado suyo.
Imagen mayor. Como *imagen silenciosa*, con sonido, olor y calor.
Impronta de la serpiente sepia[M]. Crea un símbolo de texto en forma de serpiente, que inmoviliza al lector.
Intermitencia. Desapareces y reapareces durante 1 asalto/nivel.
Labia. Obtienes un bonificador +20 a las pruebas de Engañar, y tus mentiras escapan a la detección mágica.
Luz del día. Luz brillante de 60 pies (*18 m*) de radio.
Miedo. Receptores situados en el cono huyen durante 1 asalto/nivel.
Página secreta. Cambia una página para ocultar su contenido real.
Quitar maldición. Libera 1 objeto o persona de una maldición.
Lentificar. 1 receptor/nivel puede llevar a cabo sólo una acción por asalto, -1 a la CA, a las salv. de Reflejos, y a las tiradas de ataque.
Sueño profundo. Duerme criaturas de 10 DG.
Ver lo invisible. Revela objetos y criaturas invisibles.

Conjuros de bardo (4º nivel)

Alarido. Ensordece a todos en el cono, e inflige 5d6 pg de daño.
Cobijo seguro. Crea una choza sólida.
Conjuración sombría. Conjuraciones hasta 3er nivel sólo 20% reales.
Conocimiento de leyendas[MF]. Sabes de una persona, cosa o lugar.
Convocar monstruo IV. Criatura extraplanaria lucha por ti.
Curar heridas críticas. Cura 4d8 pg de daño (+1 /nivel; máx. +20).
Detectar escudriñamiento. Te alerta del espionaje mágico.
Dominar persona. Controla telepáticamente a un humanoide.
Hablar con las plantas. Hablas con plantas y criaturas vegetales.
Inmovilizar monstruo. Como *inmovilizar persona*, con criaturas.
Invisibilidad mayor. *Invisibilidad*, atacas y permaneces invisible.
Libertad de movimiento. El receptor se mueve con normalidad a pesar de los impedimentos que restringen el movimiento.
Localizar criatura. Indica la dirección de una criatura conocida.
Modificar recuerdo. Cambia 5 minutos de recuerdos del receptor.
Neutralizar veneno. Inmuniza al receptor frente al veneno, o desintoxica el veneno que le cubre o invade receptor.
Pauta iridiscente. Luces fascinan a 24 DG de criaturas.
Puerta dimensional. Te teletransporta a distancia corta.
Repeler sabandijas. Insectos, arañas y otras sabandijas se mantienen a 10 pies (*3 m*) de distancia.
Romper encantamiento. Elimina encantamientos, transmutaciones, y maldiciones.
Terreno alucinatorio. Hace que un terreno parezca ser de un tipo diferente (campo con aspecto de bosque, etc.).
Zona de silencio. Evita que los curiosos escuchen una conversación.

Conjuros de bardo (5º nivel)

Bruma mental. El receptor sufre un -10 a las pruebas de Sabiduría y de Voluntad.
Caminar por la sombra. Viajas rápidamente entrando en las sombras.
Canción de discordia. Obliga a los objetivos a atacarse unos a otros.
Convocar monstruo V. Convoca a una criatura extraplanaria para que luche por ti.
Curar heridas leves en grupo. Cura 1d8 pg de daño +1/nivel, afecta a 1 receptor/nivel.
Disipar magia mayor. Como *disipar magia*, pero puede afectar a múltiples objetivos.
Doble engañoso. Te hace invisible y crea un doble ilusorio.
Espejismo arcano. Como *terreno alucinatorio*, pero con estructuras.
Evocación sombría. Imita evocaciones de 4º nivel o inferior, pero sólo son reales en un 20%.
Heroísmo mayor. Proporciona un bonificador +4 a las tiradas de ataque, salvaciones y pruebas de habilidad; inmunidad al miedo y pg temporales.
Imagen persistente. Como *imagen mayor*, pero no hace falta concentración.
Mensaje onírico. Envía un mensaje a cualquiera que esté durmiendo.
Ofuscar videncia[M]. Engaña al escudriñamiento con una ilusión.
Pesadilla. Envía una visión que inflige 1d10 pg de daño; fatiga.
Similitud. Cambia la apariencia de 1 persona/2 niveles.
Sugestión en grupo. Como *sugestión*, afecta 1 receptor/nivel.

Conjuros de bardo (6º nivel)

Alarido mayor. Grito 10d6 pg de daño sónico; aturde a las criaturas.
Analizar esencia mágica[F]. Revela los aspectos mágicos del receptor.
Animar los objetos. Los objetos atacan a tus enemigos.
Astucia de zorro en grupo. *Astucia de zorro*, afecta a 1 receptor/nivel.
Baile irresistible. Obliga a bailar al receptor.
Convocar monstruo VI. Criatura extraplanaria lucha por ti.
Curar heridas moderadas en grupo. Cura 2d8 pg de daño +1/nivel, 1 receptor/nivel.
Encontrar la senda. Muestra el camino más directo hasta un lugar.
Escudriñamiento mayor. *Escudriñamiento*, más rápido y duradero.
Esplendor de águila en grupo. *Esplendor de águila*, 1 receptor/nivel.
Festín de los héroes. Comida, para 1 criatura/nivel, cura y proporciona bonificadores de combate.
Geas/empeño. Como *geas menor*, pero afecta a cualquier criatura.
Imagen permanente. Ilusión con visión, sonido, olor y calor.
Imagen programada[M]. *Como imagen mayor*, pero se desencadena al suceder algo.
Gracia felina en grupo. Como *gracia felina*, afecta a 1 receptor/nivel.
Hechizar monstruo en grupo. Como *hechizar monstruo*, pero afecta a todos en un radio de 30 pies (*9 m*).
Mordedura visual. Deja despavorido, indispuesto, y/o comatoso.
Proyectar imagen. Doble ilusorio, habla y lanza conjuros.
Velo. Cambia la apariencia de un grupo de criaturas.
Vibración sintonizada. 2d10 pg de daño/asalto a una estructura.

CONJUROS DE CLÉRIGO

Conjuros de clérigo de nivel 0 (Oraciones)

Crear agua. Crea 2 galones (*4,5 l*) /nivel de agua pura.
Detectar magia. Detecta conj. y obj. mág.a 60 pies (*18 m*) o menos.
Detectar veneno. Detecta veneno en una criatura u objeto.
Estabilizar. Hace que una criatura moribunda se estabilice.
Leer magia. Lectura de libros de conjuros y pergaminos.
Luz. Un objeto brilla como una antorcha
Orientación divina. +1 a un ataque, salvación o prueba de habilidad.
Purificar comida y bebida. Purifica 1 pie cúbico (*0,03 m³*)/nivel de agua o comida.
Remendar. Lleva a cabo reparaciones menores en un objeto.
Resistencia. El receptor obtiene un +1 a las tiradas de salvación.
Sangrar. Una criatura estabilizada vuelva a estar moribunda.
Virtud. El receptor obtiene 1 pg temporal.

Conjuros de clérigo (1er nivel)

Arma mágica. Un arma obtiene un bonificador +1.
Bendecir. +1 a los ataques y salvaciones contra miedo de los aliados.
Bendecir agua[M]. Crea agua bendita.
Causar miedo. Criatura de 5 DG o menos huye durante 1d4 asaltos.
Comprensión idiomática. Entiendes todo idioma hablado y escrito.
Convocar monstruo I. Criatura extraplanaria lucha por ti.
Curar heridas leves. Cura 1d8 pg de daño (+1 /nivel; máximo +5).
Detectar el bien/el caos/la ley/el mal. Revela criaturas, conjuros u objetos del alineamiento seleccionado.
Detectar muertos vivientes. Revela m.v. a 60 pies (*18 m*) o menos.
Esconderse de los muertos vivientes. No perciben 1 receptor/nivel.
Escudo de entropía. Los ataques a distancia contra ti tienen un 20% de probabilidad de fallo.
Escudo de la fe. Aura que da un bonificador +2 o más por desvío.
Fatalidad. -2 a las tiradas de ataque, daño, salvaciones y pruebas.
Favor divino. +1 por cada 3 niveles a las tiradas de ataque y de daño.
Infligir heridas leves. At. de toque, 1d8 pg daño (+1/nivel; máx. +5).
Maldecir agua[M]. Crea agua sacrílega.
Niebla de obscurecimiento. Una niebla te rodea.
Orden imperiosa. Receptor obedece una orden durante 1 asalto.
Perdición. -1 a las tiradas de ataque y a las salvaciones contra miedo.
Piedra mágica. +1 al ataque, y 1d6+1 pg de daño con 3 piedras.
Protección contra el bien/el caos/la ley/el mal. +2 a CA y salvaciones, y protección adicional contra el alineamiento seleccionado.
Quitar el miedo. Elimina el miedo, o proporciona un +4 a las salvaciones contra el miedo de un receptor, +1 por cada 4 niveles.
Reloj de la muerte. Indica lo cerca que están de la muerte los receptores a 30 pies (*9 m*) o menos.
Santuario. Oponentes no pueden atacarte y tú no puedes atacarles.
Soportar los elementos. Estás cómodo en regiones frías o cálidas.

Conjuros de clérigo (2º nivel)

Alineamiento indetectable. Oculta alineamiento durante 24 horas.
Alinear arma. Un arma pasa a ser buena, caótica, legal o maligna.
Apacible descanso. Conserva un cadáver.
Arma espiritual. Arma mágica que ataca por sí sola.
Augurio[MF]. Averigua si una acción resultará buena o mala.
Auxilio divino. +1 a las tiradas de ataque y a las salvaciones contra miedo; 1d8 pg temporales +1/nivel (máximo +10).
Calmar emociones. Calma criaturas, negando efectos emocionales.
Campanas fúnebres. Mata a una criatura moribunda; obtienes 1d8 pg temporales, +2 a la Fue, y +1 nivel de lanzador.
Cautivar. Cautiva a todos en 100 pies [*30 m*] + 10 pies (*3 m*)/nivel.
Consagrar[M]. Llena un área de energía positiva, debilita a los m. v.
Convocar monstruo II. Criatura extraplanaria lucha por ti.
Curar heridas moderadas. 2d8 pg de daño (+1/nivel; máximo +10).
Encontrar trampas. Advierte que hay trampas igual que los pícaros.
Escudar a otro[F]. Sufres mitad de daño al receptor.
Esplendor de águila. +4 al Car del receptor durante 1 minuto/nivel.
Estallar. Vibración sónica que daña a objetos y criaturas cristalinos.
Explosión de sonido. Inflige 1d8 pg de daño sónico a los receptores, que pueden quedar aturdidos.
Fuerza de toro. +4 a la Fue del receptor durante 1 minuto/nivel.
Infligir heridas moderadas. Ataque de toque que inflige 2d8 pg de daño (+1/nivel; máximo +10).
Inmovilizar persona. Paraliza 1 humanoide durante 1 asalto/nivel.
Lentificar veneno. Protege al receptor del veneno 1 hora/nivel.
Oscuridad. Sombra sobrenatural de 20 pies *(6 m)* de radio.
Profanar[M]. Llena un área de energía negativa, fortalece a los m. v.
Quitar parálisis. Libera criaturas de parálisis o de *lentificar*.
Reparar. Repara un objeto.

Resistir energía. Ignora hasta 10 pg de daño/ataque de un tipo de energía especificado.
Resistencia de oso. +4 a la Con de un receptor 1 minuto/nivel.
Restablecimiento menor. Disipa un penalizador de característica, o recupera 1d4 pg de daño de característica.
Sabiduría de búho. +4 a la Sab de un receptor 1 minuto/nivel.
Silencio. Niega el sonido en un radio de 20 pies *(6 m)*.
Situación. Controla la posición y el estado de tus aliados.
Zona de verdad. Receptores dentro del alcance no pueden mentir.

Conjuros de clérigo (3er nivel)

Caminar sobre las aguas. Receptor camina sobre el agua como si fuera sólida.
Ceguera/sordera. Deja ciego o sordo al receptor.
Círculo mágico contra el bien/el caos/la ley/el mal. Como *protección*, pero con un radio de 10 pies (*3 m*) y 10 minutos/nivel.
Contagio. Infecta al receptor con la enfermedad que eliges.
Convocar monstruo III. Criatura extraplanaria lucha por ti.
Crear comida y bebida. Alimenta a 3 humanos (o 1 caballo)/nivel.
Curar heridas graves. Cura 3d8 pg de daño (+1 /nivel; máximo +15).
Disipar magia. Cancela un conjuro o efecto mágico.
Fundirse con la piedra. Tu equipo y tú os fundís con la piedra.
Glifo custodioM. Inscripción que daña a quien pasa por su lado.
Hablar con los muertos. Cadáver responde 1 pregunta/2 niveles.
Infligir heridas graves. Ataque de toque que inflige 3d8 pg de daño (+1/nivel; máximo +15).
Lanzar maldición. -6 a una puntuación de característica; -4 a ataques, salvaciones y pruebas; o un 50% de perder cada acción.
Llama continuaM. Antorcha permanente, que no despide calor.
Localizar objeto. Nota dónde está un objeto (específico o tipo).
Luz abrasadora. Rayo inflige 1d8 pg de daño/2 niveles (más a m. v.).
Luz del día. Luz brillante de 60 pies (*18 m*) de radio.
Mano auxiliadora. Mano fantasmal que lleva al receptor hasta ti.
Muro de viento. Desvía flechas, gases, y criaturas pequeñas.
Obscurecer objeto. Oculta un objeto del escudriñamiento.
Oscuridad profunda. Objeto emite oscuridad hasta 60 pies (*18 m*).
Plegaria. +1 a la mayoría de las tiradas de aliados; y -1 de enemigos.
Protección contra la energía. Absorbe 12 puntos/nivel de daño de un tipo determinado de energía.
Purgar invisibilidad. Disipa invisibilidad, radio 5 pies (*1,5 m*)/nivel.
Quitar ceguera/sordera. Cura tanto las normales como las mágicas.
Quitar enfermedad. Cura todas las enfermedades del receptor.
Quitar maldición. Libera a un objeto o persona de una maldición.
Reanimar a los muertosM. Crea esqueletos y zombis m. v.
Respiración acuática. Los receptores pueden respirar bajo el agua.
Transformar piedra. Dota a la piedra de forma.
Vestidura mágica. +1 por mejora/4 niveles para armadura o escudo.

Conjuros de clérigo (4º nivel)

AdivinaciónM. Da consejos útiles para las acciones propuestas.
Aliado menor de los PlanosM. Intercambias favores con una criatura extraplanaria de 6 DG.
Ancla dimensional. Impide el movimiento extradimensional.
Arma mágica mayor. Bonificador +1/4 niveles (máximo +5).
Azote sacrílego. 1d8 pg de daño/2 niveles + enf., a seres buenos.
Caminar por el aire. El receptor camina por el aire como si fuera sólido (ángulo máximo de escalada 45°).
Castigo divino. 1d8 pg de daño/2 niveles + ceg. a seres malignos.
Controlar las aguas. Hace subir o bajar masas de agua.
Convocar monstruo IV. Criatura extraplanaria lucha por ti.
Curar heridas críticas. Cura 4d8 pg de daño (+1/nivel; máximo +20).
Custodia contra la muerte. Bonifica contra muerte y en. negativa.
Discernir mentiras. Revela falsedades deliberadas.
Don de lenguas. Puedes hablar y entender cualquier idioma.
Exorcismo. Una criatura se ve forzada a regresar a su plano natal.
Imbuir aptitud para los conjuros. Transfiere conjuros al receptor.
Infligir heridas críticas. Ataque de toque que inflige 4d8 pg de daño (+1/nivel; máximo +20).
Inmunidad a conjuros. El receptor es inmune a 1 conjuro/4 niveles.
Ira del orden. 1d8 pg de daño/2 niveles + atont. a seres caóticos.
Libertad de movimiento. El receptor se mueve con normalidad a pesar de los impedimentos al movimiento.
Martillo del caos. 1d8 pg de daño/2 niveles + lent. a seres legales.
Neutralizar veneno. Protege al receptor del veneno o lo cura.
Poder divino. Bonificadores al ataque, y 1 pg de daño/nivel.
Recado. Lleva un mensaje corto a cualquier lugar.
Repeler sabandijas. Los insectos, arañas y otras sabandijas se mantienen a 10 pies (*3 m*) de distancia.
RestablecimientoM. Recobra p. de característica y niv. consumidos.
Sabandijas gigantes. Convierte a arañas, ciempiés o escorpiones en sabandijas gigantes.
Veneno. Toque inflige 1d3 pg de daño de Const./asalto, 6 asaltos.

Conjuros de clérigo (5º nivel)

Aliento de vida. Cura 5d8 pg de daño (+1/nivel) y devuelve a la vida a las criaturas muertas recientemente.
Arma disruptora. Arma c/c destruye muertos vivientes.
ComuniónM. Tu dios responde 'sí' o un 'no' a 1 pregunta/nivel.
Convocar monstruo V. Criatura extraplanaria lucha por ti.
Curar heridas leves en grupo. 1d8 pg de daño +1/nivel, 1 rec./nivel.
DesacralizarM. El lugar elegido pasa a ser sacrílego.
Descarga flamígera. Fuego divino (1d6 pg de daño/nivel).
Desplazamiento de planoF. Hasta 8 receptores viajan a otro plano.
Disipar el bien/el caos/la ley/el mal. +4 contra los ataques.
EscudriñamientoF. Espías a distancia al receptor.
ExpiaciónFM. Libera al receptor de la carga de sus desafueros, e invierte los cambios mágicos de alineamiento.
Infligir heridas leves en grupo. 1d8 pg daño +1/nivel, 1 obj./nivel.
Marca de la justicia. Acción *maldice* al receptor.
Muro de piedra. Crea un muro de piedra que se puede moldear.
Orden imperiosa mayor. *Orden imperiosa*, 1 receptor/nivel.
Plaga de insectos. Plagas de avispas atacan a las criaturas.
Poder de la justicia. Creces, y obtienes bonificadores al combate.
Rematar a los vivos. Ataque de toque, 12d6 pg de daño (+1/nivel).
Resistencia a conjuros. Receptor obtiene RC 12 + su nivel).
Revivir a los muertosM. Revive receptor muerto hace 1 día/nivel.

Romper encantamiento. Libera a los receptores de encantamientos, transmutaciones, y maldiciones.
Sacralizar[M]. El lugar elegido pasa a ser sagrado.
Símbolo de dolor[M]. Runa sume a las criaturas cercanas en el dolor.
Símbolo de sueño[M]. Runa duerme a las criaturas cercanas.
Visión verdadera[M]. Te permite ver todo como es en realidad.

Conjuros de clérigo (6º nivel)

Aliado de los Planos[M]. *Aliado de los Planos menor*, pero hasta 12 DG.
Animar los objetos. Los objetos atacan a tus enemigos.
Barrera de cuchillas. Te rodean cuchillas, 1d6 pg de daño/nivel.
Caminar con el viento. Viaje con rapidez para tus aliados y tú.
Caparazón antivida. Campo de 10 pies (*3 m*) de radio, que mantiene a raya a las criaturas vivas.
Convocar monstruo VI. Criatura extraplanaria lucha por ti.
Crear muertos vivientes[M]. Crea guls, ghasts, momias o mohrgs.
Curar heridas moderadas en grupo. Cura 2d8 pg de daño +1/nivel, afecta a 1 receptor/nivel.
Dañar. Inflige 10 pg de daño/nivel al objetivo.
Destierro. Destierra 2 DG/nivel de criaturas extraplanarias.
Disipar magia mayor. *Disipar magia*, pero con objetivos múltiples.
Encontrar la senda. Muestra el camino más directo hasta un lugar.
Esplendor de águila en grupo. *Esplendor de águila*, 1 receptor/nivel.
Festín de los héroes. Comida para 1 criatura/nivel, cura y proporciona bonificadores al combate.
Fuerza de toro en grupo. *Fuerza de toro*, afecta a 1 receptor/nivel.
Geas/empeño. Como *geas menor*, pero afecta a cualquier criatura.
Glifo custodio mayor. Como *glifo custodio*, pero hasta 10d8 pg de daño, o un conjuro de 6º nivel.
Infligir heridas moderadas en grupo. Inflige 2d8 pg de daño +1/nivel, afecta a 1 receptor/nivel.
Interdicción[M]. Bloquea el viaje planario, daña a criaturas de diferente alineamiento.
Matar muertos vivientes[M]. 1d4 DG/nivel de m. v. (máximo 20d4)
Palabra de regreso. Teletransporte de vuelta al lugar designado.
Resistencia de oso en grupo. *Resistencia de oso*, 1 receptor/nivel.
Sabiduría de búho en grupo. *Sabiduría de búho*, 1 receptor/nivel.
Sanar. Cura 10 pg de daño/nivel, todas las enfermedades y todos los estados mentales.
Símbolo de miedo[M]. Runa aterroriza a las criaturas cercanas.
Símbolo de persuasión[M]. Runa hechiza a las criaturas cercanas.

Conjuros de clérigo (7º nivel)

Blasfemia. Mata, paraliza, debilita, o atonta recep. no malignos.
Controlar el clima. Cambia el clima a nivel local.
Convocar monstruo VII. Criatura extraplanaria lucha por ti.
Curar heridas graves en grupo. Cura 3d8 pg de daño +1/nivel, afecta a 1 receptor/nivel.
Destrucción[F]. Mata al receptor y destruye sus restos.
Escudriñamiento mayor. *Escudriñamiento*, más rápido y duradero.
Excursión etérea. Te vuelves etéreo durante 1 asalto/nivel.
Infligir heridas graves en grupo. Inflige 3d8 pg de daño +1/nivel, afecta a 1 receptor/nivel.
Máxima. Mata, paraliza, deja grogui, o ensordece a rec. no legales.
Palabra del caos. Mata, conf., aturde, o ensordece a rec. no caóticos.
Palabra sagrada. Mata, paraliza, ciega o ensordece a rec. no buenos.
Rechazo. Las criaturas no pueden acercarse a ti.
Refugio[M]. Altera un objeto para que traiga a su poseedor hasta ti.
Regenerar. El receptor recupera sus extremidades cercenadas, y se cura 4d8 pg de daño (+1/nivel, máximo +35).
Restablecimiento mayor[M]. Como *restablecimiento*, pero recupera todos los niveles y puntuaciones de característica.
Resurrección[M]. Restaura por completo a un receptor muerto.
Símbolo de aturdimiento[M]. Runa aturde a las criaturas cercanas.
Símbolo de debilidad[M]. Runa debilita a las criaturas cercanas.

Conjuros de clérigo (8º nivel)

Aliado de los Planos mayor [M]. *Aliado de los Planos men.*, hasta 18 DG.
Aura sacrílega[F]. +4 a la CA, +4 por resistencia a las salvaciones, y resistencia a conjuros 25 contra conjuros buenos.
Aura sagrada[F]. +4 a la CA, +4 por resistencia a las salvaciones, y resistencia a conjuros 25 contra conjuros malignos.
Campo antimagia. Niega la magia a 10 pies (*3 m*) o menos.
Capa del caos[F]. +4 a la CA, +4 por resistencia a las salvaciones, y resistencia a conjuros 25 contra conjuros legales.
Cerradura dimensional. El teletransporte y el viaje interplanario quedan bloqueados durante 1 día/nivel.
Convocar monstruo VIII. Criatura extraplanaria lucha por ti.
Crear muertos vivientes mayores[M]. Crea sombras, wights, espectros, o devoradores.
Curar heridas críticas en grupo. Cura 4d8 pg de daño +1/nivel, afecta a 1 receptor/nivel.
Discernir ubicación. Indica ubicación exacta de criatura u objeto.
Escudo de la ley[F]. +4 a la CA, +4 por resistencia a las salvaciones, y resistencia a conjuros 25 contra conjuros caóticos.
Infligir heridas críticas en grupo. Inflige 4d8 pg de daño +1/nivel, afecta a 1 receptor/nivel.
Inmunidad a conjuros mayor. *Inmunidad a conjuros*, hasta 8º nivel.
Símbolo de locura[M]. Runa vuelve locas a las criaturas cercanas.
Símbolo de muerte[M]. Runa mata a las criaturas cercanas.
Terremoto. Fuerte temblor en un radio de 80 pies (*24 m*).
Tormenta de fuego. Inflige 1d6 pg de daño/nivel de daño por fuego.

Conjuros de clérigo (9º nivel)

Consumir energía. El receptor sufre 2d4 niveles negativos.
Convocar monstruo IX. Criatura extraplanaria lucha por ti.
Etereidad. Viajas al plano Etéreo con tus compañeros
Implosión. Inflige 10 pg de daño/nivel y por asalto a una criatura.
Ligadura del alma[F]. Atrapa un alma para evitar su *resurrección*.
Milagro[M]. Solicita la intercesión de un dios.
Proyección astral[M]. Envía a ti y a tus compañeros al plano Astral.
Resurrección verdadera. *Resurrección*, pero no hacen falta los restos.
Sanar en grupo. Como *sanar*, afecta a 1 receptor/nivel.
Tormenta de venganza. Tormenta de ácido, rayos y granizo.
Umbral[M]. Comunica dos planos para viajar o convocar.

CONJUROS DE DRUIDA

Conjuros de druida nivel 0 (Oraciones)

Conocer la dirección. Te dice dónde está el norte.
Crear agua. Crea 2 galones (*9 l*)/nivel de agua pura.
Detectar magia. Detecta conj. y obj. mágicos a 60 pies (*18 m*).
Detectar veneno. Detecta veneno en una criatura u objeto.
Estabilizar. Hace que una criatura moribunda se estabilice.
Leer magia. Lectura de libros de conjuros y pergaminos.
Luz. Un objeto brilla como una antorcha.
Llamarada. Deslumbra a una criatura (-1 a las tiradas de ataque).
Orientación divina. +1 a un ataque, salvación, o prueba de habilidad.
Purificar comida y bebida. Purifica 1 pie cúbico (*0,3 m³*)/nivel de agua o comida.
Remendar. Lleva a cabo reparaciones menores en un objeto.
Resistencia. El receptor obtiene un +1 a las tirada de salvación.
Virtud. El receptor obtiene 1 pg de daño temporal.

Conjuros de druida (1er nivel)

Buenas bayas. 2d4 bayas; c/u cura 1 pg de daño (máximo 8 pg/24 h).
Calmar animales. Calma a (2d4+nivel) DG de animales.
Colmillo mágico. Un arma natural de la criatura receptora obtiene un +1 a las tiradas de ataque y daño.
Convocar aliado natural I. Criatura natural lucha por ti.
Curar heridas leves. Cura 1d8 pg de daño +1/nivel (máximo +5).
Detectar animales o plantas. Detecta especies de flora o fauna.
Detectar trampas y fosos. Revela las trampas naturales o primitivas.
Enmarañar. Plantas enmarañan a todos a 40 pies (*12 m*).
Esconderse de los animales. Animales no perciben 1 receptor/nivel.
Flamear. Daño 1d6+1/nivel; toque o arrojadizo.
Fuego feérico. Delimita con luz a los receptores, cancelando *contorno borroso*, ocultación, etc.
Garrote. Porra o bastón bonifica +1 (daño 2d6), 1 minuto/nivel.
Hablar con los animales. Puedes comunicarte con los animales.
Hechizar animal. Un animal se hace amigo tuyo.
Niebla de obscurecimiento. Una niebla te rodea.
Pasar sin dejar rastro. 1 receptor/nivel no deja huellas.
Piedra mágica. 3 piedras obtienen un +1 al ataque cada una, e infligen 1d6+1 de daño.
Salto. Receptor obtiene un bonificador a las pruebas de Acrobacias.
Soportar los elementos. Estás confortable en zonas frías o cálidas.
Zancada prodigiosa. Tu velocidad aumenta en 10 pies (*3 m*).

Conjuros de druida (2º nivel)

Ablandar tierra y piedra. Convierte la piedra en arcilla, o la tierra en arena o barro.
Animal mensajero. Envía 1 animal Menudo a un lugar concreto.
Calentar metal. Calienta el metal, y su contacto inflige daño.
Convocar aliado natural II. Criatura natural lucha por ti.
Convocar plaga. Convoca 1 plaga de arañas, murciélagos o ratas.
Deformar madera. Comba la madera.
Escalada de araña. Da la aptitud de caminar por paredes y techos.
Esfera flamígera. Bola de fuego, inflige 3d6 pg de daño por fuego.
Filo flamígero. Ataque de toque, 1d8 pg de daño +1/2 niveles.
Forma arbórea. Aspecto de árbol durante 1 hora/nivel.
Fuerza de toro. +4 a la Fue del receptor durante 1 minuto/nivel.
Gracia felina. +4 a la Des del receptor durante 1 minuto/nivel.
Helar metal. Enfría tanto el metal que su contacto inflige daño.
Inmovilizar animal. Paraliza a un animal durante 1 asalto/nivel.
Lentificar veneno. Protege del veneno durante 1 hora/nivel.
Nube brumosa. Bruma que oscurece la visión.
Piel robliza. Bonificador +2 (o superior) a la armadura natural.
Ráfaga de viento. Aparta o derriba a las criaturas más pequeñas.
Reducir animal. Encoge a un animal voluntario.
Resistir energía. Ignora hasta 10 pg de daño/ataque de energía.
Resistencia de oso. +4 a la Con del receptor durante 1 minuto/nivel.
Restablecimiento menor. Disipa un penalizador mágico de característica, o recupera 1d4 pg de daño de característica.
Sabiduría de búho. +4 a la Sab del receptor durante 1 minuto/nivel.
Trampa de fuego[M]. Objeto abierto inflige 1d4 pg de daño +1/nivel.
Trance animal. Fascina a 2d6 DG de animales.
Transformar madera. Ajusta los objetos de madera.

Conjuros de druida (3er nivel)

Apagar. Extingue fuegos.
Brotar de espinas. 1d4 pg de daño + posible lentificación.
Colmillo mágico mayor. Un arma natural de la criatura receptora obtiene un +1 por cada 4 niveles (máximo +5).
Contagio. Infecta al receptor con la enfermedad que eliges.
Convocar aliado natural III. Criatura natural lucha por ti.
Crecimiento vegetal. Hace crecer la vegetación, mejora los cultivos.
Curar heridas moderadas. 2d8 pg de daño +1/nivel (máximo +10).
Dominar animal. Un animal obedece órdenes mentales silenciosas.
Fundirse con la piedra. Tu equipo y tú os fundís con la piedra.
Hablar con las plantas. Hablas con plantas y criaturas vegetales.
Llamar al relámpago. Atrae rayos (3d6 por relámpago).
Luz del día. Luz brillante de 60 pies (*18 m*) de radio.
Muro de viento. Desvía flechas, gases, y a criaturas pequeñas.
Neutralizar veneno. Protege al receptor del veneno o lo cura.
Protección contra la energía. Resta 12 pg/nivel de daño por energía.
Quitar enfermedad. Cura todas las enfermedades del receptor.
Reducir plantas. Reduce tam. o crecimiento de plantas normales.
Respiración acuática. Los receptores pueden respirar bajo el agua.
Tormenta de aguanieve. Estorba la visión y el movimiento.
Trampa de lazo. Crea una trampa mágica de lazo.
Transformar piedra. Dota a la piedra de cualquier forma.
Veneno. Inflige 1d3 puntos de daño a la Con/asalto durante 6 asaltos.

Conjuros de druida (4º nivel)

Asolar. Marchita 1 planta, o 1d6 pg de daño/nivel a 1 cr. tipo planta.
Caminar por el aire. El receptor camina por el aire como si éste fuera sólido (ángulo máximo de escalada 45°).
Caparazón antivegetal. Mantiene a raya a las plantas animadas.
Comandar plantas. Influyes en las acciones de las criaturas planta.

Contacto herrumbroso. Tu toque corroe el hierro y las aleaciones.
Controlar las aguas. Hace subir o bajar masas de agua.
Convocar aliado natural IV. Criatura natural lucha por ti.
Curar heridas graves. Cura 3d8 pg de daño +1/nivel (máximo +15).
Descarga flamígera. 1d6 pg de daño/nivel de fuego divino.
Disipar magia. Cancela un conjuro o efecto mágico.
Escudriñamiento[F]. Espías al receptor desde lejos.
Libertad de movimiento. El receptor se mueve con normalidad, a pesar de los impedimentos al movimiento.
Piedras puntiagudas. 1d8 de daño + posible lentificación.
Reencarnar. Devuelve al receptor a la vida en un cuerpo al azar.
Repeler sabandijas. Insectos, arañas y otras sabandijas se mantienen a 10 pies (*3 m*) de distancia.
Sabandijas gigantes. Convierte arañas, ciempiés o escorpiones en sabandijas gigantes.
Tormenta de hielo. 5d6 pg de daño en un cilindro de 40 pies (*12 m*).

Conjuros de druida (5º nivel)

Comunión con la Naturaleza. Averigua datos de un terreno (1 milla[*1,6 km*]/nivel).
Controlar los vientos. Cambia la dirección y la velocidad del viento.
Convocar aliado natural V. Criatura natural lucha por ti.
Crecimiento animal. Un animal duplica su tamaño.
Curar heridas críticas. Cura 4d8 pg de daño +1 /nivel (máximo +20).
Custodia contra la muerte. Bonificadores contra conjuros de muerte, y efectos de energía negativa.
Desacralizar[M]. El lugar elegido pasa a ser sacrílego.
Dotar de consciencia[M]. Árbol o animal cobra inteligencia humana.
Expiación[FM]. Libera al receptor de la carga de sus desafueros.
Llamar a la tormenta de relámpagos. Como *llamar al relámpago*, pero cada rayo causa 5d6 pg de daño.
Muro de espinas. Las espinas dañan a quien intenta pasar.
Muro de fuego. 2d4 pg de daño por fuego a 10 pies (*3 m*), y 1d4 pg de daño a 20 pies *(6 m)*. Atravesarlo inflige 2d6 pg de daño +1/nivel.
Piel pétrea [M]. Concede RD 10/adamantina.
Plaga de insectos. Una plaga de avispas ataca a las criaturas.
Polimorfar funesto. Transforma en un animal inofensivo.
Sacralizar[M]. El lugar elegido pasa a ser sagrado.
Transmutar barro en roca. Transforma 2 cubos de 10 pies de lado (*56,63 m*^{3})/nivel.
Transmutar roca en barro. Transforma 2 cubos de 10 pies de lado (*56,63 m*^{3})/nivel.
Zancada arbórea. Permite pasar de un árbol a otro lejano.

Conjuros de druida (6º nivel)

Bastón de conjuro. Almacena un conjuro en un bastón de madera.
Caparazón antivida. Campo de 10 pies (*3 m*) repele criaturas vivas.
Convocar aliado natural VI. Criatura natural lucha por ti.
Curar heridas leves en grupo. Cura 1d8 pg de daño +1/nivel, afecta a 1 receptor/nivel.
Disipar magia mayor. *Disipar magia*, pero con objetivos múltiples.
Encontrar la senda. Muestra el camino más directo hasta un lugar.
Fuerza de toro en grupo. *Fuerza de toro*, afecta a 1 receptor/nivel.
Gracia felina en grupo. *Gracia felina*, afecta a 1 receptor/nivel.
Madera férrea. Crea madera mágica tan dura como el acero.
Muro de piedra. Crea un muro de piedra al que se puede dar forma.
Piedra parlante. Comunicación con la piedra natural o trabajada.
Remover tierra. Excava zanjas y levanta colinas.
Repeler madera. Aleja los objetos de madera.
Resistencia de oso en grupo. *Resistencia de oso*, 1 receptor/nivel.
Roble guardián. Un roble se convierte en un ent guardián.
Sabiduría de búho en grupo. *Sabiduría de búho*, 1 receptor/nivel.
Semillas de fuego. Bellotas y bayas pasan a ser granadas y bombas.
Viajar mediante plantas. Viajas entre plantas de la misma especie.

Conjuros de druida (7º nivel)

Animar las plantas. Una o más plantas se animan y luchan por ti.
Bastón cambiante. Tu bastón se convierte en un ent a una orden.
Caminar con el viento. Viaje con rapidez para tus aliados y tú.
Controlar el clima. Cambia el clima a nivel local.
Convocar aliado natural VII. Criatura natural lucha por ti.
Curar heridas moderadas en grupo. Cura 2d8 pg de daño +1/nivel, afecta a 1 receptor/nivel.
Escudriñamiento mayor. *Escudriñamiento*, más rápido y duradero.
Marabunta. Masa de ciempiés que ataca a tus órdenes.
Rayo solar. Haz de luz que ciega e inflige 4d6 pg de daño.
Sanar. Cura 10 pg de daño/nivel, enfermedades, y estados mentales.
Tormenta de fuego. Inflige 1d6 pg de daño por fuego/nivel.
Transmutar metal en madera. Todo el metal que hay en un radio de 40 pies (*12 m*) se convierte en madera.
Visión verdadera[M]. Ves todo como es en realidad.

Conjuros de druida (8º nivel)

Controlar plantas. Controlas a una o más criaturas tipo planta.
Convocar aliado natural VIII. Criatura natural lucha por ti.
Curar heridas graves en grupo. Cura 3d8 pg de daño +1/nivel, afecta a 1 receptor/nivel.
Dedo de la muerte. Inflige 10 pg de daño/nivel a un receptor.
Formas de animal. 1 aliado/nivel es polimorfado al animal elegido.
Invertir gravedad. Los objetos y criaturas caen hacia arriba.
Palabra de regreso. Teletransporte de vuelta al lugar designado.
Explosión solar. Ciega a 10 pies (*3 m*), inflige 6d6 pg de daño.
Repeler piedra o metal. Aparta el metal y la piedra.
Terremoto. Fuerte temblor en un radio de 80 pies (*24 m*).
Torbellino. Ciclón que inflige daño y puede levantar a las criaturas.

Conjuros de druida (9º nivel)

Antipatía. Lugar u objetos afectados repelen a ciertas criaturas.
Cambiar de forma[F]. Te transformas en ciertas criaturas, y puedes cambiar de forma una vez por asalto.
Convocar aliado natural IX. Criatura natural lucha por ti.
Curar heridas críticas en grupo. Cura 4d8 pg de daño +1/nivel, afecta a 1 receptor/nivel.
Desbrozar. Crea 1d4+2 brozas movedizas para que luchen por ti.
Plaga elemental. Convoca varios elementales.
Presciencia. 'Sexto sentido,' te advierte de un peligro inminente.

Regenerar. El receptor recupera sus extremidades cercenadas, y se cura 4d8 pg de daño +1/nivel (máximo +35).
Simpatía[M]. Lugar u objetos afectados atraen a ciertas criaturas.
Tormenta de venganza. Tormenta de ácido, rayos y granizo.

CONJUROS DE EXPLORADOR

Conjuros de explorador (1er nivel)

Alarma. Guarda un área durante 2 horas/nivel.
Animal mensajero. Envía a un animal Menudo a un lugar concreto.
Calmar animales. Calma a 2d4 (+1/nivel) DG de animales.
Colmillo mágico. Un arma natural de la criatura receptora obtiene un +1 a las tiradas de ataque y de daño.
Convocar aliado natural I. Un animal lucha por ti.
Detectar animales o plantas. Detecta especies de flora o fauna.
Detectar trampas y fosos. Revela trampas naturales o primitivas.
Detectar veneno. Detecta veneno en una criatura u objeto.
Enmarañar. Plantas enmarañan a todos a 40 pies (*12 m*).
Esconderse de los animales. Animales no perciben 1 receptor/nivel.
Hablar con los animales. Puedes comunicarte con los animales.
Hechizar animal. Un animal se hace amigo tuyo.
Leer magia. Lectura de libros de conjuros y pergaminos.
Lentificar veneno. Protege del veneno 1 hora/nivel.
Pasar sin dejar rastro. 1 receptor/nivel no deja huellas.
Resistir energía. Ignora hasta 10 pg de daño/ataque de energía.
Salto. Bonificador a las pruebas de Acrobacias.
Soportar los elementos. Estás confortable en zonas frías o cálidas.
Zancada prodigiosa. Tu velocidad aumenta en 10 pies (*3 m*).

Conjuros de explorador (2º nivel)

Brotar de espinas. 1d4 pg de daño + posible lentificación.
Convocar aliado natural II. Un animal lucha por ti.
Curar heridas leves. Cura 1d8 pg de daño +1/nivel (máximo +5).
Gracia felina. +4 a la Des del receptor durante 1 minuto/nivel.
Hablar con las plantas. Hablas con plantas y criaturas vegetales.
Inmovilizar animal. Paraliza a un animal durante 1 asalto/nivel.
Muro de viento. Desvía flechas, gases, y criaturas pequeñas.
Piel robliza. +2 (o más) a la armadura natural.
Protección contra la energía. Resta 12 pg/nivel de daño por energía.
Resistencia de oso. +4 a la Con del receptor durante 1 minuto/nivel.
Sabiduría de búho. +4 a la Sab del receptor durante 1 minuto/nivel.
Trampa de lazo. Crea una trampa mágica de lazo.

Conjuros de explorador (3er nivel)

Caminar sobre las aguas. El receptor camina sobre el agua como si fuera sólida.
Colmillo mágico mayor. Arma natural de la criatura receptora obtiene un +1 al ataque y al daño/4 niveles de lanzador (máx. +5).
Comandar plantas. Influyes en las acciones de las criaturas planta.
Convocar aliado natural III. Un animal lucha por ti.
Crecimiento vegetal. Hace crecer la vegetación, mejora los cultivos.
Curar heridas moderadas. 2d8 pg de daño +1/nivel (máximo +10).
Forma arbórea. Aspecto de árbol durante 1 hora/nivel.
Neutralizar veneno. Protege al receptor del veneno o lo cura.
Quitar enfermedad. Cura todas las enfermedades del receptor.
Reducir animal. Encoge a un animal voluntario.
Reducir plantas. Reduce tam. o crecimiento de plantas normales.
Repeler sabandijas. Insectos, arañas y otras sabandijas se mantienen a 10 pies (*3 m*) de distancia.
Visión en la oscuridad. Ves hasta 60 pies (*18 m*) en oscuridad total.

Conjuros de explorador (4º nivel)

Comunión con la Naturaleza. Averigua datos de un terreno (1 milla[*1,6 km*]/nivel).
Convocar aliado natural IV. Un animal lucha por ti.
Crecimiento animal. Un animal duplica su tamaño.
Curar heridas graves. Cura 3d8 pg de daño +1 /nivel (máximo +15).
Indetectabilidad[M]. Esconde de la adivinación y el escudriñamiento.
Libertad de movimiento. El receptor se mueve con normalidad a pesar de los impedimentos al movimiento.
Zancada arbórea. Permite pasar de un árbol a otro lejano.

CONJUROS DE HECHICERO Y MAGO

Conjuros de hechicero y mago nivel 0 (trucos)

Abjuración

Resistencia. El receptor obtiene un +1 a las tiradas de salvación.

Adivinación

Detectar magia. Detecta conj. y obj. mágicos a 60 pies (*18 m*).
Detectar veneno. Detecta veneno en criatura u obj. pequeño.
Leer magia. Lectura de libros de conjuros y pergaminos.

Conjuración

Salpicadura de ácido. Orbe inflige 1d3 pg de daño por ácido.

Encantamiento

Atontar. Criatura hum. hasta 4 DG pierde su siguiente acción.

Evocación

Llamarada. Deslumbra 1 criatura (-1 a las tiradas de ataque).
Luz. Un objeto brilla como una antorcha
Luces danzantes. Crea antorchas y otras luces.
Rayo de escarcha. Rayo que inflige 1d3 pg de daño por frío.

Ilusión

Sonido fantasma. Sonidos quiméricos.

Nigromancia

Perturbar muertos vivientes. 1d6 de daño a 1 muerto viviente.
Sangrar. 1 criatura estabilizada vuelve a estar moribunda.
Toque de fatiga. Ataque de toque que fatiga al objetivo.

Transmutación

Abrir/cerrar. Abre o cierra cosas pequeñas o ligeras.
Cuchichear mensaje. Conversación cuchicheada a distancia.
Mano del mago. Telecinesis (5 libras [*2,25 kg*]).
Remendar. Lleva a cabo reparaciones menores en un objeto.

Universal

Marca arcana. Ins. runa personal (visible o no) en una criatura.
Prestidigitación. Llevas a cabo trucos menores.

Conjuros de hechicero y mago (1er nivel)

Abjuración

Alarma. Custodia un lugar durante 2 horas/nivel.
Escudo. Disco inv., 4 a la CA, bloquea los *proyectiles mágicos*.
Protección contra el bien/el caos/la ley/el mal. +2 a la CA y a las salvaciones, protección adicional contra un alineamiento.
Soportar los elementos. Estás cómodo en zonas frías o cálidas.
Trabar portal. Atranca una entrada.

Adivinación

Comprensión idiomática. Entiendes todos los idiomas.
Detectar muertos vivientes. Revela m. v. a 60 pies (*18 m*).
Detectar puertas secretas. Revela puertas oc. a 60 pies (*18 m*).
Identificar[M]. Concede un +10 a identificar objetos mágicos.
Impacto verdadero. +20 a tu siguiente tirada de ataque.

Conjuración

Armadura de mago. Concede un bonificador +4 por armadura.
Convocar monstruo I. Criatura extraplanaria lucha por ti.
Grasa. Engrasa un objeto o cuadrado de 10 pies (*3 m*) de lado.
Montura. Convoca a un caballo de monta 2 horas/nivel.
Niebla de obscurecimiento. Una niebla te rodea.
Sirviente invisible. Fuerza invisible que obedece tus órdenes.

Encantamiento

Dormir. Duerme mágicamente a criaturas de 4 DG.
Hechizar persona. Convierte a una persona en amiga tuya.
Hipnotismo. Fascinas a criaturas de 2d4 DG.

Evocación

Contacto electrizante. 1d6/nivel pg daño por elect. (máx. 5d6).
Disco flotante. Crea un disco horizontal, de 3 pies (*90 cm*) de diámetro, que soporta 100 lb (*45 kg*)/nivel.
Manos ardientes. 1d4 pg de daño por fuego/nivel (máximo 5d4).
Proyectil mágico. 1d4+1 pg de daño; +1 proyectil/2 niveles por encima del 1º (máximo 5).

Ilusión

Aura mágica. Altera el aura mágica de un objeto.
Disfrazarse. Cambia tu apariencia.
Imagen silenciosa. Crea una ilusión menor diseñada por ti.
Rociada de color. Deja inconscientes, ciegas, o aturdidas a las criaturas débiles.
Ventriloquia. Proyecta una voz durante 1 minuto/nivel.

Nigromancia

Causar miedo. Criatura de hasta 5 DG huye durante 1d4 asaltos.
Rayo de debilitamiento. Reduce Fue en 1d6 +1 cada 2 niveles.
Toque gélido. 1 toque/nivel, 1d6 de daño y, posiblemente, 1 punto de daño a la Fue.

Transmutación

Agrandar persona. Una criatura humanoide dobla su tamaño.
Animar una cuerda. Una cuerda se mueve a tus órdenes.
Arma mágica. Un arma obtiene un bonificador +1.
Borrar. Hace desaparecer escritura mágica o mundana.
Caída de pluma. Los objetos o criaturas caen lentamente.
Reducir persona. Criatura humanoide se reduce a la mitad.
Retirada expeditiva. Aumenta tu velocidad en 30 pies (*9 m*).
Salto. Bonificador a las pruebas de Acrobacias.

Conjuros de hechicero y mago (2º nivel)

Abjuración

Cerradura arcana[M]. Cierra mágicamente una entrada o cofre.
Obscurecer objeto. Oculta un objeto del escudriñamiento.
Protección contra las flechas. El receptor obtiene RD 10/mágica contra ataques a distancia.
Resistir energía. Ignora los primeros 10 (o más) pg de daño/ataque de un tipo de energía especificado.

Adivinación

Detectar pensamientos. Permite 'escuchar' pens. superficiales.
Localizar objeto. Presiente dónde se encuentra un objeto.
Ver lo invisible. Revela objetos y criaturas invisibles.

Conjuración

Convocar plaga. Convoca una plaga de arañas, murciélagos o ratas.
Convocar monstruo II. Criatura extraplanaria lucha por ti.
Flecha ácida. Ataque de toque a distancia; 2d4 pg de daño durante 1 asalto + 1 asalto/3 niveles.
Nube brumosa. Bruma que oscurece la visión.
Partículas rutilantes. Ciega criaturas, revela las invisibles.
Telaraña. Llena expansión de 20 pies (*6 m*) de radio de telarañas pegajosas que apresan enemigos u obstaculizan movimiento.

Encantamiento

Atontar monstruo. Criatura de 6 DG o menos pierde acción.
Terribles carcajadas. Receptor pierde acciones 1 asalto/nivel.
Toque de idiotez. Penalizador 1d6 a Int, Sab y Car.

Evocación

Esfera flamígera. Bola de fuego; 3d6 pg de daño por fuego.

Estallar. Vibración sónica daña objetos y criaturas cristalinos.
Llama continua[M]. Luz permanente, que no despide calor.
Ráfaga de viento. Hace volar o derriba criaturas pequeñas.
Rayo abrasador. Ataque de toque a distancia que inflige 4d6 pg de daño por fuego, +1 rayo/4 niveles (máximo 3).
Oscuridad. Oscuridad sobrenatural de 20 pies *(6 m)* de radio.

Ilusión

Boca mágica[M]. Objeto habla 1 vez al desencadenarse el efecto.
Contorno borroso. El 20% de los ataques resultan fallidos.
Desorientar. Confunde adivinaciones sobre 1 criatura u objeto.
Imagen menor. Como *imagen silenciosa*, pero con algún sonido.
Imagen múltiple. Crea dobles falsos de ti mismo.
Invisibilidad. Receptor invisible 1 minuto/nivel o hasta atacar.
Pauta hipnótica. Fascina criaturas de (2d4+1 nivel) DG.
Trampa fantasmal[M]. Objeto parece tener una trampa.

Nigromancia

Ceguera/sordera. Deja ciego o sordo al receptor.
Comandar muertos vivientes. Criatura m. v. te obedece.
Espantar. Asusta a criaturas de menos de 6 DG.
Falsa vida. 1d10 pg temporales +1/nivel (máximo +10).
Mano espectral. Crea una mano, brillante e incorporal, para llevar a cabo ataques de toque.
Toque de gul. Paraliza a un objetivo, que exuda un hedor que indispone a los que están cerca.

Transmutación

Alterar el propio aspecto. Adoptas la forma de un humanoide Pequeño o Mediano.
Apertura. Abre una puerta cerrada con llave o magia.
Astucia de zorro. +4 a la Int del receptor 1 minuto/nivel.
Escalada de araña. Aptitud de caminar por paredes y techos.
Esplendor de águila. +4 al Car del receptor 1 minuto/nivel.
Fuerza de toro. +4 a la Fue del receptor 1 minuto/nivel.
Gracia felina. +4 a la Des del receptor 1 minuto/nivel
Levitar. El receptor sube o baja en el aire siguiendo tus deseos.
Pirotecnia. Convierte fuego en luz cegadora o humo asfixiante.
Reparar. Repara un objeto.
Resistencia de oso. +4 a la Con del receptor 1 minuto/nivel.
Sabiduría de búho. +4 a la Sab del receptor 1 minuto/nivel.
Truco de la cuerda. Esconde en un espacio extradimensional a un máximo de 8 criaturas.
Viento susurrante. Envía mensaje a 1 milla (*1,6 km*)/nivel.
Visión en la oscuridad. Ver hasta 60 pies (*18 m*) en la oscuridad.

Conjuros de hechicero y mago (3er nivel)

Abjuración

Círculo mágico contra el bien/el caos/la ley/el mal. Como *protección*, pero con radio de 10 pies (*3 m*), y 10 minutos/nivel.
Disipar magia. Cancela un conjuro o efecto mágico.
Indetectabilidad[M]. Esconde de adivinación y escudriñamiento.
Protección contra la energía. Resta 12 pg/nivel de daño por en.
Runas explosivas. Infligen 6d6 pg de daño al ser leídas.

Adivinación

Clariaudiencia/clarividencia. Ves u oyes lejos 1 minuto/nivel.
Don de lenguas. Hablas y entiendes cualquier idioma.
Vista arcana. Las auras mágicas se vuelven visibles para ti.

Conjuración

Convocar monstruo III. Criatura extraplanaria lucha por ti.
Corcel fantasmal. Caballo mágico aparece 1 hora/nivel.
Impronta de la serpiente sepia[M]. Crea un símbolo de texto que inmoviliza al lector.
Nube apestosa. Vapores nauseabundos, 1 asalto/nivel.
Tormenta de aguanieve. Estorba la visión y el movimiento.

Encantamiento

Furia. Proporciona un +2 a la Fue y la Con, y un +1 a las salvaciones de Vol, a cambio de un -2 a la CA.
Heroísmo. +2 a ataques, salvaciones y pruebas de habilidad.
Inmovilizar persona. Paraliza 1 humanoide 1 asalto/nivel.
Sueño profundo. Duerme criaturas por un valor de 10 DG.
Sugestión. Obliga a seguir un curso de acción determinado.

Evocación

Bola de fuego. 1d6 pg de daño/nivel, radio de 20 pies *(6 m)*.
Cubículo. Crea un cobijo para 10 criaturas.
Luz del día. Luz brillante de 60 pies (*18 m*) de radio.
Muro de viento. Desvía flechas, gases y a criaturas pequeñas.
Rayo relampagueante. 1d6 pg de daño/nivel por electricidad.

Ilusión

Desplazamiento. Ataques fallan al receptor el 50% de las veces.
Escritura ilusoria[M]. Sólo puede descifrarla el lector deseado.
Esfera de invisibilidad. Todos invisibles a 10 pies (*3 m*) o menos.
Imagen mayor. *Imagen silenciosa*, con sonido, olor, y calor.

Nigromancia

Apacible descanso. Conserva un cadáver.
Detener muertos vivientes. Inmoviliza m. v. 1 asalto/nivel.
Rayo agotador. Rayo que deja exhausto al objetivo.
Toque vampírico. Toque inflige 1d6 pg de daño/2 niveles del lanzador, que obtiene pg temporales iguales al daño.

Transmutación

Acelerar. 1 criatura/nivel se mueve más rápido y obtiene un +1 a las tiradas de ataque, a las CA, y a las salvaciones de Reflejos.
Afiladura. Duplica el rango de amenaza normal del arma.
Arma mágica mayor. El arma obtiene un bonificador +1 por cada 4 niveles (máximo +5).
Encoger objeto. Un objeto queda reducido a 1/16 de su tamaño.
Flecha flamígera. Flechas infligen +1d6 pg de daño por fuego.

Forma de bestia I. Adoptas la forma y algunos de los poderes de un animal Pequeño o Mediano.
Forma gaseosa. Receptor insustancial, y puede volar despacio.
Intermitencia. Desapareces y reapareces 1 asalto/ nivel.
Página secreta. Cambia página para ocultar su contenido.
Lentificar. 1 receptor/nivel sólo puede llevar a cabo 1 acción/ asalto, y sufre un -1 a la CA, a las salvaciones de Reflejos, y a las tiradas de ataque.
Respiración acuática. Receptores pueden respirar bajo el agua.
Volar. El receptor vuela a una velocidad de 60 pies (*18 m*).

Conjuros de hechicero y mago (4º nivel)

Abjuración

Ancla dimensional. Impide el movimiento extradimensional.
Globo de invulnerabilidad menor. Detiene efectos de conjuros de nivel 1º a 3º.
Piel pétrea[M]. Concede RD 10/adamantina.
Quitar maldición. Libera objeto o persona de una maldición.
Trampa de fuego[M]. 1d4 +1 pg de daño/nivel al abrir objeto.

Adivinación

Detectar escudriñamiento. Te alerta del espionaje mágico.
Escudriñamiento[F]. Espía desde lejos al receptor.
Localizar criatura. Indica en qué dirección se encuentra una criatura con la que estás familiarizado.
Ojo arcano. Ojo flotante invisible se mueve 30 pies (*9 m*)/asalto.

Conjuración

Bruma sólida. Obstruye la visión y frena el movimiento.
Cobijo seguro. Crea una casa sólida.
Convocar monstruo IV. Criatura extraplanaria lucha por ti.
Creación menor. Crea un objeto de tela o madera.
Puerta dimensional. Te teletransporta una corta distancia.
Tentáculos negros. Tentáculos que apresan a todas las criaturas en una expansión de 20 pies (*3 m*).

Encantamiento

Confusión. Receptor actúa raro durante 1 asalto/nivel.
Desesperación aplastante. Los objetivos sufren un penalizador -2 a las tiradas de ataque, de daño, salvaciones y pruebas.
Geas menor. Das una orden a un receptor de hasta 7 DG.
Hechizar monstruo. Haces creer a 1 monstruo que es tu aliado.

Evocación

Alarido. Ensordece a todo aquel que se encuentra en el cono, e inflige 5d6 pg de daño sónico.
Escudo de fuego. Las criaturas que te atacan sufren daño por fuego; estás protegido contra el calor y el frío.
Esfera elástica. Globo de fuerza, protege y atrapa al receptor.
Muro de fuego. 2d4 pg de daño por fuego a 10 pies (*3 m*), y 1d4 a 20 pies *(6 m)*. Atravesarlo inflige 2d6 pg de daño +1/nivel.
Muro de hielo. *Plano de h.* crea una pared; *hemisf.*, una cúpula.
Tormenta de hielo. 5d6 pg de daño por granizo en un cilindro de 40 pies (*12 m*) de diámetro.

Ilusión

Asesino fantasmal. Una terrible ilusión mata al receptor, o le inflige 3d6 de daño.
Conjuración sombría. Imita conjuraciones de 3er nivel o inferior, pero sólo son reales en un 20%.
Invisibilidad mayor. *Invisibilidad*, pero atacas y sigues invisible.
Muro ilusorio. Una pared, suelo o techo parece real, pero cualquier cosa puede atravesarlo.
Pauta iridiscente. Luces fascinan criaturas de 24 DG.
Terreno alucinatorio. Hace que un terreno parezca ser de un tipo diferente (campo con aspecto de bosque, etc.).

Nigromancia

Contagio. Infecta al receptor con la enfermedad que eliges.
Enervación. El receptor sufre 1d4 niveles negativos.
Lanzar maldición. -6 a una punt. de característica; -4 a tiradas de ataque, salvaciones y pruebas; o 50% de perder acción.
Miedo. Los receptores situados en el cono huyen 1 asalto/ nivel.
Reanimar a los muertos[M]. Crea esqueletos y zombis (muertos vivientes) a partir de cadáveres.

Transmutación

Agrandar persona en grupo. 1 humanoide/nivel dobla tamaño.
Cuerpo elemental I. Te convierte en un elemental pequeño.
Forma de bestia II. Adoptas la forma y algunos de los poderes de un animal Menudo o Grande.
Mnemotecnia[F]. *Sólo para magos*. Preparas conjuros adicionales o retienes uno que acabas de lanzar.
Reducir persona en grupo. Como *reducir persona*, pero afecta a 1 criatura humanoide/nivel.
Transformar piedra. Dota a la piedra de cualquier forma.

Conjuros de hechicero y mago (5º nivel)

Abjuración

Exorcismo. Fuerza a una criatura a regresar a su plano natal.
Romper encantamiento. Libera a los receptores de encantamientos, transmutaciones, y maldiciones.
Sanctasanctórum privado del mago. Impide a cualquiera ver o escudriñar un área durante 24 horas.

Adivinación

Contactar con otro plano. Preguntas a un ser de otro plano.
Ojos fisgones. 1d4 +1/nivel ojos flotantes, que exploran para ti.
Vínculo telepático. Permite la comunicación entre aliados.

Conjuración

Cofre secreto[F]. Esconde en el plano Etéreo un cofre valioso que puedes recuperar cuando quieras.
Convocar monstruo V. Criatura extraplanaria lucha por ti.

Creación mayor. *Creación menor*, añadiendo piedra y metal.
Ligadura de los Planos menor. Atrapa a una criatura extraplanaria de hasta 6 DG hasta que lleva a cabo una tarea.
Muro de piedra. Muro de piedra al que se puede dar forma.
Nube aniquiladora. Mata 3DG o menos; 4-6 DG salvación o morir; 6 o más DG sufren daño de Constitución.
Sabueso fiel del mago. Perro fantasmal que puede custodiar un lugar y atacar a los intrusos.
Teletransportar. Transporta hasta a 100 millas (*160 km*)/nivel.

Encantamiento

Bruma mental. -10 a las pruebas de Sab. y a las salv. de Vol.
Debilidad mental. Int y el Car del receptor reducidos a 1.
Dominar persona. Controla telepáticamente a un humanoide.
Inmovilizar monstruo. *Inmovilizar persona*, cualquier criatura.
Símbolo de sueño[M]. Runa duerme a las criaturas cercanas.

Evocación

Cono de frío. 1d6 pg de daño por frío/nivel.
Mano interpuesta. Proporciona cobertura contra 1 oponente.
Muro de fuerza. Este muro es inmune al daño.
Recado. Lleva un mensaje corto a cualquier lugar.

Ilusión

Espejismo arcano. *Terreno alucinatorio*, pero con estructuras.
Evocación sombría. Imita evocaciones de 4º nivel o inferior, sólo son reales en un 20%.
Imagen persistente. *Imagen mayor*, no precisa concentración.
Mensaje onírico. Mensaje a cualquiera que esté durmiendo.
Ofuscar videncia[M]. Engaña escudriñamiento con una ilusión.
Pesadilla. Envía una visión que inflige 1d10 pg de daño; fatiga.
Similitud. Cambia la apariencia de 1 persona/2 niveles.

Nigromancia

Asolar. Marchita 1 planta, o 1d6 pg daño/nivel a 1 cr. planta.
Olas de fatiga. Varios objetivos quedan fatigados.
Símbolo de dolor[M]. Runa sume a criaturas cercanas en el dolor.
Transmigración[F]. Permite poseer a otra criatura.

Transmutación

Crecimiento animal. Un animal duplica su tamaño.
Cuerpo elemental II. Te conviertes en un elemental Mediano.
Elaborar. Transforma materias primas en objetos acabados.
Forma de bestia III. Adoptas la forma de un animal Diminuto o Enorme, o de una bestia mágica Pequeña o Mediana.
Forma de planta I. Te conviertes en una criatura vegetal Pequeña o Mediana.
Pasamiento. Crea pasaje a través de un muro de madera o roca.
Polimorfar funesto. Transforma en un animal inofensivo.
Polimorfar. Otorga nueva forma a un receptor voluntario.
Telecinesis. Mueve objeto, ataca criatura, o arroja.
Transmutar barro en roca. Transforma 2 cubos de 10 pies de lado (*56,63 m³*)/nivel.
Transmutar roca en barro. Transforma 2 cubos de 10 pies de lado (*56,63 m³*)/nivel.
Viaje en vuelo. Vuelas a una velocidad de 40 pies (*12 m*), y puedes aligerar en largas distancias.

Universal

Permanencia[M]. Convierte en permanentes ciertos conjuros.

Conjuros de hechicero y mago (6º nivel)

Abjuración

Campo antimagia. Niega la magia a 10 pies (*3 m*) o menos.
Disipar magia mayor. *Disipar magia*, con múltiples objetivos.
Globo de invulnerabilidad. Como *globo de invulnerabilidad menor*, pero también con efectos de 4º nivel.
Guardas y custodias. Efectos mágicos protegen un área.
Rechazo. Las criaturas no pueden acercarse a ti.

Adivinación

Analizar esencia mágica[F]. Revela asp. mágicos del receptor.
Conocimiento de leyendas[MF]. Sabes de una pers., cosa o lugar.
Visión verdadera[M]. Ves todo como es en realidad.

Conjuración

Bruma ácida. Bruma que inflige daño por ácido.
Convocar monstruo VI. Criatura extraplanaria lucha por ti.
Ligadura de los Planos. *Ligadura de los Planos menor* ≤12 DG.
Muro de hierro[M]. 30 pg de daño/4 niveles; puede derribarse sobre los enemigos.

Encantamiento

Geas/empeño. *Geas menor*, pero afecta a cualquier criatura.
Heroísmo mayor. +4 a las tiradas de ataque, salvaciones y pr. de habilidad; inmunidad al miedo, y pg temporales.
Símbolo de persuasión[M]. Runa hechiza a las criaturas.
Sugestión en grupo. Como *sugestión*, afecta a 1 receptor/nivel.

Evocación

Contingencia[F]. Condición que desencadena otro conjuro.
Esfera congelante. Congela el agua o inflige daño por frío.
Mano forzuda. Una mano que empuja a las criaturas.
Relámpago zigzagueante. 1d6 pg de daño/nivel; 1 rayo sec./nivel.

Ilusión

Caminar por la sombra. Viajas rápido por las sombras.
Doble engañoso. Te hace invisible y crea un doble ilusorio.
Imagen permanente. Ilusión permanente, incluye visión, sonido, olor, y efectos térmicos.
Imagen programada[M]. *Imagen mayor*, se desencadena cuando sucede algo.
Velo. Cambia la apariencia de un grupo de criaturas.

Nigromancia

Círculo de muerte[M]. Mata 1d4 DG/nivel de criaturas.
Crear muertos vivientes[M]. Crea guls, ghasts, momias, o mohrgs, a partir de restos físicos.
Matar muertos vivientes[M]. Destruye 1d4 DG/nivel de muertos vivientes (máximo 20d4).
Mordedura visual. Objetivo despavorido, indisp. y comatoso.
Símbolo de miedo[M]. Runa aterroriza a las criaturas cercanas.

Transmutación

Astucia de zorro en grupo. *Astucia de zorro*, 1 receptor/nivel.
Controlar las aguas. Hace subir o bajar masas de agua.
Cuerpo elemental III. Te convierte en un elemental Grande.
De la carne a la piedra. Convierte en piedra al receptor.
De la piedra a la carne. Restablece a una criatura petrificada.
Desintegrar. Reduce a polvo una criatura u objeto.
Elucubración del mago. *Sólo magos*. Recupera un conjuro de 5º nivel o inferior.
Esplendor de águila en grupo. *Esplendor de águila*, 1 rec./nivel.
Forma de bestia IV. Adoptas la forma de un animal de Diminuto a Enorme, o bestia mágica de Menuda a Grande.
Forma de dragón. Te conviertes en un dragón Mediano.
Forma de planta II. Te conviertes en una cr. vegetal Grande.
Fuerza de toro en grupo. *Fuerza de toro*, afecta a 1 receptor/nivel.
Gracia felina en grupo. *Gracia felina*, afecta a 1 receptor/nivel.
Remover tierra. Excava zanjas y levanta colinas.
Resistencia de oso en grupo. *Resistencia de oso*, 1 receptor/nivel.
Sabiduría de búho en grupo. *Sabiduría de búho*, 1 receptor/nivel.
Transformación[M]. Obtienes bonificadores al combate.

Conjuros de hechicero y mago (7º nivel)

Abjuración

Destierro. Destierra a 2 DG/nivel de criaturas extraplanarias.
Recluir. El receptor es invisible a la vista y el escudriñamiento; deja a la criatura comatosa.
Retorno de conjuros. Rebota 1d4+6 niv. de conjuro al lanzador.

Adivinación

Escudriñamiento mayor. *Escudriñamiento* rápido y duradero.
Visión[M]. Como *conocimiento de leyendas*, pero más rápido.
Vista arcana mayor. Como *vista arcana*, pero también revela los efectos mágicos sobre criaturas y objetos.

Conjuración

Convocaciones instantáneas[M]. Objeto preparado va a tu mano.
Convocar monstruo VII. Criatura extraplanaria lucha por ti.
Desplazamiento de plano[F]. Hasta 8 receptores van a otro plano.
Magnífica mansión del mago[F]. Se abre una puerta a una mansión extradimensional.
Puerta en fase. Crea un pasaje invisible a través de una barrera.
Teletransportar mayor. Como *teletransportar*, pero sin límite de alcance, ni probabilidad de llegar lejos del objetivo.
Teletransportar objeto. *Teletransportar*, un objeto tocado.

Encantamiento

Inmovilizar persona en grupo. Como *inmovilizar persona*, pero a todos a 30 pies (*9 m*) o menos
Locura. El receptor sufre *confusión* de forma continuada.
Palabra de poder cegador. Ciega a una criatura de hasta 200 pg.
Símbolo de aturdimiento[M]. Runa aturde a las criaturas.

Evocación

Bola de fuego de explosión retardada. 1d6 pg de daño/nivel de daño por fuego; puedes retrasarla 5 asaltos.
Espada del mago[F]. Espada mág. flotante ataca a tus oponentes.
Jaula de fuerza[M]. Cubo de fuerza atrapa a quien esté dentro.
Mano aferradora. Mano que da cobertura, empuja o apresa.
Rociada prismática. Rayos causan diversos efectos.

Ilusión

Conjuración sombría mayor. *Conjuración sombría*, hasta 6º nivel y 60% real.
Invisibilidad en grupo. *Invisibilidad*, afecta a todos.
Proyectar imagen. Doble ilusorio, habla y lanza conjuros.
Simulacro[M]. Crea un doble parcialmente real de una criatura.

Nigromancia

Controlar muertos vivientes. Están a tus órdenes y no te atacan.
Dedo de la muerte. Inflige 10 pg de daño/nivel a un receptor.
Olas de agotamiento. Varios objetivos quedan exhaustos.
Símbolo de debilidad[M]. Runa debilita a las criaturas.

Transmutación

Controlar el clima. Cambia el clima a nivel local.
Cuerpo elemental IV. Te convierte en un elemental Enorme.
Estatua. Puedes convertirte en estatua a voluntad.
Excursión etérea. Te vuelves etéreo durante 1 asalto/nivel.
Forma de dragón II. Te conviertes en un dragón Grande.
Forma de gigante I. Te conviertes en un gigante Grande.
Forma de planta III. Te conviertes en una cr. vegetal Enorme.
Invertir gravedad. Los objetos y las criaturas caen hacia arriba.
Polimorfar mayor. Otorga a un receptor voluntario una forma nueva y más poderosa.

Universal

Deseo limitado[M]. Altera la realidad (dentro de los límites del conjuro).

Conjuros de hechicero y mago (8º nivel)

Abjuración

Cerradura dimensional. El teletransporte y el viaje interplanario quedan bloqueados durante 1 día/nivel.
Mente en blanco. El receptor queda protegido de la magia mental/emocional y del escudriñamiento.

Muro prismático. Colores del muro con distintos efectos.
Protección contra los conjuros[MF]. Bonificador +8 por resistencia.

Adivinación

Discernir ubicación. Revela dónde están una criatura u objeto.
Instante de presciencia. Obtienes un bonificador +1 introspectivo a una única tirada de ataque, prueba o salvación.
Ojos fisgones mayor. Como *ojos fisgones*, pero los ojos tienen *visión verdadera*.

Conjuración

Atrapar el alma[MF]. Encierra al receptor dentro de una gema.
Convocar monstruo VIII. Criatura extraplanaria lucha por ti.
Laberinto. Atrapa al receptor en un laberinto extradimensional.
Ligadura de los Planos mayor. Como *ligadura de los Planos menor*, pero hasta 18 DG.
Nube incendiaria. 6d6 pg de daño/asalto de daño por fuego.

Encantamiento

Antipatía. Lugar u objetos afectados repelen ciertas criaturas.
Baile irresistible. Obliga a bailar al receptor.
Exigencia. Como *recado*, pero además con una *sugestión*.
Hechizar monstruo en grupo. Como *hechizar monstruo*, pero afecta a todos a 30 pies (9 *m*) o menos.
Ligadura[M]. Diversas técnicas para aprisionar a una criatura.
Palabra de poder aturdidor. Aturde 1 criatura de hasta 150 pg.
Símbolo de locura[M]. Runa vuelve locas a las criaturas cercanas.
Simpatía[M]. Lugar u objetos afectados repelen ciertas criaturas.

Evocación

Alarido mayor. Grito devastador que inflige 10d6 pg de daño sónico, y aturde a las criaturas.
Esfera telecinética. *Esfera elástica*, se mueve telecinéticamente.
Explosión solar. Ciega a todos a 10 pies (3 *m*); 6d6 pg de daño.
Puño cerrado. Mano grande que proporciona cobertura, empuja o ataca a tus enemigos.
Rayo polar. Ataque de toque a distancia, 1d6 pg de daño/nivel de daño por frío, y 1d4 puntos de drenaje de Destreza.

Ilusión

Evocación sombría mayor. Como *evocación sombría*, pero hasta 7º nivel y un 60% real.
Pantalla. Ilusión oculta lugar a la visión y el escudriñamiento.
Pauta centelleante. Espirales de colores que *confunden*, aturden o dejan inconsciente.

Nigromancia

Clonar[MF]. Crea un doble que despierta al morir el original.
Crear muertos vivientes mayores[M]. Crea sombras, wraiths, espectros o devoradores.
Horrible marchitamiento. 1d6 pg de daño/nivel a 30 pies (9 *m*).
Símbolo de muerte[M]. Runa mata a las criaturas cercanas.

Transmutación

Cuerpo férreo. Tu cuerpo se transforma en hierro vivo.
Estasis temporal[M]. Pone al receptor en animación suspendida.
Forma de dragón III. Te conviertes en un dragón Enorme.
Forma de gigante II. Te conviertes en un gigante Enorme.
Polimorfar cualquier cosa. Convierte al receptor en otra cosa.

Conjuros de hechicero y mago (9º nivel)

Abjuración

Cautiverio. Entierra al receptor.
Disyunción del mago. Disipa magia, y desencanta obj. mágicos.
Esfera prismática. *Muro prismático*, pero rodea por todos lados.
Libertad. Libera a una criatura que padezca *cautiverio*.

Adivinación

Presciencia. 'Sexto sentido', te advierte del peligro inminente.

Conjuración

Círculo de teletransporte[M]. Círculo que teletransporta a cualquier criatura que haya en su interior.
Convocar monstruo IX. Criatura extraplanaria lucha por ti.
Refugio[M]. Altera objeto para que transporte hasta ti a su dueño.
Umbral[M]. Comunica dos planos para viajar o convocar.

Encantamiento

Dominar monstruo. *Dominar persona*, con cualquier criatura.
Inmovilizar monstruo en grupo. Como *inmovilizar monstruo*, pero a todos a 30 pies (9 *m*) o menos.
Palabra de poder mortal. Mata 1 criatura de hasta 100 pg.

Evocación

Mano aplastante. Da cobertura, empuja, o aplasta enemigos.
Tromba de meteoritos. 4 esferas que explotan, infligiendo cada una 6d6 pg de daño por fuego.

Ilusión

Némesis inexorable. Como *asesino fantasmal*, pero afecta a todos a 30 pies (9 *m*) o menos.
Penumbras. *Conjuración sombría*, pero hasta 8º nivel y 80% real.

Nigromancia

Consumir energía. El receptor sufre 2d4 niveles negativos.
Lamento de la banshee. 10 pg de daño/nivel a 1 criatura/nivel.
Ligadura del alma[F]. Atrapa un alma y evita su *resurrección*.
Proyección astral[M]. Os envía al plano Astral.

Transmutación

Cambiar de forma[F]. Te mudas en criaturas; 1 cambio/asalto.
Detener el tiempo. Actúas con libertad durante 1d4+1 asaltos.
Etereidad. Puedes viajar acompañado al plano Etéreo.

Universal

Deseo[M]. Como *deseo limitado*, pero con menos limitaciones.

Conjuros de paladín

Conjuros de paladín (1er nivel)

Arma mágica. Un arma obtiene un bonificador +1.
Bendecir agua[M]. Crea agua bendita.
Bendecir arma. Arma asesta golpes terribles a enemigos malignos.
Bendecir. Los aliados obtienen un +1 a las tiradas de ataque y a las salvaciones contra miedo.
Crear agua. Crea 2 galones (7,6 *l*)/nivel de agua pura.
Curar heridas leves. Cura 1d8 pg de daño +1/nivel (máximo +5).
Detectar muertos vivientes. Revela m. v. a 60 pies (*18 m*) o menos.
Detectar veneno. Detecta veneno en una criatura u objeto pequeño.
Favor divino. +1 por cada 3 niveles a las tiradas de ataque y daño.
Leer magia. Lectura de libros de conjuros y pergaminos.
Protección contra el caos/el mal. +2 a la CA y a las salvaciones, y protección adicional contra el alineamiento seleccionado.
Resistencia. El receptor obtiene un +1 a las tiradas de salvación.
Restablecimiento menor. Disipa un penalizador mágico de característica, o recupera 1d4 puntos de característica.
Soportar los elementos. Estás cómodo en regiones frías o cálidas.
Virtud. El receptor obtiene 1 pg temporal.

Conjuros de paladín (2º nivel)

Alineamiento indetectable. Oculta el alineamiento de la detección mágica durante 24 horas.
Escudar a otro[F]. Absorbes mitad de daño infligido al receptor.
Esplendor de águila. +4 al Car del receptor durante 1 minuto/nivel.
Fuerza de toro. +4 a la Fue del receptor durante 1 minuto/nivel.
Lentificar veneno. Protege del veneno al receptor 1 hora/nivel.
Quitar parálisis. Quita parálisis o lentificar a 1 o más criaturas.
Resistir energía. Ignora hasta 10 pg de daño/ataque de energía.
Sabiduría de búho. +4 a la Sab del receptor durante 1 minuto/nivel.
Zona de verdad. Receptores dentro del alcance no pueden mentir.

Conjuros de paladín (3er nivel)

Arma mágica mayor. +1 por cada 4 niveles (máximo +5).
Círculo mágico contra el caos/el mal. Como *protección contra el caos*, pero con un radio de 10 pies (*3 m*) y 10 minutos/nivel.
Curar heridas moderadas. 2d8 pg daño +1 pg de daño/nivel (máx. +10).
Discernir mentiras. Revela las falsedades deliberadas.
Disipar magia. Cancela un conjuro o efecto mágico.
Luz del día. Luz brillante de 60 pies (*18 m*) de radio.
Plegaria. Los aliados obtienen un bonificador +1 a la mayoría de las tiradas; los enemigos, un penalizador -1.
Quitar ceguera/sordera. Cura tanto las normales como las mágicas.
Quitar maldición. Libera a un objeto o persona de una maldición.
Sanar a una montura. *Sanar*, pero a un caballo u otra montura.

Conjuros de paladín (4º nivel)

Curar heridas graves. Cura 3d8 pg de daño +1 /nivel (máximo +15).
Custodia contra la muerte. Concede bonificadores contra los conjuros de muerte, y la energía negativa.
Disipar el caos. +4 contra los ataques de las criaturas caóticas.
Disipar el mal. +4 contra los ataques de las criaturas malignas.
Espada sagrada. Arma pasa a +5, +2d6 pg de daño contra el mal.
Marca de la justicia. Designa la acción que desencadena una *maldición* sobre el receptor.
Neutralizar veneno. Protege al receptor del veneno o lo cura.
Restablecimiento. Recobra las puntuaciones de característica y los niveles consumidos.
Romper encantamiento. Libera a los receptores de encantamientos, transmutaciones, y maldiciones.

Conjuros

Los conjuros se presentan en orden alfabético (consulta 'Orden de presentación' en la página 224)

ABLANDAR TIERRA Y PIEDRA

Escuela transmutación [tierra]; **Nivel** druida 2
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, FD
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Área un cuadrado de 10 pies (*3 m*) de lado/nivel; ver texto
Duración instantánea
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Al lanzar este conjuro, se ablanda toda la tierra y piedra natural y no trabajada del área del conjuro. La tierra húmeda pasa a ser un barrizal; la tierra seca, arena o polvo; y la piedra se convierte en arcilla blanda, que puede cortarse y moldearse con facilidad. Afectas un área cuadrada de 10 pies (3 m) de lado hasta una profundidad de entre 1 y 4 pies (*30 y 120 cm*), dependiendo de la dureza o resistencia del terreno en ese punto. La piedra mágica, encantada, trabajada, o que no está al descubierto, no puede ser afectada, como tampoco lo son las criaturas de piedra o tierra.

Una criatura que está en el barro debe tener éxito en una salvación de Reflejos, o queda atrapada durante 1d2 asaltos, sin poder moverse, atacar ni lanzar conjuros. Una criatura que tiene éxito puede moverse por el barro a la mitad de su velocidad, aunque no puede correr ni cargar. La tierra suelta no resulta tan problemática como el barro, pero todas las criaturas que se encuentran en el área ven reducida a la mitad su velocidad normal, y no pueden correr ni cargar sobre esa superficie. La piedra convertida en arcilla no entorpece el movimiento, pero permite a los personajes cortar, modelar o excavar en zonas que antes no habrían resultado afectadas por esas acciones.

Aunque el conjuro no afecta a la piedra trabajada o que no está desnuda, los techos de caverna o las superficies verticales, como las caras de acantilados, sí pueden ser alterados. Esto último suele provocar un derrumbe o desprendimiento de tierras, pues el material ablandado se despega de la pared o techo y cae (trátalo como un derrumbe sin zona enterrada, consulta el Capítulo 13).

El conjuro puede producir un daño estructural moderado a las construcciones artificiales, ablandando el suelo bajo las mismas, y haciendo

que se asienten. Sin embargo, la mayoría de edificios bien construidos sólo resultan dañados por este conjuro, no destruidos.

ABRIR/CERRAR

Escuela transmutación; **Nivel** bardo 0, hechicero/mago 0
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, F (una llave de latón)
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Objetivo un objeto que pesa hasta 30 libras (*13,5 kg*), o un portal que puede abrirse o cerrarse
Duración instantánea
Tirada de salvación Voluntad niega (objeto); **Resistencia a conjuros** sí (objeto)

Puedes abrir o cerrar (a tu elección) una puerta, cofre, caja, ventana, mochila, bolsa, botella, barril, o cualquier otro recipiente. Si algo se opone a esta actividad (como una tranca en una puerta, o una cerradura en un cofre), el conjuro fracasa. Además, el conjuro sólo puede abrir y cerrar cosas que pesen 30 libras (*13,5 kg*) o menos. Por lo tanto, las puertas, cofres y objetos similares del tamaño apropiado para criaturas muy grandes pueden quedar más allá de los efectos de este conjuro.

ACELERAR

Escuela transmutación; **Nivel** bardo 3, hechicero/mago 3
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (una viruta de raíz de regaliz)
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Objetivo 1 criatura/nivel; 2 cualesquiera no pueden distar más de 30 pies (*9 m*).
Duración 1 asalto/nivel
Tirada de salvación Fortaleza niega (inofensivo) **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo)

La criatura transmutada se mueve y actúa más rápido de lo normal. Esta velocidad adicional tiene varios efectos.

Cuando lleva a cabo una acción de ataque completo, una criatura acelerada puede llevar a cabo un ataque adicional con un arma natural o manufacturada, a su ataque base más alto, y todos los modificadores apropiados (este efecto no es acumulativo con otros similares, como el proporcionado por un arma *veloz*, ni permite una acción adicional real, por lo que no puedes utilizarlo para lanzar un segundo conjuro, o llevar a cabo cualquier otra acción adicional ese asalto).

Una criatura *acelerada* obtiene un bonificador +1 a las tiradas de ataque, y un bonificador +1 por esquiva a la CA y a las salvaciones de Reflejos. Cualquier estado que te priva de tu bonificador por Destreza a la CA (si lo tienes) también te hace perder estos bonificadores.

Todos los modos de movimiento de la criatura *acelerada* (incluyendo movimiento terrestre, excavar, trepar, volar y nadar) aumentan en 30 pies (*9 m*), hasta un máximo del doble de la velocidad normal del objetivo con esa forma de movimiento. Este incremento cuenta como un bonificador por mejora, y afecta a la distancia de salto de la criatura, como sucede normalmente con los aumentos de velocidad. Varios efectos de *acelerar* no se apilan. *Acelerar* disipa y contrarresta *lentificar*.

ADIVINACIÓN

Escuela adivinación; **Nivel** clérigo 4
Tiempo de lanzamiento 10 minutos
Componentes V, S, M (incienso, y una ofrenda apropiada de 25 po)
Alcance personal
Objetivo tú
Duración instantánea

El conjuro de *adivinación* (similar a *augurio*, pero más poderoso) puede darte un consejo útil en respuesta a una pregunta concreta sobre un objetivo, acontecimiento, o actividad que vaya a tener lugar antes de 1 semana, que puede ser tan sencillo como una frase corta, o tan elaborado como una rima críptica o un presagio. Si tu grupo no actúa basándose en la información, las condiciones pueden cambiar e invalidarla. La probabilidad base de llevar a cabo una adivinación correcta es del 70% + 1% por nivel de lanzador, hasta un máximo del 90%. Si la tirada falla, eres consciente de que el conjuro ha fracasado, a no ser que haya una magia concreta que te facilite respuestas falsas.

Al igual que con *augurio*, todas las *adivinaciones* sobre una cuestión concreta que lleve a cabo una misma persona utilizarán el mismo resultado de dado que la primera y darán la misma respuesta cada vez.

AFILADURA

Escuela transmutación; **Nivel** hechicero/mago 3
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*]+ 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Objetivos 1 arma o 50 proyectiles, todos los cuales deben estar en contacto entre sí en el momento del lanzamiento
Duración 10 minutos/nivel
Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo, objeto); **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo, objeto)

Este conjuro hace que un arma se considere mágicamente afilada, mejorando su capacidad para asestar golpes decisivos, al duplicar el rango de amenaza de la misma, por lo que un rango de amenaza normal pasará a ser de 19-20; uno de 19-20 pasará a ser de 17-20; y uno de 18-20 pasará a ser de 15-20. Este conjuro sólo puede lanzarse sobre armas perforantes o cortantes. Si se lanza sobre flechas o virotes de ballesta, la *afiladura* de cada proyectil individual finaliza en cuanto es disparado, dé o no en el blanco (a efectos de este conjuro, considera a los *shuriken* como flechas, más que como armas arrojadizas).

Varios efectos que aumentan el rango de amenaza de un arma (como un conjuro de *afiladura* y la dote Crítico mejorado) no se apilan. No puedes lanzar este conjuro sobre un arma natural, como una garra.

AGRANDAR PERSONA

Escuela transmutación; **Nivel** hechicero/mago 1
Tiempo de lanzamiento 1 asalto
Componentes V, S, M (polvo de hierro)
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*]+ 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Objetivo una criatura humanoide
Duración 1 minuto/nivel (D)
Tirada de salvación Fortaleza niega; **Resistencia a conjuros** sí

Este conjuro hace crecer instantáneamente a una criatura, doblando su altura

y multiplicando su peso por 8, lo que cambia la categoría de tamaño de la criatura a la inmediatamente superior. El objetivo obtiene un bonificador +2 por tamaño a la Fuerza, sufre un penalizador -2 por tamaño a la Destreza (hasta un mínimo de 1), y un penalizador -1 a las tiradas de ataque y a la CA debido a su tamaño aumentado.

Una criatura humanoide cuyo tamaño aumenta a Grande ocupa un espacio de 10 pies (*3 m*), y tiene un alcance natural de 10 pies (*3 m*).

Este conjuro no cambia la velocidad del receptor.

Si en el recinto no hay espacio suficiente para el tamaño deseado, la criatura alcanza el tamaño máximo posible, y puede llevar a cabo una prueba de Fuerza (utilizando su puntuación aumentada) para hacer reventar el recinto durante el proceso. Si falla, queda encerrado sin dañar el material que le rodea (el conjuro no puede ser utilizado para aplastar a una criatura aumentando su tamaño).

Todo el equipo que la criatura transporta o lleva encima también es agrandado por el conjuro. Las armas cuerpo a cuerpo y las armas de proyectiles afectadas por este conjuro infligen más daño (consulta la página 145), pero otras propiedades mágicas no se incrementan. Cualquier objeto *agrandado* que deja de estar en posesión de la criatura (incluyendo un proyectil o arma arrojadiza) revierte instantáneamente a su tamaño normal, lo que implica que las armas arrojadizas causan daño normal, y que los proyectiles infligen su daño normal. Las propiedades mágicas de los objetos *agrandados* no aumentan con este conjuro.

Varios efectos mágicos que aumentan el tamaño no se apilan.

Agrandar persona contrarresta y disipa el conjuro *reducir persona*. *Agrandar persona* puede ser objeto de un conjuro de *permanencia*.

AGRANDAR PERSONA EN GRUPO

Escuela transmutación; **Nivel** hechicero/mago 4

Objetivo 1 criatura humanoide/nivel, 2 cualesquiera no pueden estar a más de 30 pies (*9 m*) de distancia una de otra

Este conjuro funciona como *agrandar persona*, salvo que afecta a múltiples criaturas.

ALARIDO

Escuela evocación [sónico]; **Nivel** bardo 4, hechicero/mago 4

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V

Alcance 30 pies (*9 m*)

Área explosión en forma de cono

Duración instantánea

Tirada de salvación Fortaleza parcial o Reflejos niega (objeto), ver texto; **Resistencia a conjuros** sí (objeto)

Emites un alarido que ensordece e inflige daño a las criaturas que se encuentran en su camino. Toda criatura que se encuentra en el área queda ensordecida durante 2d6 asaltos y sufre 5d6 pg de daño por sonido. Una salvación con éxito niega la sordera, y reduce el daño a la mitad. Las criaturas cristalinas, o los objetos quebradizos o de cristal que se ven expuestos al efecto sufren 1d6 pg de daño/nivel de lanzador (máximo 15d6). Las criaturas afectadas tienen derecho a una salvación de Fortaleza para reducir el daño a la mitad, y las que tienen asidos objetos frágiles pueden negar el daño sufrido por estos mediante una salvación de Reflejos. Este conjuro no puede penetrar en uno de *silencio*.

ALARIDO MAYOR

Escuela evocación [sónico]; **Nivel** bardo 6, hechicero/mago 8

Componentes V, S, F (un cuerno de metal o de marfil)

Alcance 60 pies (*18 m*)

Tirada de salvación Fortaleza parcial o Reflejos niega (objeto); ver texto

Este conjuro funciona como *alarido*, salvo que el cono inflige 10d6 pg de daño por sonido (o 1d6 pg de daño por sonido/nivel de lanzador, máximo 20d6, contra las criaturas cristalinas, o los objetos quebradizos o de cristal que se ven expuestos al efecto). También hace que las criaturas queden aturdidas durante 1 asalto, y sordas durante 4d6 asaltos. Una criatura en el área del cono puede negar el efecto de aturdimiento, y reducir a la mitad tanto el daño como la duración de la sordera mediante una salvación de Fortaleza con éxito. Las que tengan atendidos objetos frágiles pueden negar el daño sufrido por éstos mediante una salvación de Reflejos.

ALARMA

Escuela abjuración; **Nivel** bardo 1, explorador 1, hechicero/mago 1

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, F/FD (una campanilla y un finísimo hilo de plata)

Alcance corto (25 pies [*7,5 m*]+ 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)

Área emanación de 20 pies (*6 m*) de radio, centrada en un punto del espacio

Duración 2 horas/nivel (D)

Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Este conjuro crea una sutil custodia en un área seleccionada por ti. Una vez el efecto del conjuro está activo, hace sonar una alarma mental o audible cada vez que una criatura Menuda o mayor entra en la zona custodiada o la toca. Una criatura que pronuncia la contraseña (elegida por ti en el momento del lanzamiento) no hace sonar la *alarma*. Al lanzar el conjuro eliges también si la alarma será mental o auditiva.

Alarma mental: esta *alarma* te avisa (y sólo a ti) siempre y cuando estés a 1 milla (*1,6 km*) o menos del área custodiada. Oyes en tu mente un soniquete metálico que te despierta del sueño normal pero por lo demás no perturba tu concentración. Un conjuro de *silencio* no surte efecto alguno sobre una *alarma* mental.

Alarma auditiva: esta *alarma* emite el sonido de una campanilla, y puede oírla claramente cualquiera a 60 pies (*18 m*) o menos del área custodiada, distancia que se reduce en 10 pies (*3 m*) por cada puerta cerrada que se interponga, y en 20 pies *(6 m)* por cada pared sólida.

Si hubiera un silencio absoluto, la campanilla podría oírse débilmente hasta a 180 pies (*54 m*) de distancia. El sonido dura 1 asalto y no es oído por las criaturas afectadas por un conjuro de *silencio*.

Las criaturas etéreas o astrales no harán saltar la *alarma*.

Una *alarma* puede ser objeto de un conjuro de *permanencia*.

ALIADO DE LOS PLANOS

Escuela conjuración (llamada) [ver texto de *aliado de los Planos menor*]; **Nivel** clérigo 6

Componentes V, S, M (1.250 po en ofrendas, además del pago), FD

Efecto 1 ó 2 elementales o ajenos llamados, que no superen en total los 12 DG, y que no pueden distar más de 30 pies (*9 m*) cuando hagan su aparición

Este conjuro funciona como *aliado de los Planos menor*, salvo que puedes llamar a una sola criatura, de hasta 12 DG, o dos de un mismo tipo, cuyo total

de DG no supere los 12. Las criaturas se muestran dispuestas a ayudarte, y piden juntas el pago que debes darles a cambio.

ALIADO DE LOS PLANOS MAYOR

Escuela conjuración (llamada) [ver texto de *aliado de los Planos menor*]; **Nivel** clérigo 8

Componentes V, S, M (2.500 po en ofrendas, además del pago), FD

Efecto hasta 3 elementales o ajenos llamados, que no superen en total los 18 DG, dos de los cuales no pueden distar más de 30 pies (*9 m*) cuando hagan su aparición

Este conjuro funciona como *aliado de los Planos menor*, salvo que puedes llamar a una sola criatura de hasta 18 DG, o a hasta tres del mismo tipo cuyo total de DG no supere 18, que se muestran dispuestas a ayudarte, y piden juntas el pago que debes darles a cambio.

ALIADO DE LOS PLANOS MENOR

Escuela conjuración (llamada) [ver texto]; **Nivel** clérigo 4

Tiempo de lanzamiento 10 minutos

Componentes V, S, M (500 po en ofrendas, además del pago, ver texto), FD

Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)

Efecto 1 elemental o ajeno convocado de hasta 6 DG

Duración instantánea

Tirada de salvación ninguna **Resistencia a conjuros** no

Lanzando este conjuro, pides a tu dios que envíe hasta ti al elemental o ajeno (de hasta 6 DG) que prefiera. Si no tienes ningún dios en concreto, este conjuro es una súplica general a la que dará respuesta alguna criatura que comparta la filosofía de tu alineamiento. Si sabes el nombre de una criatura concreta, puedes pedirle que venga con sólo mencionar su nombre al lanzar el conjuro (aunque, de todas formas, podría terminar acudiendo una criatura distinta).

Puedes pedirle a la criatura que lleve a cabo una tarea para ti a cambio de un pago por tu parte. Las tareas pueden ser desde lo más simple hasta lo más complejo. Debes ser capaz de comunicarte con la criatura llamada para negociar sus servicios.

La criatura llamada requiere un pago por su ayuda, que puede adoptar una gran variedad de formas, desde una donación en forma de oro u objetos mágicos a un templo aliado, hasta un regalo hecho directamente a la misma, pasando por alguna otra acción por tu parte que esté de acuerdo con su alineamiento y objetivos. Sea cual sea, el pago debe hacerse efectivo antes de que acepte llevar a cabo cualquier servicio. El regateo dura por lo menos 1 asalto, y por lo tanto las acciones de la criatura llamada dan comienzo en el asalto siguiente a su llegada.

Una tarea que requiera hasta 1 minuto por nivel de lanzador requiere un pago de 100 po/DG de la criatura llamada. Para una tarea que requiera hasta 1 hora por nivel de lanzador, la criatura requiere un pago de 500 po/DG. Una tarea a largo plazo, que representa hasta 1 día/nivel de lanzador, requiere un pago de 1.000 po/DG.

Una tarea que no implica peligro sólo requiere la mitad del pago indicado, mientras que las especialmente peligrosas pueden exigir regalos mayores. Pocas criaturas (por no decir ninguna) aceptan una tarea que parece suicida (recuerda que una criatura llamada muere realmente cuando es abatida, a diferencia de una criatura convocada). Por otra parte, si la tarea está muy relacionada con la ética de la criatura, eso puede reducir el pago a la mitad, o incluso dispensar del mismo.

Al final de la tarea, o cuando la duración negociada expira, la criatura regresa a su plano natal (después de informarte a ti, si es apropiado y posible).

Nota: cuando usas un conjuro de llamada para traer a criaturas de agua, aire, fuego o tierra, éste se convierte en un conjuro de ese tipo.

ALIENTO DE VIDA

Escuela conjuración (curación); **Nivel** clérigo 5

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance toque

Objetivo criatura tocada

Duración instantánea

Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo) o Voluntad mitad, ver texto; **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo) o sí, ver texto

Este conjuro cura 5d8 pg de daño +1/nivel de lanzador (máximo +25).

A diferencia de otros conjuros que curan daño, *aliento de vida* puede devolver a la vida a criaturas muertas recientemente. Si se lanza sobre una que ha muerto hace 1 asalto o menos, aplica la curación del conjuro a la misma, y si el total de puntos de golpe de la criatura curada es una cantidad negativa menor que su puntuación de Constitución, vuelve a la vida y se estabiliza con los pg de daño que tenga entonces. Si su total de puntos de golpe es una cantidad negativa igual o mayor que su puntuación de Constitución, sigue muerta. Los devueltos a la vida mediante este conjuro sufren 1 nivel negativo temporal, que dura 1 día.

Las criaturas víctima de efectos de muerte no pueden ser revividas de esta forma.

Como los conjuros de curación, *aliento de vida* inflige daño a criaturas muertas vivientes en lugar de curarlas, y no las puede devolver a la vida.

ALINEAMIENTO INDETECTABLE

Escuela abjuración; **Nivel** bardo 1, clérigo 2, paladín 2

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)

Objetivo 1 criatura u objeto

Duración 24 horas

Tirada de salvación Voluntad niega (objeto) **Resistencia a conjuros** sí (objeto)

Este conjuro oculta el alineamiento de un objeto o criatura de toda forma de adivinación.

ALINEAR ARMA

Escuela transmutación; [ver texto]; **Nivel** clérigo 2

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, FD

Alcance toque

Objetivo arma tocada o 50 proyectiles (todos los cuales deben estar juntos en el momento del lanzamiento)

Duración 1 minuto/nivel

Tirada de salvación Vol niega (inofensivo, objeto); **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo, objeto)

Alinear arma hace que un arma sea buena, caótica, legal o maligna, a tu elección. Un arma alineada puede superar la reducción del daño de ciertas criaturas, normalmente ajenos del alineamiento opuesto.

Este conjuro no tiene efecto sobre un arma ya alineada.

No puedes lanzarlo sobre un arma natural, ni sobre un impacto sin armas. Volver un arma buena, caótica, legal o maligna, convierte *alinear arma* en un conjuro bueno, caótico, legal o maligno, respectivamente.

ALTERAR EL PROPIO ASPECTO

Escuela transmutación (polimorfía); **Nivel** bardo 2, hechicero/mago 2
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (una brizna de la criatura cuya forma planeas adoptar)
Alcance personal
Objetivo tú
Duración 10 minutos/nivel (D)

Cuando lanzas este conjuro puedes adoptar la forma de cualquier criatura Pequeña o Mediana del tipo humanoide. Si la forma posee alguna de las siguientes aptitudes, la obtienes: olfato, nadar 30 pies (*9 m*), visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), y visión en la penumbra, .

Criatura Pequeña: si la forma que adoptas es la de un humanoide Pequeño, obtienes un bonificador +2 por tamaño a tu Destreza.

Criatura Mediana: si la forma que adoptas es la de un humanoide Mediano, obtienes un bonificador +2 por tamaño a tu Fuerza.

ANALIZAR ESENCIA MÁGICA

Escuela Adivinación **Nivel** bardo 6, hechicero/mago 6
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, F (una lente de oro y rubí, que debe valer 1.500 po)
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Objetivo 1 objeto o criatura por nivel de lanzador
Duración 1 asalto/nivel (D)
Tirada de salvación ninguna o Vol niega, ver texto; **Resistencia a conjuros** no

Puedes observar las auras mágicas. Cada asalto puedes examinar como acción gratuita a una única criatura u objeto visible. En el caso de un objeto mágico, averiguas cuáles son sus funciones (incluyendo cualquier maldición), cómo activarlas (si hay que hacerlo), y cuántas cargas le quedan (si utiliza cargas). En el caso de un objeto o criatura con conjuros activos sobre él, conoces cada conjuro, su efecto y su nivel de lanzador.

Un objeto atendido puede intentar una salvación de Voluntad para resistir este efecto si quien lo esgrime así lo desea. Si la salvación tiene éxito, no averiguas nada acerca del mismo, salvo lo que puedas deducir observándolo. Si supera su tirada de salvación no puede verse afectado por ningún otro conjuro de *analizar esencia mágica* durante 24 horas.

Analizar esencia mágica no funciona sobre un artefacto.

ANCLA DIMENSIONAL

Escuela abjuración; **Nivel** clérigo 4, hechicero/mago 4
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance intermedio (100 pies [*30 m*] + 10 pies [*3 m*]/nivel)
Efecto rayo
Duración 1 minuto/nivel
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** sí (objeto)

Un rayo verde surge de tu mano. Para alcanzar a tu objetivo, debes llevar a cabo un ataque de toque a distancia. Toda criatura u objeto tocado queda cubierto por un brillante campo esmeralda que le impide por completo el viaje extradimensional. Las formas de movimiento impedidas por el *ancla dimensional* incluyen *caminar por la sombra*, *desplazamiento de plano*, *etereidad*, *excursión etérea*, *intermitencia*, *laberinto*, *proyección astral*, *puerta dimensional*, *teletransportar*, *umbral*, y demás aptitudes sortílegas similares. Mientras dure el conjuro, también impide el uso de *umbral* y *círculo de teletransporte*.

Un *ancla dimensional* no impide el movimiento de criaturas que ya estuvieran en forma etérea o astral al lanzarse el conjuro, ni la percepción o formas de ataque extradimensionales. Tampoco impide que una criatura convocada desaparezca al finalizar su conjuro de convocación.

ANIMAL MENSAJERO

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador]; **Nivel** bardo 2, druida 2, explorador 1
Tiempo de lanzamiento 1 minuto
Componentes V, S, M (un poco de comida que le guste al animal)
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Objetivo un animal Menudo
Duración 1 día/nivel
Tirada de salvación ninguna; ver texto; **Resistencia a conjuros** sí

Obligas a un animal Menudo a ir a un lugar que elijas. El uso más común de este conjuro es hacer que lleve un mensaje a tus aliados. El animal no puede haber sido domesticado ni adiestrado por otra persona, lo cual incluye criaturas como los familiares y los compañeros animales.

Puedes hacer que acuda hasta ti usando un poco de comida que le resulte apetecible. El animal avanza y espera tu orden, tras lo cual puedes transmitirle la imagen mental de un lugar que conoces bien o fácilmente reconocible. Las indicaciones han de ser sencillas, porque el animal depende de lo que tú sepas, y no puede encontrar el destino por su cuenta. Puedes atar una nota u objeto pequeño al mensajero, que a continuación va al lugar indicado y espera allí hasta que expire la duración del conjuro, momento en que reanuda su actividad normal.

Durante el período de espera, el mensajero deja que se le acerquen extraños para retirar cualquier pergamino u objeto que lleve. El destinatario del mensaje no obtiene ninguna capacidad especial que le permita comunicarse con el animal, o leer el mensaje portado por éste (si estuviera escrito en un idioma que no conoce, por ejemplo).

ANIMAR LAS PLANTAS

Escuela transmutación; **Nivel** druida 7
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Objetivos una planta Grande por cada 3 niveles de lanzador, o todas las plantas dentro del alcance; ver el texto
Duración 1 asalto/nivel, o 1 hora/nivel; ver texto
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Con este conjuro, infundes capacidad de movimiento y apariencia de vida a las plantas. A continuación, todas las plantas animadas atacan a la cosa o criatura que designaras inicialmente, como si fuesen un objeto animado de la categoría de tamaño apropiada. Puedes animar una planta Grande o menor por nivel de lanzador, o un número equivalente de plantas de mayor tamaño. Una planta Enorme cuenta como 2 plantas Grandes o más pequeñas; una

planta Gargantuesca como 4, y una planta Colosal como 8. Puedes cambiar el objetivo u objetivos designados como una acción de movimiento, como si dirigieras un conjuro activo.

Utiliza las estadísticas para los objetos animados (consulta el *Bestiario*) excepto que las plantas menores que Grande no tienen dureza.

Animar las plantas no puede afectar a criaturas tipo planta, ni tampoco a la materia vegetal muerta.

Enmarañar: alternativamente, puedes infundir cierta movilidad a todas las plantas dentro del alcance, que les permite enroscarse en torno a las criaturas que estén en el área. Este uso del conjuro duplica el efecto de uno de *enmarañar*, y la resistencia a conjuros no evita que una criatura sea enmarañada. Este efecto dura 1 hora por nivel de lanzador.

ANIMAR LOS OBJETOS

Escuela transmutación; **Nivel** bardo 6, clérigo 6
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance intermedio (100 pies [30 *m*] + 10 pies [3 *m*]/nivel)
Objetivo un objeto Pequeño por nivel de lanzador; ver texto
Duración 1 asalto/nivel
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Con este conjuro, infundes capacidad de movimiento y apariencia de vida a objetos inanimados quienes, a continuación, atacarán a la cosa o criatura que designaras inicialmente.

Un objeto animado puede ser de cualquier material no mágico. Puedes animar un objeto Pequeño o menor, o un número equivalente de objetos de mayor tamaño. Un objeto Mediano cuenta como 2 objetos Pequeños o menores; un objeto Grande cuenta como 4; un objeto Enorme como 8; uno Gargantuesco como 16; y uno Colosal como 32. Puedes cambiar el objetivo u objetivos designados como una acción de movimiento, como si estuvieses dirigiendo un conjuro activo. Consulta en las estadísticas de los objetos animados.

Este conjuro no puede afectar a objetos que una criatura transporte o lleve puestos.

Animar los objetos puede ser objeto de un conjuro de *permanencia*.

ANIMAR UNA CUERDA

Escuela transmutación; **Nivel** bardo 1, hechicero/mago 1
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance intermedio (100 pies [30 *m*] + 10 pies [3 *m*]/nivel)
Objetivo una cuerda u objeto similar; longitud máxima 50 pies (15 *m*) + 5 pies (1,5 *m*)/nivel; ver texto
Duración 1 asalto/nivel
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Puedes animar un objeto inanimado similar a una cuerda. Una cuerda de longitud máxima tiene 1 pulgada (2,54 *cm*) de diámetro. Reduce la longitud en un 50% por cada pulgada adicional de grosor, o auméntala en un 50% cada vez que el grosor se reduzca a la mitad.

Las órdenes posibles son 'enróscate' (formando un rollo de cuerda), 'enróscate y anuda', 'enlaza', 'enlaza y anuda', 'ata y anuda' y lo contrario de lo indicado ('desenróscate', etc.). Cada asalto puedes darle una orden como acción de movimiento, como dirigiendo un conjuro activo.

La cuerda sólo puede enrollar a una criatura u objeto que tenga a 1 pie (30 *cm*) de distancia o menos (no avanzará arrastrándose hacia su víctima) por lo que hará falta lanzarla cerca del oponente; para conseguirlo hay que tener éxito en un ataque de toque a distancia (con un incremento de distancia de 10 pies [3 *m*]). Una cuerda de cáñamo típica de 1 pulgada (2,54 *cm*) de grosor tiene 2 pg de daño, CA 10, y puede romperse con una prueba de Fuerza CD 23. La cuerda no inflige daño alguno, pero puede utilizarse para hacer caer o enmarañar a un solo oponente que falle su tirada de salvación de Reflejos para evitar ser enmarañado. Una criatura capaz de lanzar conjuros atada por medio de este conjuro debe llevar a cabo una prueba de Concentración CD 15 + nivel del conjuro para poder lanzar un conjuro propio. Una criatura enmarañada puede liberarse mediante una prueba de Escapismo CD 20.

Ni la cuerda ni sus nudos se consideran mágicos.

Este conjuro no puede animar objetos que una criatura sostenga o lleve puestos.

ANTIPATÍA

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador]; **Nivel** druida 9, hechicero/mago 8
Tiempo de lanzamiento 1 hora
Componentes V, S, M/FD (un trozo de alumbre empapado en vinagre)
Alcance corto (25 pies [7,5 *m*] + 5 pies [1,5 *m*]/2 niveles)
Objetivo un lugar (hasta 1 cubo de 10 pies (3 *m*) de lado/nivel), o 1 objeto
Duración 2 horas/nivel (D)
Tirada de salvación Voluntad parcial; **Resistencia a conjuros** sí

Haces que de un objeto o lugar emanen vibraciones mágicas que repelen, o bien a un tipo concreto de criatura inteligente, o a criaturas de un alineamiento particular (según elijas). El tipo de criatura al que afecta debe ser definido específicamente. Los subtipos de criaturas no son lo bastante específicos. De un modo similar, hay que nombrar el alineamiento concreto, caso de elegir dicha opción.

Las criaturas del tipo o alineamiento designado sienten un deseo abrumador de abandonar el área, o evitar el objeto afectado.

Una compulsión les obliga a abandonar el lugar o el objeto, evitándolo por completo, no queriendo regresar a él mientras el conjuro siga surtiendo efecto. Una criatura que tiene éxito en su tirada de salvación puede quedarse en el área o tocar el objeto, pero se siente muy incómoda al hacerlo. Esta incómoda molestia reduce en 4 puntos la Destreza de la criatura.

Antipatía contrarresta y disipa *simpatía*.

APACIBLE DESCANSO

Escuela nigromancia; **Nivel** clérigo 2, hechicero/mago 3
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M/FD (sal y una pc para cada ojo del cadáver)
Alcance toque
Objetivo cadáver tocado
Duración 1 día/nivel
Tirada de salvación Voluntad niega (objeto); **Resistencia a conjuros** sí (objeto)

Te permite conservar los restos de una criatura muerta para evitar que se descompongan, lo que prolonga el período de tiempo en que puede ser devuelta a la vida (consulta *revivir a los muertos*). Los días transcurridos bajo la influencia de este conjuro no se tienen en cuenta para dicho límite de

tiempo. Además, este conjuro también hace que transportar a un compañero caído resulte más agradable.

El conjuro también funciona con partes corporales seccionadas y cosas parecidas.

APAGAR

Escuela transmutación; **Nivel** druida 3

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, FD

Alcance intermedio (100 pies [30 *m*] + 10 pies [3 *m*]/nivel)

Área u **objetivo** 1 cubo de 20 pies *(6 m)*/nivel (Mo), ó 1 objeto mágico basado en el fuego

Duración instantánea

Tirada de salvación ninguna o Voluntad niega (objeto) **Resistencia a conjuros** no o sí (objeto)

Este conjuro suele utilizarse para extinguir incendios forestales y demás conflagraciones, puesto que apaga todo fuego no mágico que hay en la zona. También disipa los conjuros de fuego de su área, aunque eso exige tener éxito en una prueba de disipación (1d20, +1 por nivel de lanzador, máximo +15) contra cada conjuro a disipar. La CD para eliminar tales conjuros es 11 + nivel de lanzador de quien lanzó el conjuro de fuego.

Las criaturas del subtipo fuego que se encuentran en el área sufren 1d6 pg de daño/nivel de lanzador (máximo 15d6; sin tirada de salvación).

Otra posibilidad es dirigir el conjuro contra un solo objeto mágico capaz de crear o controlar el fuego, que pierde todas sus aptitudes mágicas basadas en el fuego durante 1d4 horas si no logra tener éxito en una salvación de Voluntad (los artefactos son inmunes a este efecto).

APERTURA

Escuela transmutación; **Nivel** hechicero/mago 2

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V

Alcance intermedio (100 pies [30 *m*] + 10 pies [3 *m*]/nivel)

Objetivo una puerta, caja o cofre con un área de hasta 10 pies cuadrados (0,93 m^2)/nivel

Duración instantánea; ver texto

Tirada de salvación ninguna **Resistencia a conjuros** no

Este conjuro abre cerraduras atascadas, atrancadas, cerradas con llave, protegidas con un conjuro de *trabar portal* o *cerradura arcana*. Al completar el lanzamiento del conjuro, haz una prueba de nivel de lanzador contra la CD de la cerradura, con un bonificador +10. Si tienes éxito, el conjuro abre hasta 2 cosas cerradas. Este conjuro abre puertas secretas, y cajas o cofres que se abren con llave o con resortes ocultos. También afloja soldaduras, grilletes o cadenas (siempre y cuando sirvan para mantener algo cerrado). Si se utiliza para abrir una puerta protegida por una *cerradura arcana*, el conjuro no elimina el citado cierre, sino que se limita a suspender su funcionamiento durante 10 minutos. En todos los demás casos, la puerta no vuelve a cerrarse o atrancarse por sí misma. El conjuro *apertura* no levanta puertas de rejas u obstáculos similares (rastrillos, por ejemplo), ni afecta a cuerdas, enredaderas, u otras cosas parecidas. El efecto queda limitado por el área. Cada lanzamiento del conjuro puede eliminar hasta 2 formas de impedir atravesar una entrada.

ARMA DISRUPTORA

Escuela transmutación; **Nivel** clérigo 5

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance toque

Objetivo un arma cuerpo a cuerpo

Duración 1 asalto/nivel

Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo, objeto), ver texto; **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo, objeto)

Este conjuro hace que un arma cuerpo a cuerpo se vuelva mortífera contra los muertos vivientes. Cualquier muerto viviente cuyos DG sean iguales o menores a tu nivel de lanzador debe salvar contra Voluntad o queda totalmente destruido si este arma le acierta en combate. La resistencia a conjuros no se aplica contra el efecto de destrucción.

ARMA ESPIRITUAL

Escuela evocación [fuerza]; **Nivel** clérigo 2

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, FD

Alcance intermedio (100 pies [30 *m*] + 10 pies [3 *m*]/nivel)

Efecto arma mágica de fuerza

Duración 1 asalto/nivel (D)

Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** sí

Un arma hecha de fuerza aparece de la nada, y ataca a tus oponentes a distancia, siguiendo tus órdenes e infligiendo 1d8 pg de daño por fuerza por impacto, +1 por cada 3 niveles de lanzador (máximo +5 a 15º nivel). El efecto adopta la forma del arma predilecta de tu dios, o de un arma con un significado espiritual o simbólico para ti (ver más abajo), y tiene los mismos rangos de amenaza y multiplicador de crítico que el arma real imitada. Golpea al oponente que designas, atacando una vez en el asalto en que lanzas el conjuro, y continuando cada asalto subsiguiente en tu turno. El arma utiliza tu ataque base (lo cual puede permitirle atacar varias veces por asalto en asaltos subsiguientes) + tu modificador por Sabiduría como bonificador por ataque. Ataca como un conjuro, no como un arma, y por lo tanto puede dañar a criaturas que poseen reducción de daño. Como efecto de fuerza, puede impactar a criaturas incorporales sin la reducción de daño asociada a la incorporalidad. Siempre ataca desde la dirección en que te encuentras, no obtiene bonificador por flanqueo ni ayuda a otro contendiente a conseguirlo, ni la afectan tus dotes o acciones de combate. Si llega a exceder el alcance del conjuro, dejas de verla, o de dirigirla, vuelve a ti y se queda flotando a tu lado.

Cada asalto después del primero puedes usar una acción de movimiento para dirigir el arma contra un nuevo objetivo. Si no lo haces, sigue atacando al mismo del asalto anterior. Sólo puede atacar una vez en aquellos asaltos en los que cambia de objetivo, aunque en los subsiguientes puede llevar a cabo varios ataques (si tu ataque base lo permite). Incluso si es un arma a distancia, utiliza el alcance del conjuro, no el incremento de distancia del arma, y sigue siendo necesaria una acción de movimiento para cambiar de objetivo.

Un *arma espiritual* no puede ser atacada ni dañada por ataques físicos, pero *disipar magia*, *desintegrar*, una *esfera de aniquilación* o un *cetro de cancelación* la afectan. La CA de un *arma espiritual* contra ataques de toque es de 12 (10 + bonificador por tamaño por ser un objeto Menudo).

Si la criatura atacada tiene resistencia a conjuros, debes llevar a cabo una

prueba de nivel de lanzador (1d20 + tu nivel de lanzador) contra la resistencia a conjuros la primera vez que el arma la alcanza. Si la criatura logra resistirse al arma, el conjuro se disipa. Si no, afecta de modo normal a esa criatura mientras dure el conjuro.

Por lo general, el arma que obtienes gracias al conjuro es una réplica de fuerza del arma personal de tu dios. Un clérigo que carece de dios obtiene un arma basada en su alineamiento. Un clérigo neutral sin dios puede crear un arma espiritual de cualquier alineamiento, mientras actúe de acuerdo con dicho alineamiento en ese momento. Las armas asociadas con cada alineamiento son como sigue: caos (hacha de batalla), mal (mangual ligero), bien (martillo de guerra), ley (espada larga).

ARMA MÁGICA

Escuela transmutación; **Nivel** clérigo 1, hechicero/mago 1, paladín 1
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, FD
Alcance toque
Objetivo arma tocada
Duración 1 minuto/nivel
Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo, objeto); **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo, objeto)

Este conjuro concede a un arma un bonificador +1 por mejora (que no se apila con el bonificador +1 a las tiradas de ataque de las armas de gran calidad) a las tiradas de ataque y daño.

No puedes lanzar este conjuro sobre un arma natural como un impacto sin arma (en su lugar debes utilizar *colmillo mágico*). El impacto sin arma de un monje es considerado como un arma, y por lo tanto puede ser mejorado con este conjuro.

ARMA MÁGICA MAYOR

Escuela transmutación; **Nivel** clérigo 4, hechicero/mago 3, paladín 3
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M/FD (cal en polvo y carbón)
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Objetivo 1 arma o 50 proyectiles (todos los cuales han de estar en contacto entre sí en el momento del lanzamiento)
Duración 1 hora/nivel
Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo, objeto); **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo, objeto)

Este conjuro funciona como *arma mágica*, salvo que proporciona a un arma un bonificador por mejora a las tiradas de ataque y de daño de +1 por cada 4 niveles de lanzador (máximo +5). Este bonificador no permite a un arma sobrepasar la reducción de daño aparte de la mágica.

Otra probabilidad es afectar a un máximo de 50 flechas, balas de honda, o virotes. Todos los proyectiles deben ser del mismo tipo y estar formando un grupo (por ejemplo, dentro de un mismo carcaj). Los proyectiles (no así las armas arrojadizas) pierden su transmutación en cuanto son utilizados (considera los *shuriken* como proyectiles, no como armas arrojadizas, a efectos de este conjuro).

ARMADURA DE MAGO

Escuela conjuración (creación) [fuerza]; **Nivel** hechicero/mago 1
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, F (un trozo de cuero)
Alcance toque
Objetivo criatura tocada
Duración 1 hora/nivel (D)
Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo); **Resistencia a conjuros** no

Un campo de fuerza invisible pero tangible rodea al receptor del conjuro, proporcionándole un bonificador +4 por armadura a la CA.

Al contrario que la armadura mundana, la de este conjuro no impone penalizador de armadura, no da lugar a fallo de conjuro arcano, ni reduce la velocidad. Al estar hecha de fuerza, las criaturas incorporales no pueden atravesar la *armadura de mago* igual que hacen con la normal.

ASESINO FANTASMAL

Escuela ilusión (fantasmagoría) [enajenador, miedo]; **Nivel** hechicero/mago 4
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance intermedio (100 pies [*30 m*] + 10 pies [*3 m*]/nivel)
Objetivo 1 criatura viva
Duración instantánea
Tirada de salvación Voluntad descree (si se interactúa con el conjuro) y, a continuación, Fortaleza parcial; ver texto; **Resistencia a conjuros** sí

Creas la imagen fantasmal de la criatura más terrible que el receptor pueda imaginar, combinando sus miedos inconscientes para crear algo que pueda visualizar como la bestia más horrible. Solamente él puede ver al *asesino fantasmal*; tú sólo ves una figura vaga. Al principio, tiene derecho a una salvación de Voluntad para darse cuenta de que la imagen no es real. Si falla, el asesino entra en contacto con él y la víctima tiene que llevar a cabo una salvación de Fortaleza para evitar morir de miedo. Incluso teniendo éxito, el receptor sufre 3d6 pg de daño.

Si la víctima descree con éxito y, además, lleva puesto un *yelmo de telepatía*, puede volver a la bestia contra ti. Si eso sucede, debes descreerla, o convertirte en el objetivo de su ataque mortal de miedo.

ASOLAR

Escuela nigromancia; **Nivel** druida 4, hechicero/mago 5
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, FD
Alcance toque
Objetivo planta tocada
Duración instantánea
Tirada de salvación Fortaleza mitad, ver texto; **Resistencia a conjuros** sí

Este conjuro agosta una única planta de cualquier tamaño. Una criatura tipo planta afectada sufre 1d6 pg de daño/nivel (máximo 15d6) y tiene derecho a una salvación de Fortaleza para mitad de daño. Una planta que no sea una criatura (como un árbol o un arbusto) no tiene derecho a salvación, y se marchita y muere inmediatamente.

Este conjuro no tiene efecto alguno en el suelo ni en la vida vegetal de los alrededores.

ASTUCIA DE ZORRO

Escuela transmutación; **Nivel** bardo 2, hechicero/mago 2
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M/FD (pelos o heces de zorro)
Alcance toque
Objetivo criatura tocada
Duración 1 minuto/nivel
Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo); **Resistencia a conjuros** sí
La criatura transmutada por este conjuro se vuelve más lista. El conjuro otorga un bonificador +4 por mejora a la Inteligencia, proporcionando los beneficios usuales a las pruebas de habilidad relacionadas con la misma, y otros usos del modificador por Inteligencia. Los magos (y otros lanzadores de conjuros que se basan en la Inteligencia) afectados por este conjuro no obtienen conjuros adicionales por el aumento de la característica, pero sí ven aumentada la CD de sus conjuros. Este conjuro no proporciona rangos de habilidad adicionales.

ASTUCIA DE ZORRO EN GRUPO

Escuela transmutación; **Nivel** bardo 6, hechicero/mago 6
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Objetivos 1 criatura/nivel (2 receptores cualesquiera no pueden distar más de 30 pies [*9 m*])
Este conjuro funciona como *astucia de zorro,* salvo que afecta a múltiples criaturas.

ATONTAR

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador]; **Nivel** bardo 0, hechicero/mago 0
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (unas hebras de lana o substancia similar)
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Objetivo una criatura humanoide de 4 DG como máximo
Duración 1 asalto
Tirada de salvación Voluntad niega; **Resistencia a conjuros** sí
Este conjuro nubla la mente de una criatura humanoide de hasta 4 DG, impidiéndole llevar a cabo acción alguna. Los humanoides de 5 DG o más no resultan afectados. Un receptor atontado no está aturdido, por lo que quienes intentan agredirle no obtienen ventajas especiales en sus ataques. Una vez una criatura ha sido atontada por este conjuro, es inmune a los efectos del mismo durante 1 minuto.

ATONTAR MONSTRUO

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador]; **Nivel** bardo 2, hechicero/mago 2
Alcance intermedio (100 pies [*30 m*] + 10 pies [*3 m*]/nivel)
Objetivo una criatura viva de 6 DG como máximo
Este conjuro funciona como *atontar*, pero puede afectar a una criatura viva de cualquier tipo. Las criaturas de 7 o más DG no resultan afectadas.

ATRAPAR EL ALMA

Escuela conjuración (convocación); **Nivel** hechicero/mago 8
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar o ver texto
Componentes V, S, M (una gema de 1.000 po/DG de la criatura atrapada)
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Objetivo 1 criatura
Duración permanente; ver texto
Tirada de salvación ver texto; **Resistencia a conjuros** sí; ver texto
Este conjuro introduce la fuerza vital de una criatura (y su cuerpo material) dentro de una gema, que alberga indefinidamente al atrapado, o hasta que la piedra se rompe y la fuerza vital queda liberada, lo que también permite que el cuerpo material vuelva a formarse. Si la criatura atrapada es un ser poderoso de otro plano, se le puede pedir que lleve a cabo un servicio nada más ser liberado. De lo contrario, la criatura queda libre en cuanto alguien pone fin a su cautiverio en la gema.

Dependiendo de la versión elegida, el conjuro puede ser desencadenado de una de estas dos maneras.

Finalización de conjuro: el conjuro puede completarse pronunciando su palabra final como acción estándar, igual que si estuvieras lanzando un conjuro normal al receptor. Esto permite usar la resistencia a conjuros (caso de haberla) y llevar a cabo una salvación de Voluntad para evitar el efecto. Si se pronuncia también el nombre de la criatura, la resistencia a conjuros se ignora y la CD de la salvación aumenta en 2. Si la salvación o la resistencia a conjuros tienen éxito, la gema estalla en pedazos.

Objeto desencadenante: el segundo método es más insidioso, y consiste en engañar al receptor para que acepte un objeto desencadenante inscrito con la palabra final del conjuro, momento en que el alma de la criatura queda encerrada automáticamente en la trampa. Para usar este método, tanto el nombre de la criatura como la palabra desencadenante han de inscribirse en el objeto al encantar la gema. Además, es posible situar un conjuro de *simpatía* en el objeto desencadenante. Si el receptor acepta el objeto o lo toma con la mano, su fuerza vital es transferida automáticamente a la gema sin derecho a salvación ni a usar la resistencia a conjuros.

AUGURIO

Escuela adivinación; **Nivel** clérigo 2
Tiempo de lanzamiento 1 minuto
Componentes V, S, M (al menos 25 po de incienso), F (un juego de palillos o huesos marcados, por un valor mínimo de 25 po)
Alcance personal
Objetivo tú
Duración instantánea
Un *augurio* te revela si una acción concreta te beneficiará o perjudicará en el futuro inmediato.

La probabilidad inicial de obtener una respuesta inteligible es del 70% + 1% por nivel de lanzador, hasta un máximo del 90%; esta tirada la hace el DJ en secreto. Una pregunta puede ser tan directa que el éxito sea automático, o tan vaga que sea imposible. Si el *augurio* tiene éxito, obtendrás una de las siguientes respuestas

- Dicha (si es probable que la acción tenga buenos resultados)
- Desdicha (si lo probable es que los tenga malos)
- Dicha y desdicha (si puede resultar en ambas cosas)
- Nada (para acciones que no tengan un resultado especialmente bueno o malo).

Si el conjuro fracasa, obtendrás el resultado 'nada'. Un clérigo que obtenga la respuesta 'nada' no tiene manera de averiguar si el conjuro ha resultado acertado o fallido.

El *augurio* sólo puede responder sobre lo que va a suceder durante la media hora siguiente, y lo que pase después no afectará en absoluto a la predicción que, de hecho, podría pasar por alto las consecuencias a largo

plazo de la acción sobre la que se pregunta. Todos los *augurios* sobre una cuestión concreta que lleva a cabo una misma persona utilizan el mismo resultado de dado que el primero.

AURA MÁGICA

Escuela ilusión (engaño); **Nivel** bardo 1, hechicero/mago 1
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, F (un cuadradito de seda que debe pasarse sobre el objeto que obtendrá el aura)
Alcance toque
Objetivo 1 objeto tocado, que no pese más de 5 libras (*2,25 kg*)/nivel
Duración 1 día/nivel (D)
Tirada de salvación ninguna, ver texto; **Resistencia a conjuros** no
Alteras el aura de un objeto para que aparezca ante los conjuros de *detección* (y conjuros con capacidades similares) como si no fuese mágico, como si fuese un objeto mágico del tipo que especifiques, o como si estuviese bajo los efectos de un conjuro que especifiques. Si el objeto portador del *aura mágica* se convierte en objetivo de un conjuro de *identificar* (o se examina de forma parecida), quien lo está examinando reconoce que el aura es falsa, y detecta sus verdaderas cualidades con un éxito en una salvación de Voluntad. De lo contrario, piensa que el *aura mágica* es verdadera, y no averigua la auténtica naturaleza de la magia por mucho que lo intente.

Si el aura del objeto custodiado es excepcionalmente poderosa (si es, por ejemplo, un artefacto), el *aura mágica* no funciona.

Nota: las armas, armaduras y escudos mágicos han de ser objetos de gran calidad; por tanto, una espada de manufactura mediocre resulta bastante sospechosa si irradia un aura mágica.

AURA SACRÍLEGA

Escuela abjuración [maligno]; **Nivel** clérigo 8
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, F (un diminuto relicario de 500 po)
Alcance 20 pies *(6 m)*
Objetivos 1 criatura/nivel en una explosión de 20 pies *(6 m)* de radio, centrada en ti
Duración 1 asalto/nivel (D)
Tirada de salvación ver texto; **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo)
Una oscuridad maligna rodea a los receptores, protegiéndolos de los ataques, otorgándoles resistencia a los conjuros de las criaturas buenas, y debilitando a las criaturas de este alineamiento que logran alcanzarlos con sus ataques. Esta abjuración posee cuatro efectos.

En primer lugar, las criaturas custodiadas obtienen un bonificador +4 por desvío a la CA, y un bonificador +4 por resistencia a sus salvaciones. Al contrario que con *protección contra el bien*, este beneficio se aplica a todos los ataques, no sólo a los procedentes de criaturas buenas.

En segundo lugar, las criaturas custodiadas obtienen RC 25 contra los conjuros buenos, y los conjuros lanzados por criaturas buenas.

En tercer lugar, la abjuración bloquea la posesión y la influencia mental del mismo modo que *protección contra el bien*.

Por último, las criaturas buenas que logran alcanzar con un ataque a un defensor custodiado por el conjuro sufren 1d6 puntos de daño temporal a la Fuerza (Fortaleza niega).

AURA SAGRADA

Escuela abjuración [bueno]; **Nivel** clérigo 8
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, F (un minúsculo de 500 po)
Alcance 20 pies *(6 m)*
Objetivos 1 criatura/nivel en una explosión de 20 pies *(6 m)* de radio, centrada en ti
Duración 1 asalto/nivel (D)
Tirada de salvación ver texto; **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo)
Un brillante resplandor divino rodea a los receptores, protegiéndoles contra los ataques, concediéndoles resistencia a los conjuros lanzados por criaturas malignas, y cegando a las criaturas malignas que alcanzan a los receptores con sus ataques. Esta abjuración tiene cuatro efectos.

En primer lugar, cada criatura custodiada obtiene un bonificador +4 por desvío a la CA, y un bonificador +4 por resistencia a sus tiradas de salvación. Al contrario que sucede con *protección contra el mal*, este beneficio se aplica a todos los ataques, no sólo contra los procedentes de criaturas malignas.

En segundo lugar, cada criatura custodiada obtiene resistencia a conjuros 25 contra conjuros malignos, y los lanzados por criaturas malignas.

En tercer lugar, la abjuración protege al receptor de la posesión y la influencia mental del mismo modo que *protección contra el mal*.

Por último, si una criatura maligna logra alcanzar con un ataque a un defensor custodiado por el conjuro, queda cegada en el acto (Fortaleza niega, igual que *ceguera/sordera*, pero contra la CD de la salvación de *aura sagrada*).

AUXILIO DIVINO

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador]; **Nivel** clérigo 2
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, FD
Alcance toque
Objetivo criatura viva tocada
Duración 1 minuto/nivel
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo)
Auxilio divino otorga al objetivo un bonificador +1 por moral a las tiradas de ataque y a las salvaciones contra efectos de miedo, además de puntos de golpe temporales por un valor igual a 1d8 + nivel del lanzador (hasta un máximo de 1d8+10 pg temporales a nivel de lanzador 10º).

AZOTE SACRÍLEGO

Escuela evocación [maligno]; **Nivel** clérigo 4
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance intermedio (100 pies [*30 m*] + 10 pies [*3 m*]/nivel)
Área expansión de 20 pies *(6 m)* de radio
Duración instantánea (1d4 asaltos); ver texto
Tirada de salvación Voluntad parcial; **Resistencia a conjuros** sí
Este conjuro atrae hasta ti un poder sacrílego con el que castigar a tus enemigos, que adopta la forma de un miasma frío y empalagoso de densa oscuridad. Sólo las criaturas buenas y neutrales pueden ser dañadas por este conjuro; las de alineamiento maligno no son afectadas.

El conjuro inflige 1d8 pg de daño/2 niveles de lanzador (máximo 5d8) a las criaturas buenas (o 1d6 pg de daño/nivel de lanzador, máximo 10d6,

a los ajenos buenos), y les indispone durante 1d4 asaltos. Tener éxito en una salvación de Voluntad reduce el daño a la mitad, y niega el efecto de indisposición. Los efectos no pueden ser negados por *quitar enfermedad* o *sanar*, pero *quitar maldición* sí es efectivo.

El conjuro sólo inflige mitad de daño a las criaturas que no son buenas ni malignas, y no las indispone. Además, pueden volver a reducir el daño a la mitad (sufriendo 1/4 de lo que indica el resultado de los dados) teniendo éxito en una salvación de Reflejos.

BAILE IRRESISTIBLE

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador]; **Nivel** bardo 6, hechicero/mago 8
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V
Alcance toque
Objetivo criatura viva tocada
Duración 1d4+1 asaltos
Tirada de salvación Vol parcial; **Resistencia a conjuros** sí

El receptor siente la irrefrenable necesidad de bailar, y empieza a hacerlo sin dudar, arrastrando los pies y taconeando, lo que impide al receptor otra cosa que brincar y hacer cabriolas. El efecto impone un penalizador -4 a su CA, un -10 a las salvaciones de Reflejos, y niega cualquier bonificador a la CA proporcionado por un escudo. El bailarín provoca ataques de oportunidad cada asalto en su turno. Una salvación de Voluntad con éxito reduce la duración de este efecto a 1 asalto.

BARRERA DE CUCHILLAS

Escuela evocación [fuerza]; **Nivel** clérigo 6,
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance intermedio (100 pies [30 *m*] + 10 pies [3 *m*]/nivel)
Efecto muro de cuchillas giratorias, de hasta 20 pies *(6 m)* de largo/nivel, o un muro circular de cuchillas giratorias de 5 pies (*1,5 m*) de radio/2 niveles; ambos de 20 pies *(6 m)* de alto
Duración 1 minuto/nivel (D)
Tirada de salvación Reflejos mitad o Reflejos niega, ver texto; **Resistencia a conjuros** sí

Este conjuro hace aparecer una cortina vertical e inmóvil de afiladas cuchillas giratorias de pura fuerza. Toda criatura que atraviesa la barrera de cuchillas sufre 1d6 pg de daño/nivel de lanzador (con un máximo de 15d6), con una salvación de Reflejos para mitad de daño.

Si evocas la barrera para que aparezca donde hay criaturas, todas sufre daño como si la atravesaran; pueden evitarlo (terminando en el lado que elijan) y no sufrir daño salvando contra Reflejos.

Una *barrera de cuchillas* proporciona cobertura (bonificador +4 a la CA, bonificador +2 a las salvaciones de Reflejos) frente los ataques que se hacen a través de ella.

BASTÓN CAMBIANTE

Escuela transmutación; **Nivel** druida 7
Tiempo de lanzamiento 1 asalto
Componentes V, S, F (un bastón que haya sido tallado y pulido durante 28 días)
Alcance toque
Objetivo tu bastón (al que has de tocar)
Duración 1 hora/nivel (D)
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Este conjuro te permite convertir un bastón, preparado especialmente, en una criatura Enorme parecida a un ent (consulta el *Bestiario*) de unos 24 pies (*7,2 m*) de estatura. Cuando tocas el suelo con un extremo del bastón y pronuncias una orden especial que pone fin al lanzamiento del conjuro, se convierte en una criatura con el mismo aspecto y capacidades de combate que un ent de verdad. El bastón-ent te defiende y obedece las órdenes que le das en voz alta. Sin embargo, no es un ent verdadero:no puede conversar con otros ents, ni controlar árboles. Si sus pg de daño quedan reducidos a o o menos, el ent se desintegra, y el bastón queda destruido. De lo contrario, el bastón vuelve a su forma normal cuando concluye la duración del conjuro (o cuando es disipado), y puede ser utilizado de nuevo como foco en un lanzamiento posterior. El bastón-ent siempre está a plena potencia cuando se activa, sin importar las heridas que sufriera en su última aparición.

BASTÓN DE CONJURO

Escuela transmutación; **Nivel** druida 6
Tiempo de lanzamiento 10 minutos
Componentes V, S, F (el bastón que almacena el conjuro)
Alcance toque
Objetivo bastón de madera tocado
Duración permanente hasta ser descargado (D)
Tirada de salvación Voluntad niega (objeto); **Resistencia a conjuros** sí (objeto)

Te permite almacenar en un bastón de madera un conjuro que puedes lanzar normalmente. Sólo puedes tener almacenado uno de esos conjuros a la vez, y tampoco puedes poseer más de un *bastón de conjuro* a la vez. Puedes lanzar el conjuro almacenado como si se encontrara entre los que tienes preparados, pero no se tiene en cuenta para tu asignación del día. Gastas cualquier componente material necesario para lanzar el conjuro cuando lo almacenas.

BENDECIR

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador]; **Nivel** clérigo 1, paladín 1
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, FD
Alcance 50 pies (*15 m*)
Área el lanzador y todos sus aliados en una explosión de 50 pies (*15 m*) de radio, centrada en el lanzador
Duración 1 minuto/nivel
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo)

Este conjuro llena de valor a tus aliados, que obtienen un bonificador +1 por moral tanto a sus tiradas de ataque como a sus tiradas de salvación contra efectos de miedo.

Bendecir contrarresta y disipa *perdición*.

BENDECIR AGUA

Escuela transmutación [bueno]; **Nivel** clérigo 1, paladín 1
Tiempo de lanzamiento 1 minuto
Componentes V, S, M (5 libras [*2,25 kg*] de polvo de plata, valor 25 po)
Alcance toque

Objetivo frasco de agua tocado
Duración instantánea
Tirada de salvación Voluntad niega (objeto); **Resistencia a conjuros** sí (objeto)
Esta transmutación imbuye energía positiva en un frasco de agua (1 pinta [*0,57 l*]), convirtiendo su contenido en agua bendita (consulta la página 160).

BENDECIR ARMA

Escuela transmutación; **Nivel** paladín 1
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance toque
Objetivo arma tocada
Duración 1 minuto/nivel
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no
Esta transmutación hace que un arma mejore sus prestaciones contra las criaturas malignas. El arma es tratada como si poseyera un bonificador +1 por mejora a efectos de superar la RD de las criaturas malignas, o para golpear a criaturas incorporales malignas (aunque el conjuro no otorga ningún bonificador real por mejora). El arma también se vuelve buena, es decir que puede superar la RD de ciertas criaturas (este efecto sustituye y suprime cualquier otro alineamiento que el arma pudiera tener). También pueden transmutarse flechas o virotes individuales, pero si el conjuro se aplica a un arma de proyectiles (como un arco), ésta no confiere dicho beneficio a los proyectiles que dispara.

Además, todas las tiradas críticas contra enemigos malignos tienen éxito automáticamente; es decir, que toda amenaza es directamente un crítico. Este último efecto no se aplica a ningún arma que ya posee un efecto mágico relacionado con los críticos, como un arma *afilada* o una *espada vorpalina*.

BLASFEMIA

Escuela evocación [maligno, sónico]; **Nivel** clérigo 7
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V
Alcance 40 pies (*12 m*)
Área criaturas no malignas situadas en una expansión de 40 pies (*12 m*) de radio, centrada en ti
Duración instantánea
Tirada de salvación Voluntad parcial; **Resistencia a conjuros** sí
Toda criatura no maligna dentro del área de un conjuro de *blasfemia* sufre los efectos negativos que se muestran en la tabla.

Los efectos son acumulativos y coexistentes, y una salvación de Voluntad con éxito los reduce o elimina. Las criaturas afectadas por efectos múltiples sólo salvan una vez y aplican el resultado a todos ellos.

Atontada: la criatura no puede llevar a cabo acciones durante 1 asalto, aunque se defiende con total normalidad. Salvación niega.

Debilitada: la puntuación de Fuerza de la criatura se reduce en 2d6 puntos durante 2d4 asaltos. Salvación mitad.

Paralizada: la criatura queda paralizada e indefensa durante 1d10 minutos. Salvar reduce el efecto de paralización a 1 asalto.

Muerta: una criatura viva muere. Un muerto viviente queda destruido. Salvación niega. Si la salvación tiene éxito, la criatura sufre 3d6 pg de daño + 1 punto/nivel de lanzador (máximo 25) en lugar de morir.

Además, si estás en tu plano natal al lanzar este conjuro, las criaturas extraplanarias no malignas que haya en el área son desterradas inmediatamente a sus planos de origen, no pudiendo regresar durante 24 horas, como mínimo. Este efecto tiene lugar independientemente de si las criaturas oyen o no la *blasfemia*. El efecto de destierro permite una salvación de Voluntad (con un penalizador -4) para negarlo.

Las criaturas cuyos DG exceden tu nivel de lanzador no resultan afectadas por la *blasfemia*.

DG	Efecto
Igual al nivel de lanzador	Atontada
Hasta niv. de lanzador-1	Debilitada, atontada
Hasta niv. de lanzador -5	Paralizada, debilitada, atontada
Hasta niv.de lanzador -10	Muerta, paralizada, debilitada, atontada

BOCA MÁGICA

Escuela ilusión (engaño); **Nivel** bardo 1, hechicero/mago 2
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (un trocito de panal, y 10 po de polvo de jade)
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Objetivo 1 criatura u objeto
Duración permanente hasta ser descargada
Tirada de salvación Voluntad niega (objeto); **Resistencia a conjuros** sí (objeto)
Este conjuro infunde al objeto o criatura elegidos con una boca encantada, que aparece de repente y comunica un mensaje la siguiente vez que sucede algo concreto. El mensaje, que debe tener un máximo de 25 palabras, puede estar en cualquier idioma que conozcas y ser transmitido durante un período de 10 minutos. La boca no puede pronunciar componentes verbales, utilizar palabras de mando, ni activar efectos mágicos. No obstante, sí que puede coordinar sus movimientos con las palabras pronunciadas. Si, por ejemplo, forma parte de una estatua, la boca se mueve y da la sensación de que es la estatua la que está hablando. Por supuesto, la *boca mágica* puede colocarse sobre un árbol, una piedra, una puerta o cualquier otro objeto o criatura.

El conjuro se pone en funcionamiento en cuanto se cumplen las condiciones que has establecido en el momento del lanzamiento, que pueden ser tan generales o detalladas como desees, aunque sólo puedes usar desencadenantes visuales o auditivos. Los desencadenantes reaccionan ante aquello que parece cumplir las condiciones; por tanto, el conjuro puede ser engañado por los disfraces y las ilusiones. La oscuridad normal no supone obstáculo alguno para un desencadenante visual, pero la *oscuridad mágica* o la *invisibilidad* sí lo suponen. El movimiento silencioso o el *silencio* mágico también suponen un obstáculo para los desencadenantes auditivos, que pueden ajustarse a un tipo general de ruido, o bien a un sonido concreto o una palabra pronunciada. Las acciones pueden servir de desencadenante, siempre y cuando sean visibles o auditivas. Una *boca mágica* es incapaz de distinguir alineamientos, niveles, DG, o clases de personaje, a menos que lo haga mediante el atuendo que se lleve puesto.

El límite de alcance de un desencadenante es de 15 pies (*4,5 m*) por nivel de lanzador; por tanto, un lanzador de 6º nivel puede ordenar a la *boca mágica* que responda a los desencadenantes que tengan lugar a 90 pies (*27 m*) de distancia como máximo. Sin importar cuál sea el alcance, la boca sólo puede responder a los desencadenantes y acciones visibles que haya en su línea visual o estén dentro de su alcance auditivo.

Boca mágica puede ser objeto de un conjuro de *permanencia*.

BOLA DE FUEGO

Escuela evocación [fuego]; **Nivel** hechicero/mago 3
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (una bolita de guano de murciélago, y azufre)
Alcance largo (400 [*120 m*] + 40 pies [*12 m*]/nivel)
Área expansión de 20 pies *(6 m)* de radio
Duración instantánea
Tirada de salvación Reflejos mitad; **Resistencia a conjuros** sí
Una *bola de fuego* genera una abrasadora explosión de llamas que detona con un rugido grave, e inflige 1d6 pg de daño por fuego/nivel de lanzador (máx. 10d6) a todas las criaturas en el área, sin apenas generar onda expansiva. Los objetos no atendidos también sufren el daño.

Sólo tienes que señalar con el dedo y decidir a qué alcance (tanto en distancia como en altura) deseas que explote la *bola de fuego*. Una bolita, brillante y del tamaño de un guisante, surge de tu dedo y explota formando una bola de fuego al llegar a su punto de destino, siempre y cuando no golpee un cuerpo material o una barrera sólida antes de cubrir la distancia elegida (un impacto prematuro dará lugar a una explosión prematura). Si intentas enviar la bolita a través de un paso estrecho (como una saetera), debes 'alcanzar' la abertura en cuestión con un ataque de toque a distancia; si fallas esta tirada, la bolita golpea contra la barrera y detona prematuramente.

La *bola de fuego* incendia todo lo que sea combustible, y causa daño a los objetos que haya en el área. Puede fundir metales de punto de fusión bajo, como plomo, oro, cobre, plata o bronce. Si el daño causado a una barrera interpuesta la resquebraja o la atraviesa, la *bola de fuego* puede continuar más allá, siempre que su área se lo permita; de lo contrario, se detiene al llegar a la barrera, igual que cualquier otro efecto de conjuro.

BOLA DE FUEGO DE EXPLOSIÓN RETARDADA

Escuela evocación [fuego]; **Nivel** hechicero/mago 7
Duración hasta 5 asaltos; ver texto
Este conjuro funciona igual que una *bola de fuego*, pero es más poderoso y con capacidad para detonar hasta 5 asaltos después de lanzarlo. La explosión de llamas inflige 1d6 pg de daño/nivel de lanzador (máximo 20d6). La bolita brillante creada por el conjuro puede detonar inmediatamente si lo deseas, o puedes retrasar la explosión hasta un máximo de 5 asaltos. Debes seleccionar el retraso deseado al completar el conjuro, que no podrá cambiarse una vez establecido, a no ser que alguien toque la bolita. Si optas por retrasar la explosión, la bolita permanece en su lugar de destino y espera el momento de la detonación. Una criatura puede agarrarla y lanzarla como si fuera un arma arrojadiza (con un incremento de distancia de 10 pies [*3 m*]). Si alguien toca y mueve la bolita en el asalto anterior al de la detonación, hay un 25% de probabilidad de que explote en el momento de ser manipulada.

BORRAR

Escuela transmutación; **Nivel** bardo 1, hechicero/mago 1
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Objetivo 1 pergamino o 2 páginas
Duración instantánea
Tirada de salvación ver texto; **Resistencia a conjuros** no
Este conjuro borra la escritura, tanto mágica como mundana, de 1 pergamino o de 2 páginas de papel, pergamino u otras superficies similares. Con este conjuro puedes eliminar *glifos custodios*, *improntas de la serpiente sepia*, *marcas arcanas* o *runas explosivas*, pero no borra la *escritura ilusoria* ni los conjuros de *símbolo*. Los escritos de naturaleza no mágica se borran automáticamente si los tocas y nadie más los atiende; de lo contrario, la probabilidad de borrarlos se reduce a un 90%.

La escritura mágica ha de ser tocada, y para borrarla has de llevar a cabo una prueba de nivel de lanzador (1d20 + nivel de lanzador) contra CD 15, donde un resultado natural de 1 es siempre un fallo. Si fracasas al intentar borrar un *glifo custodio*, una *impronta de la serpiente sepia*, o unas *runas explosivas*, activas accidentalmente el efecto de la escritura.

BROTAR DE ESPINAS

Escuela transmutación; **Nivel** druida 3, explorador 2
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, FD
Alcance intermedio (100 pies [*30 m*] + 10 pies [*3 m*]/nivel)
Área un cuadrado de 20 pies (*6 m*) de lado/nivel
Duración 1 hora/nivel (D)
Tirada de salvación Reflejos parcial; **Resistencia a conjuros** sí
Toda la vegetación que cubre el suelo del área del conjuro se vuelve muy dura y espinosa, sin que ello cambie lo más mínimo su apariencia.

Donde la tierra está desnuda, se transmutan las raíces que haya. Normalmente, este conjuro puede lanzarse en cualquier lugar al aire libre no cubierto de agua, hielo, una gruesa capa de nieve, arena del desierto, o piedra desnuda. Todo el que entra o atraviesa a pie el área del conjuro sufre 1d4 pg de daño perforante/5 pies (*1,5 m*) que se desplaza por ella.

Las criaturas dañadas por este conjuro deben llevar a cabo además una salvación de Reflejos para no sufrir heridas en los pies y las piernas que reduzcan su velocidad a la mitad. Esta penalización a la velocidad dura 24 horas o hasta que la criatura herida obtenga un conjuro de *curar* (que también le hace recuperar los puntos de golpe perdidos). Otra criatura puede liberar a una víctima de la penalización dedicando 10 minutos a vendar las heridas, y teniendo éxito en una prueba de Curar contra la CD de salvación del conjuro.

Las trampas mágicas son difíciles de detectar. Un pícaro (y sólo un pícaro) puede usar la habilidad Percepción para encontrar el *brotar de espinas*; la CD es 25 + el nivel de conjuro (o CD 27 para la versión lanzada por un explorador). Este conjuro no puede desactivarse mediante la habilidad Inutilizar mecanismo.

BRUMA ÁCIDA

Escuela conjuración (creación) [ácido]; **Nivel** hechicero/mago 6
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (guisantes secos en polvo y una pezuña de animal)
Alcance intermedio (100 pies [*30 m*] + 10 pies [*3 m*]/nivel)
Efecto bruma que se expande en un radio de 20 pies *(6 m)*, y 20 pies *(6 m)* de altura
Duración 1 asalto/nivel
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no
La *bruma ácida* es una nube de vapores similar a la producida por *bruma sólida*. Además de lentificar a las criaturas y oscurecer su visión, sus vapores son altamente ácidos. Durante tu turno de cada asalto, empezando en el que

lo hayas lanzado, la niebla inflige 2d6 pg de daño por ácido a cada criatura y objeto que se encuentre en su interior.

BRUMA MENTAL

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador]; **Nivel** bardo 5, hechicero/mago 5

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance intermedio (100 pies [*30 m*] + 10 pies [*3 m*]/nivel)

Efecto bruma que se expande en un radio de 20 pies *(6 m)*, con 20 pies *(6 m)* de alto

Duración 30 min y 2d6 asaltos; ver texto

Tirada de salvación Voluntad niega; **Resistencia a conjuros** sí

Este conjuro crea un banco de niebla que debilita la resistencia mental de todo aquél a quien rodea. Las criaturas dentro de la bruma mental sufren un penalizador -10 a salvaciones de Voluntad y pruebas de Sabiduría (una criatura que logra salvar contra la niebla no resulta afectada, y no tiene que llevar a cabo nuevas salvaciones aunque permanezca dentro de ella). Los afectados sufren el penalizador mientras permanecen dentro de la niebla, y 2d6 asaltos después de abandonarla. La bruma en sí no se mueve, y dura 30 minutos (o hasta ser dispersada por el viento).

Un viento moderado (≥11 millas/h [*18 km/h*]) dispersa la niebla en 4 asaltos; un viento fuerte (≥21 millas/h [*34 km/h*]) lo hace en 1 asalto.

Esta bruma no es densa y no supone un obstáculo significativo para la visión.

BRUMA SÓLIDA

Escuela conjuración (creación); **Nivel** hechicero/mago 4

Componentes V, S, M (guisante en polvo, y una pezuña de animal)

Duración 1 minuto/nivel

Resistencia a conjuros no

Este conjuro funciona igual que *nube brumosa* pero, además de emborronar la visibilidad, la *bruma sólida* es tan espesa que impide el movimiento. Toda criatura que intenta moverse por ella lo hace a la mitad de su velocidad y sufre un penalizador -2 a todas las tiradas de ataque y daño cuerpo a cuerpo. Los vapores impiden llevar a cabo ataques a distancia efectivos (exceptuando los rayos mágicos y cosas parecidas). Una criatura u objeto que va a parar al interior de una *bruma sólida* se ve frenado, reduciéndose el daño de su caída en 1d6 por cada 10 pies (*3 m*) de vapor atravesados. Una criatura no puede dar un paso de 5 pies (*1,5 m*) en el interior de este conjuro. La *bruma sólida*, y los efectos que funcionan como ella, no se apilan entre sí en términos de movimiento lentificado y penalizadores al ataque.

Al contrario de lo que sucede con una bruma normal, ésta sólo se dispersa por la acción de un viento severo (≥31 millas/h [*48 km/h*]), tardando un asalto en desaparecer.

Bruma sólida puede ser objeto de un conjuro de *permanencia*. Si la dispersa el viento se vuelve a formar en 10 minutos.

BUENAS BAYAS

Escuela transmutación; **Nivel** druida 1

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, FD

Alcance toque

Objetivos 2d4 bayas frescas tocadas

Duración 1 día/nivel

Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** sí

Lanzar este conjuro sobre un puñado de bayas recién recogidas hace que 2d4 de ellas se vuelvan mágicas. Tanto tú como cualquier otro druida de 3er nivel o superior podéis diferenciar inmediatamente qué bayas han resultado afectadas. Cada baya transmutada aporta a una criatura el mismo sustento que una comida aportaría a una criatura Mediana. Además, cada una cura 1 pg de daño al ser ingerida, aunque una misma criatura sólo puede recuperar 8 pg de daño/24 horas de este modo.

CAÍDA DE PLUMA

Escuela transmutación; **Nivel** bardo 1, hechicero/mago 1

Tiempo de lanzamiento 1 acción inmediata

Componentes V

Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)

Objetivos un objeto o criatura Mediano o más pequeño en caída libre/nivel; 2 objetivos no pueden distar más de 20 pies *(6 m)*

Duración hasta aterrizar o 1 asalto/nivel

Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo) o Voluntad niega (objeto); **Resistencia a conjuros** sí (objeto)

Las criaturas u objetos afectados caen lentamente, con una velocidad reducida instantáneamente a sólo 60 pies (*18 m*) por asalto (el equivalente al final de una caída desde poca altura), por lo que los objetivos no sufren daño alguno al tocar tierra mientras el conjuro funciona. Sin embargo, la velocidad normal de caída se recupera en cuanto finaliza el conjuro.

Este conjuro afecta a uno o más objetos o criaturas Medianas o más pequeñas (incluyendo el equipo y objetos llevados por ellas, hasta su carga máxima), o al equivalente en criaturas mayores. 1 criatura u objeto Grande cuenta como 2 criaturas u objetos Medianos; 1 criatura u objeto Enorme como 4 Medianas, etc.

Este conjuro no causa ningún efecto especial en armas a distancia, a no ser que caigan desde bastante altura. Si el conjuro se lanza sobre un objeto que está cayendo, sólo inflige la mitad de daño correspondiente a su peso, y no se aplica el bonificador por la altura de la caída.

Caída de pluma sólo funciona en objetos en caída libre; no afecta al golpe de una espada, ni a una criatura que vuela o carga.

CALENTAR METAL

Escuela transmutación [fuego]; **Nivel** druida 2

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, FD

Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)

Objetivo equipo metálico de una criatura/2 niveles; 2 criaturas cualesquiera no pueden distar más de 30 pies (*9 m*); o 25 lb (*11,3 kg*) de metal/nivel (todo el cual debe estar dentro de un círculo de 30 pies [*9 m*]).

Duración 7 asaltos

Tirada de salvación Voluntad niega (objeto); **Resistencia a conjuros** sí (objeto)

Este conjuro hace que el metal se caliente hasta ponerse al rojo vivo.

Los objetos que no son mágicos ni están atendidos no tienen derecho a una tirada de salvación, pero sí el metal mágico. Los objetos que obran en poder de una criatura utilizan la tirada de salvación de su portador, a no ser que la suya sea mejor.

Una criatura sufre daño por fuego si su equipo se calienta. El daño sufrido es completo si la armadura, el escudo o el arma resultan afectados. La criatura sufre daño mínimo (1 ó 2 puntos; consulta la tabla) si no lleva o empuña uno de esos objetos.

En el primer asalto del conjuro, el metal se calienta mucho y resulta muy incómodo al tacto, pero no inflige daño alguno (éste es también el efecto correspondiente al último asalto de la duración del conjuro). Durante el segundo asalto (y en el penúltimo), el intenso calor causa daño y dolor. Durante los asaltos tercero, cuarto y quinto, el metal está terriblemente caliente, e inflige un daño superior, tal y como se indica en la siguiente tabla.

Cualquier frío lo bastante intenso como para infligir daño a la criatura, niega el daño por fuego del conjuro (y viceversa) en una proporción 1:1. Si es lanzado bajo el agua, *calentar metal* inflige sólo mitad de daño y hace hervir el agua circundante.

Calentar metal contrarresta y disipa el conjuro *helar metal*.

Asalto	Temperatura del metal	Daño
1	Templada	Ninguno
2	Caliente	1d4 puntos
3-5	Abrasadora	2d4 puntos
6	Caliente	1d4 puntos
7	Templada	Ninguno

CALMAR ANIMALES

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador]; **Nivel** druida 1, explorador 1

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance corto (25 pies [7,5 m] + 5 pies [1,5 m]/2 niveles)

Objetivos animales a no más de 30 pies (9 *m*) unos de otros

Duración 1 minuto/nivel

Tirada de salvación Voluntad niega, ver texto; **Resistencia a conjuros** sí

Este conjuro calma y tranquiliza a los animales, haciendo que se muestren dóciles e inofensivos. Sólo los animales normales (aquellos con puntuaciones de Inteligencia de 1 ó 2) resultan afectados por este conjuro. Todos los receptores deben ser de la misma especie, y ninguno puede estar a más de 30 pies (9 *m*) de otro. El número máximo de DG de animales que puedes afectar es 2d4 + tu nivel de lanzador.

Las criaturas afectadas se quedan donde están y no atacan ni huyen. No están indefensas y se defienden con total normalidad en caso de ser atacadas. Cualquier amenaza rompe el conjuro sobre las criaturas en peligro.

CALMAR EMOCIONES

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador]; **Nivel** bardo 2, clérigo 2

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, FD

Alcance intermedio (100 pies [30 *m*] + 10 pies [3 *m*]/nivel)

Área criaturas en una expansión de 20 pies *(6 m)* de radio

Duración concentración, hasta 1 asalto/nivel (D)

Tirada de salvación Voluntad niega; **Resistencia a conjuros** sí

Este conjuro calma a las criaturas nerviosas. No tienes control sobre las criaturas afectadas, pero el conjuro puede evitar que los receptores ataquen si están enfurecidos, o que festejen si están alegres. Las criaturas afectadas de este modo no pueden llevar a cabo acciones violentas (aunque sí pueden defenderse), ni hacer nada destructivo. Toda acción agresiva o daño que se le inflija a una criatura calmada rompe de inmediato el conjuro en todas las criaturas afectadas.

Este conjuro suprime automáticamente (pero no disipa) los bonificadores por moral concedidos por conjuros como *bendecir*, *esperanza alentadora*, o *furia*, además de negar la aptitud de infundir valor del bardo, o la furia del bárbaro. También suprime cualquier efecto de miedo, y elimina la *confusión* de todos los receptores. El conjuro suprimido no surte efecto mientras dura el conjuro de *calmar emociones* y, cuando éste finaliza, el conjuro original vuelve a surtir efecto en la criatura, siempre y cuando su duración no haya expirado mientras tanto.

CAMBIAR DE FORMA

Escuela transmutación (polimorfía); **Nivel** druida 9, hechicero/mago 9

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, F (diadema de jade de 1.500 po)

Alcance personal

Objetivo tú

Duración 10 minutos/nivel (D)

Este conjuro te permite adoptar la forma de una gran variedad de criaturas. Puede funcionar como *alterar el propio aspecto*, *forma de bestia IV*, *cuerpo elemental IV*, *forma de dragón III*, *forma de gigante II*, y *forma de planta III*, dependiendo de qué forma adoptas. Puedes cambiar entre formas cada asalto como acción gratuita. El cambio tiene lugar, o bien inmediatamente antes de tu acción normal, o inmediatamente después de la misma, pero no durante la misma.

CAMINAR CON EL VIENTO

Escuela transmutación [aire]; **Nivel** clérigo 6, druida 7

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, FD

Alcance toque

Objetivos tú y una criatura tocada/3 niveles

Duración 1 hora/nivel (D); ver texto

Tirada de salvación ninguna y Voluntad niega (inofensivo); **Resistencia a conjuros** no y sí (inofensivo)

Te permite transformar la sustancia de tu cuerpo en un vapor similar a una nube (como por el conjuro *forma gaseosa*) y desplazarte por el aire, posiblemente a gran velocidad. Puedes llevar a otras criaturas contigo, y todas ellas pueden actuar de manera independiente.

Normalmente, un *caminante con el viento* vuela a una velocidad de 10 pies (3 *m*) con maniobrabilidad perfecta. Si así lo desea el receptor, un viento mágico lo lleva a una velocidad máxima de 600 pies (180 *m*) por asalto (60 millas/h [96 *km/h*]) con maniobrabilidad mala. Los que *caminan con el viento* no son invisibles, sino más bien translúcidos y hechos de niebla. En caso de ir vestidos completamente de blanco, tienen un 80% de probabilidad de ser confundidos con nubes, bruma, vapor, etc.

Todo *caminante con el viento* puede recuperar su forma física cuando lo desee, y volver más tarde a la forma de nube. Cualquiera de estos cambios requiere 5 asaltos, que cuentan como parte de la duración del conjuro (así como todo el tiempo que se pasa en forma física). Como se ha indicado, puedes deshacer el conjuro, poniéndole fin inmediatamente, e incluso deshacer el efecto para unos caminantes concretos y no para otros.

Durante el último minuto del conjuro, todo *caminante con el viento*

desciende automáticamente a 60 pies (*18 m*) por asalto (para un total de 600 pies [*180 m*]), aunque puede hacerlo a mayor velocidad, si así lo desea. Este descenso advierte de que el conjuro está a punto de finalizar.

CAMINAR POR EL AIRE

Escuela transmutación;[aire]; **Nivel** clérigo 4, druida 4
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, FD
Alcance toque
Objetivo criatura (Gargantuesca o menor) tocada
Duración 10 minutos/nivel
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo)

El receptor puede caminar por el aire como si se tratara de suelo firme. El desplazamiento ascendente es como subir por una ladera. El mayor ángulo posible, tanto de subida como de bajada, es de 45°, a un ritmo equivalente a la mitad de la velocidad normal de la criatura.

Un viento fuerte (21 millas/h [*unos 34 km/h*] o más) puede empujar al caminante aéreo o impedirle avanzar. Cada asalto, al final de su turno, el viento le empuja 5 pies (*1,5 m*) por cada 5 millas/h (*8 km/h*) de velocidad. La criatura puede sufrir penalizadores adicionales a causa de un viento excepcionalmente fuerte o turbulento, como perder el control sobre su movimiento, o sufrir daño al ser azotado por este fenómeno.

Si la duración del conjuro expira mientras el receptor todavía está en el aire, la magia desaparece lentamente, y desciende flotando 60 pies (*18 m*) por asalto durante 1d6 asaltos. Si alcanza el suelo en ese tiempo, aterriza sin daño; si no, cae el resto de la distancia, sufriendo 1d6 pg de daño por cada 10 pies (*3 m*) de caída. Ya que disipar un conjuro lo termina a todos los efectos, el objetivo también desciende de este modo si el conjuro es disipado, pero no si es negado por un *campo antimagia*.

Puedes lanzar *caminar por el aire* sobre una montura entrenada especialmente para ser cabalgada por los aires. Puedes entrenar a una montura para que se mueva con la ayuda de *caminar por el aire* (cuenta como un truco, consulta la habilidad Trato con animales), con 1 semana de trabajo y una prueba de Trato con animales CD 25.

CAMINAR POR LA SOMBRA

Escuela ilusión (sombra); **Nivel** bardo 5, hechicero/mago 6
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance toque
Objetivos hasta 1 criatura tocada/nivel
Duración 1 hora/nivel (D)
Tirada de salvación Voluntad niega; **Resistencia a conjuros** sí

Para usar este conjuro, debes estar en un lugar en el que haya muchas sombras. El efecto te transporta por una tortuosa senda de materia sombría, junto a las criaturas a las que estás tocando, hasta el lugar en que el plano Material limita con el plano de la Sombra. El efecto es ilusorio en su mayor parte, pero la senda es casi real. Puedes llevar contigo a más de una criatura (hasta donde permita tu nivel), pero tienen que estar en contacto unas con otras.

En la región de las sombras puedes moverte a un ritmo de 50 millas por hora (*80 km/h*), desplazándote con normalidad por los límites del plano de la Sombra, pero mucho más rápido respecto al plano Material. Por tanto, puedes usar este conjuro para viajar rápidamente entrando en el plano de la Sombra, desplazándote la distancia deseada, y regresando al plano Material.

Debido a que la realidad queda desdibujada entre el plano de la Sombra y el plano Material, no puedes percibir los detalles del terreno o las zonas por las que pasas durante el tránsito, ni predecir con exactitud dónde terminará tu viaje. Es imposible calcular las distancias con precisión, haciendo que el conjuro sea virtualmente inútil para la exploración o el espionaje. Además, cuando el efecto del conjuro termina, eres desviado 1d10 x 100 pies [*30 m*] en una dirección horizontal al azar de tu punto de salida deseado. Si esto te situaría dentro de un objeto sólido, eres expulsado a 1d10 x 1.000 pies (*300 m*) en la misma dirección. Si esto todavía te sitúa en el interior de un objeto sólido, cualquier criatura que esté contigo y tú sois desviados hasta el espacio vacío más próximo disponible, aunque el esfuerzo de esta actividad os deja a todos fatigados (sin tirada de salvación).

Caminar por la sombra también puede utilizarse para viajar hasta otros planos que limiten con el plano de la Sombra, pero ello requiere un viaje potencialmente peligroso por el propio plano de la Sombra hasta llegar a la frontera con el plano de realidad deseado. El tránsito por el plano de la Sombra requiere 1d4 horas.

Las criaturas a las que tocas al lanzar el conjuro entran contigo en los límites del plano de la Sombra. Una vez allí, pueden seguirte, ponerse a recorrer el citado plano, o regresar a trompicones al plano Material (si se pierden o son abandonadas por ti, hay un 50% de probabilidad de que les suceda lo segundo, y un 50% de que les suceda lo tercero). Las criaturas que no están dispuestas a acompañarte al plano de la Sombra tienen derecho a una tirada de salvación de Voluntad, negando el efecto en caso de tener éxito.

CAMINAR SOBRE LAS AGUAS

Escuela transmutación [agua]; **Nivel** clérigo 3, explorador 3
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, FD
Alcance toque
Objetivos 1 criatura tocada/nivel
Duración 10 minutos/nivel (D)
Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo); **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo)

Las criaturas transmutadas pueden caminar sobre cualquier líquido como si se tratara de suelo firme. Barro, aceite, nieve, arenas movedizas, agua corriente, hielo, e incluso lava, pueden ser atravesados con facilidad, puesto que los pies de los receptores flotan 1 ó 2 pulgadas (*2,5 o 5 cm*) por encima de la superficie (las criaturas que cruzan lava fundida siguen sufriendo daño a consecuencia de su proximidad al calor). Las criaturas pueden caminar, correr, cargar o moverse como deseen por esa superficie igual que si fuera suelo normal.

Si el conjuro se lanza bajo el agua (o mientras los receptores están total o parcialmente sumergidos en cualquier otro líquido), los objetivos se elevan hasta la superficie a una velocidad de 60 pies (*18 m*)/asalto, hasta poder ponerse de pie sobre ella.

CAMPANAS FÚNEBRES

Escuela nigromancia [maligno, muerte]; **Nivel** clérigo 2
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S

Alcance toque
Objetivo criatura viva tocada
Duración instantánea/10 minutos por DG de la víctima; ver texto
Tirada de salvación Voluntad niega; **Resistencia a conjuros** sí
Te permite extraer la escasa fuerza vital de una criatura herida de gravedad para alimentar tu propio poder. Al lanzar este conjuro, has de tocar a una criatura viva a la que le queden -1 puntos de golpe o una cifra inferior. Si la víctima falla su tirada de salvación, muere y tú obtienes 1d8 pg de daño de golpe temporales, y un bonificador +2 por mejora a la Fuerza. Además, tu nivel de lanzador efectivo se incrementa en +1, mejorando tus efectos de conjuro que dependan de dicho nivel (si bien este incremento efectivo no te permite acceder a más conjuros). Estos efectos duran 10 minutos por cada DG que poseyera la criatura.

CAMPO ANTIMAGIA

Escuela abjuración; **Nivel** clérigo 8, hechicero/mago 6
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M/FD (una pizca de hierro pulverizado, o limaduras de hierro)
Alcance 10 pies (3 *m*)
Área emanación de 10 pies (3 *m*) de radio, centrada en ti
Duración 10 minutos/nivel (D)
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** ver texto
Una barrera invisible te rodea y se mueve contigo. El espacio rodeado por la barrera está protegido contra la mayoría de efectos mágicos, incluyendo conjuros, aptitudes sortílegas, y aptitudes sobrenaturales. Así mismo, la barrera impide el funcionamiento de todo conjuro u objeto mágico dentro de sus límites.

Un *campo antimagia* suprime todo conjuro o efecto mágico que se usa en él, se lanza hacia su interior, o se ejecuta en su área, pero no lo disipa. El tiempo que pasa dentro del *campo antimagia* se tiene en cuenta al calcular la duración del conjuro suprimido.

Las criaturas convocadas de cualquier tipo desaparecen cuando entran en un *campo antimagia*, reapareciendo en el mismo punto una vez desaparece. El tiempo que pasan desaparecidos se tiene en cuenta de manera normal al calcular la duración de la conjuración que está manteniendo a la criatura. Si lanzas *campo antimagia* en un área ocupada por una criatura conjurada que posee resistencia a conjuros, tienes que llevar a cabo una prueba de nivel de lanzador (1d20 + nivel de lanzador) contra la resistencia a conjuros de la criatura para que desaparezca (los efectos de conjuración instantánea no resultan afectados por un *campo antimagia*, porque la conjuración ya ha dejado de surtir efecto, y queda solamente su resultado).

Una criatura normal puede entrar en el área, igual que los proyectiles normales. Es más, aunque una espada mágica no dispone de sus atributos especiales dentro del campo, sigue siendo una espada (de hecho, una espada de gran calidad). El conjuro no surte efecto sobre los gólem y otros constructos a los que se ha infundido magia durante su proceso de creación y ahora son autosuficientes (a no ser que hayan sido convocados, en cuyo caso son tratados igual que el resto de esas criaturas). Los elementales, los muertos vivientes, y los ajenos tampoco resultan afectados, siempre que no hayan sido convocados. Sin embargo, las aptitudes sortílegas y sobrenaturales de dichas criaturas pueden resultar anuladas temporalmente por el campo. *Disipar magia* no elimina el campo.

Dos o más *campos antimagia* que comparten espacio no se afectan mutuamente. Ciertos conjuros, como *muro de fuerza*, *esfera prismática*, y *muro prismático*, tampoco resultan afectados por el conjuro. Los artefactos y los dioses no son afectados por la magia mortal de este tipo.

Si una criatura es mayor que el área encerrada por la barrera, las partes de su cuerpo que quedan fuera no son afectadas por el campo.

CANCIÓN DE DISCORDIA

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador, sónico]; **Nivel** bardo 5
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance intermedio (100 pies [30 *m*] + 10 pies [3 *m*]/nivel)
Área criaturas en una expansión de 20 pies *(6 m)* de radio
Duración 1 asalto/nivel
Tirada de salvación Voluntad niega; **Resistencia a conjuros** sí
Este conjuro hace que los que están en el área se enfrenten entre sí en lugar de atacar a sus enemigos. Cada criatura afectada tiene una probabilidad del 50% cada asalto de atacar al blanco más cercano (tira para determinar el comportamiento de cada una cada asalto al comienzo de su turno). La que no ataca a su vecino más próximo es libre de actuar normalmente ese asalto. Las criaturas forzadas a atacar a sus compañeros por una *canción de discordia* emplean cualquier método a su disposición, con los conjuros más mortíferos y las tácticas de combate más ventajosas. Sin embargo, no dañan a objetivos inconscientes.

CAPA DEL CAOS

Escuela abjuración [caótico]; **Nivel** clérigo 8
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, F (un pequeño relicario que valga 500 po)
Alcance 20 pies *(6 m)*
Objetivos 1 criatura/nivel en una explosión de 20 pies *(6 m)* de radio, centrada en ti
Duración 1 asalto/nivel (D)
Tirada de salvación ver texto; **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo)
Una pauta de color aleatorio rodea a los receptores, protegiéndoles contra los ataques, concediéndoles resistencia a los conjuros lanzados por oponentes legales, y *confundiendo* a las criaturas legales que los golpean. Esta abjuración posee cuatro efectos.

El primero es que las criaturas custodiadas obtienen un bonificador +4 por desvío a la CA, y un bonificador +4 por resistencia a las salvaciones. Al contrario que *protección contra la ley*, este beneficio se aplica a todos los ataques, y no sólo a los de las criaturas legales.

El segundo es que cada criatura custodiada obtiene RC contra conjuros legales, y conjuros lanzados por criaturas legales.

El tercero es que la abjuración bloquea la posesión y la influencia mental, del mismo modo que *protección contra la ley*.

Por último, si una criatura legal tiene éxito en un ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura custodiada, queda *confusa* durante 1 asalto (una salvación de Voluntad niega este efecto, igual que sucede con el conjuro de *confusión*, pero contra la CD de *capa del caos*).

CAPARAZÓN ANTIVEGETAL

Escuela abjuración; **Nivel** druida 4
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, FD
Alcance 10 pies (3 *m*)
Área emanación de 10 pies (3 *m*) de radio, centrada en ti
Duración 1 minuto/nivel (D)
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** sí

El conjuro *caparazón antivegetal* crea una barrera móvil e invisible que protege a todas las criaturas que se encuentran en su interior de los ataques de criaturas vegetales y plantas animadas. Como sucede con muchos conjuros de abjuración, si el efecto es empujado contra criaturas a las que mantiene a raya, la barrera sufre tensiones y se viene abajo de inmediato.

CAPARAZÓN ANTIVIDA

Escuela abjuración; **Nivel** clérigo 6, druida 6
Tiempo de lanzamiento 1 asalto
Componentes V, S, FD
Alcance 10 pies (3 *m*)
Área emanación de 10 pies (3 *m*) de radio, centrada en ti
Duración 1 minuto/nivel (D)
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** sí

Con este conjuro creas un campo de energía móvil y semiesférico, que impide la entrada a la mayoría de tipos de criaturas vivas.

El efecto mantiene a raya a aberraciones, animales, bestias mágicas, cienos, dragones, gigantes, hadas, humanoides, humanoides monstruosos, plantas y sabandijas; pero no a ajenos, constructos, elementales, ni muertos vivientes.

Este conjuro sólo puede utilizarse como defensa, no como ataque. Forzar una barrera de abjuración contra las criaturas a las que mantiene a raya colapsa la barrera.

CASTIGO DIVINO

Escuela evocación [bueno]; **Nivel** clérigo 4
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance intermedio (100 pies [30 *m*] + 10 pies [3 *m*]/nivel)
Área explosión de 20 pies *(6 m)* de radio
Duración instantánea (1 asalto); ver texto
Tirada de salvación Voluntad parcial; ver texto **Resistencia a conjuros** sí

Este conjuro atrae hasta ti un poder divino con el que castigar a tus enemigos. Sólo las criaturas malignas y neutrales pueden ser dañadas por este conjuro; las de alineamiento bueno no pueden ser afectadas.

El conjuro inflige 1d8 pg de daño/2 niveles de lanzador (máximo 5d8) a las criaturas malignas en el área (o 1d6 pg de daño/nivel de lanzador, máximo 10d6, a los ajenos malignos), y las ciega durante 1 asalto. Tener éxito en una tirada de salvación de Voluntad reduce el daño a la mitad y niega el efecto cegador.

El conjuro sólo inflige mitad de daño a las criaturas ni buenas ni malignas, y no las ciega. Además, éstas pueden volver a reducir el daño a la mitad (sufriendo sólo la cuarta parte de lo que indique el resultado de los dados) si tienen éxito en una salvación de Voluntad.

CAUSAR MIEDO

Escuela nigromancia [enajenador, miedo]; **Nivel** bardo 1, clérigo 1, hechicero/mago 1
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance corto (25 pies [7,5 *m*] + 5 pies [1,5 *m*]/2 niveles)
Objetivo 1 criatura viva de 5 DG o menos
Duración 1d4 asaltos ó 1 asalto; ver texto
Tirada de salvación Voluntad parcial; **Resistencia a conjuros** sí

La criatura pasa a estar asustada, y si tiene éxito en una salvación de Voluntad, queda estremecida durante 1 asalto. Las criaturas de 6 DG o más son inmunes al efecto. *Causar miedo* contrarresta *quitar el miedo*.

CAUTIVAR

Escuela encantamiento (hechizo) [dependiente del idioma, enajenador, sónico]; **Nivel** bardo 2, clérigo 2
Tiempo de lanzamiento 1 asalto
Componentes V, S
Alcance intermedio (100 pies [30 *m*] + 10 pies [3 m]/nivel)
Objetivos cualquier cantidad de criaturas
Duración hasta 1 hora
Tirada de salvación Voluntad niega, ver texto; **Resistencia a conjuros** sí

Cuando dispones de la atención de un grupo de criaturas, puedes usar este conjuro para embelesarlas. Para lanzarlo, debes hablar o cantar sin interrupción durante 1 asalto completo. A continuación, las criaturas afectadas te prestan toda su atención, ignorando por completo el entorno. Mientras están bajo los efectos de este hechizo, se supone que su actitud es amistosa. Las criaturas potencialmente afectadas que pertenecen a una raza o religión hostil a la tuya obtienen un bonificador +4 a su tirada de salvación.

Las criaturas con 4 DG o más, o con puntuaciones de 16 o más en Sabiduría, siguen siendo conscientes de su entorno, y su actitud es indiferente. Además, tienen derecho a llevar a cabo nuevas tiradas de salvación si presencian acciones a las que se opongan.

El encantamiento dura mientras hablas o cantas, hasta un máximo de 1 hora. Las criaturas *cautivadas* por tus palabras no llevan a cabo acción alguna mientras estás hablando o cantando y, una vez hayas terminado, siguen así 1d3 asaltos más mientras discuten sobre el tema o la interpretación. Quienes entran en el área durante la interpretación también deben salvar o quedar *cautivados*. El sermón o interpretación termina (aunque el retraso de 1d3 asaltos seguirá aplicándose) si pierdes la concentración o haces cualquier cosa que no sea hablar o cantar.

Si las criaturas no *cautivadas* muestran hacia ti una actitud malintencionada u hostil, pueden llevar a cabo una prueba colectiva de Carisma para intentar poner fin al conjuro mediante abucheos y otro tipo de interferencias. La prueba se basa en la criatura con el Carisma más alto, y los demás pueden llevar a cabo pruebas de Carisma para ayudarle. Las interferencias ponen fin al conjuro si el resultado de esta prueba supera el resultado de tu prueba de Carisma. Sólo se permite un desafío de este tipo por lanzamiento del conjuro de *cautivar*.

Si algún miembro del público es atacado, o es víctima de algún otro acto abiertamente hostil, el conjuro finaliza y la gente previamente cautivada muestra automáticamente una actitud malintencionada hacia ti (u hostil, en

el caso de aquellas criaturas con 4 DG o más, o una puntuación igual o mayor a 16 en Sabiduría).

CAUTIVERIO

Escuela abjuración; **Nivel** hechicero/mago 9
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance toque
Objetivo criatura tocada
Duración instantánea
Tirada de salvación Voluntad niega, ver texto; **Resistencia a conjuros** sí

Cuando lanzas *cautiverio* y tocas a un oponente, éste queda sepultado en un estado de animación suspendida (consulta el conjuro *estasis temporal*) dentro de una pequeña esfera situada a gran profundidad bajo tierra. El receptor permanece allí a no ser que se lance un conjuro de *libertad* en el lugar en que se lanzó *cautiverio*. La búsqueda mágica por medio de una *bola de cristal*, un conjuro de *localizar objeto* u otro método de adivinación similar no revelan el hecho de que la criatura está cautiva, pero un conjuro de *discernir ubicación* sí lo hace. Un *deseo* o un *milagro* no liberan al receptor, pero sí revelan en qué lugar está sepultado. Si conoces el nombre del receptor y algunos detalles sobre su vida, éste sufre un penalizador -4 a su salvación.

CEGUERA/SORDERA

Escuela nigromancia; **Nivel** bardo 2, clérigo 3, hechicero/mago 2
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V
Alcance intermedio (100 pies [30 *m*] + 10 pies [3 *m*]/nivel)
Objetivo una criatura viva
Duración permanente (D)
Tirada de salvación Fortaleza niega; **Resistencia a conjuros** sí

Llamas a los poderes de la muerte en vida para dejar al objetivo ciego o sordo, a tu elección.

CERRADURA ARCANA

Escuela abjuración; **Nivel** hechicero/mago 2
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (polvo de oro de 25 po)
Alcance toque
Objetivo el cofre, puerta o entrada que se toque; tamaño máximo 30 pies cuadrados (*2,8 m2*)/nivel
Duración permanente
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Este conjuro cierra mágicamente el cofre, puerta o entrada sobre el que se lanza, y puedes abrir con total libertad las *cerraduras arcanas* de tu creación sin que resulten afectadas. Si el objeto tocado tiene una cerradura, la CD para abrirla se incrementa en 10 mientras permanezca en el mismo. Si el objeto no la tiene, este conjuro crea una que sólo se puede abrir mediante una prueba de Inutilizar mecanismo CD 20. Una puerta u objeto protegido por una *cerradura arcana* sólo se abre por la fuerza, o lanzando con éxito un conjuro de *disipar magia* o de *apertura*. Añade 10 a la CD normal de echar abajo la puerta o entrada afectada por este conjuro. Un conjuro de *apertura* no elimina otro de *cerradura arcana*, sino que únicamente suprime su efecto durante 10 minutos.

CERRADURA DIMENSIONAL

Escuela abjuración; **Nivel** clérigo 8, hechicero/mago 8
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance intermedio (100 pies [30 *m*] + 10 pies [3 m]/nivel)
Área emanación de 20 pies *(6 m)* de radio centrada en un punto concreto
Duración 1 día/nivel
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** sí

Creas una reluciente barrera esmeralda que bloquea completamente el viaje extradimensional. Las formas de movimiento impedidas incluyen *caminar por la sombra*, *desplazamiento de plano*, *etereidad*, *excursión etérea*, *intermitencia*, *laberinto*, *proyección astral*, *puerta dimensional*, *teletransportar*, *umbral* y demás aptitudes sortílegas parecidas. Mientras dura el conjuro no es posible ningún tipo de viaje extradimensional hacia el interior o el exterior del área.

Una *cerradura dimensional* no impide el movimiento de criaturas que ya estuvieran en forma etérea o astral al lanzarse el conjuro, ni la percepción o las formas de ataque extradimensionales. Tampoco impede que las criaturas convocadas desaparezcan al finalizar sus conjuros de convocación.

CÍRCULO DE MUERTE

Escuela nigromancia [muerte]; **Nivel** hechicero/mago 6
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (una perla negra pulverizada, de 500 po)
Alcance intermedio (100 pies [30 *m*] + 10 pies [3 *m*]/nivel)
Área varias criaturas vivas en una explosión de 40 pies (*12 m*) de radio
Duración instantánea
Tirada de salvación Fortaleza niega; **Resistencia a conjuros** sí

Este conjuro extrae la fuerza vital a las criaturas vivas, matándolas instantáneamente. El conjuro acaba con la vida de 1d4 DG de criaturas vivas/nivel de lanzador (con un máximo de 20d4). Las criaturas con menos DG son las primeras afectadas; cuando hay víctimas con los mismos DG, las más cercanas al punto de origen de la explosión son las primeras en sufrir el daño. Las criaturas con 9 DG o más ignoran por completo los efectos del conjuro, y los DG que no bastan para afectar a una criatura se pierden.

CÍRCULO DE TELETRANSPORTE

Escuela conjuración (teletransporte); **Nivel** hechicero/mago 9
Tiempo de lanzamiento 10 minutos
Componentes V, M (1.000 po de polvo de ámbar para cubrir el círculo)
Alcance 0 pies
Efecto círculo de 5 pies (*1,5 m*) de radio, que teletransporta a quienes lo activan
Duración 10 minutos/nivel (D)
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** sí

Creas un círculo en el suelo o cualquier otra superficie horizontal, que teletransporta (como *teletransportar mayor*), a cualquier criatura situada sobre él hasta un punto designado. Una vez fijas el punto de destino de un círculo, no puedes cambiarlo. El conjuro falla si intentas crear un círculo que teleporte a las criaturas al interior de un objeto sólido, a un lugar con el que no estés familiarizado y del que no tengas una descripción clara, o a otro plano.

El círculo en sí es muy discreto y casi imposible de percibir. Si no quieres que alguna criatura lo active por accidente, has de marcarlo de alguna forma.

Círculo de teletransporte puede ser objeto de un conjuro de *permanencia*. En este caso, si es desactivado permanece inactivo durante 10 minutos, tras lo cual puede volver a ser activado de modo normal.

Nota: las trampas mágicas, como *círculo de teletransporte*, son difíciles de detectar e inutilizar. Un personaje con el rasgo de clase buscar trampas puede usar la habilidad Inutilizar mecanismo para desactivarlo. La CD en cada caso es 25 + nivel del conjuro (CD 34 en este caso).

CÍRCULO MÁGICO CONTRA EL BIEN

Escuela abjuración [maligno]; **Nivel** clérigo 3, hechicero/mago 3

Este conjuro funciona como *círculo mágico contra el mal*, excepto que es similar a *protección contra el bien* en lugar de a *protección contra el mal*, y que puede aprisionar a una criatura convocada de alineamiento no maligno.

CÍRCULO MÁGICO CONTRA EL CAOS

Escuela abjuración [legal]; **Nivel** clérigo 3, hechicero/mago 3, paladín 3

Este conjuro funciona como *círculo mágico contra el mal*, excepto que es similar a *protección contra el caos* en lugar de a *protección contra el mal*, y que puede aprisionar a una criatura convocada de alineamiento no legal.

CÍRCULO MÁGICO CONTRA EL MAL

Escuela abjuración [bueno]; **Nivel** clérigo 3, hechicero/mago 3, paladín 3

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M/FD (un círculo de 3 pies (*90 cm*) de diámetro, trazado con polvo de plata)

Alcance toque

Área emanación de 10 pies (*3 m*) de radio desde la criatura tocada

Duración 10 minutos/nivel

Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo); **Resistencia a conjuros** no; ver texto

Todas las criaturas dentro del área obtienen los efectos de un conjuro de *protección contra el mal*, y ninguna criatura convocada maligna puede entrar en esta zona. Las criaturas que están en la zona (o que entran en ella más tarde) sólo tienen un intento de suprimir los efectos que las controlan. Si tienen éxito, dichos efectos se suprimen mientras se hallan en la zona. Las criaturas que salen de la zona y vuelven a ella no están protegidas. Debes superar la resistencia a conjuros de una criatura para poder mantenerla a raya (como en la tercera función de *protección contra el mal*), aunque los bonificadores por resistencia y desvío, y la protección frente al control mental se siguen aplicando, independientemente de la resistencia a conjuros del objetivo.

Este conjuro tiene una versión alternativa que puedes elegir en el momento del lanzamiento. Un *círculo mágico* puede lanzarse hacia dentro en lugar de hacia fuera. En este caso, el conjuro aprisiona a una criatura convocada de alineamiento no bueno (como las llamadas por los conjuros *ligadura de los Planos menor*, *ligadura de los Planos*, y *ligadura de los Planos mayor*) durante un máximo de 24 horas/nivel de lanzador, suponiendo que seas tú quien lanza el conjuro que llama a la criatura en el asalto siguiente al lanzamiento del *círculo mágico*. La criatura no puede cruzar los límites del círculo. Si ésta es demasiado grande para caber dentro del área del conjuro, el conjuro funciona como uno de *protección contra el mal* normal, pero sólo para esa criatura.

Un *círculo mágico* deja mucho que desear como trampa. Si el círculo de polvo de plata que se crea durante el lanzamiento se rompe, el efecto acaba inmediatamente. La criatura atrapada no puede hacer nada que afecte al círculo, directa o indirectamente, pero otras criaturas sí. Si la criatura convocada tiene resistencia a conjuros, puede poner a prueba la trampa una vez al día. Si fallas en superar su resistencia a conjuros, la criatura queda libre, destruyendo el círculo. Una criatura capaz de cualquier forma de viaje dimensional (*caminar por la sombra, desplazamiento de plano, etereidad, intermitencia, proyección astral, puerta dimensional, teletransportar, umbral* y aptitudes similares) puede simplemente abandonar el círculo mediante cualquiera de estos medios. Puedes evitar la huída extradimensional de la criatura lanzando un conjuro de *ancla dimensional*, pero debes hacerlo antes de que la criatura actúe. Si tienes éxito, el efecto del *ancla* dura tanto como el *círculo mágico*. La criatura no puede alcanzarte a través del *círculo mágico*, pero sus ataques a distancia (armas a distancia, conjuros, aptitudes mágicas, etc.) sí pueden. La criatura puede atacar a cualquier objetivo que esté dentro del alcance de sus ataques a distancia, excepto al círculo en sí.

Puedes añadir un diagrama especial (una figura sin huecos que encierra la circunferencia, aumentada con varios símbolos mágicos) al *círculo mágico* para hacerlo más seguro. Dibujar el diagrama a mano requiere 10 minutos, y requiere una prueba de Conocimiento de conjuros CD 20, que cuyo resultado no conoces. Si falla, el diagrama no tiene efecto. Si no tienes una prisa especial en completar la tarea, puedes elegir 10 cuando dibujas el diagrama. Hacerlo así te sigue costando 10 minutos. Si el tiempo no importa en absoluto, puedes dedicar 3 horas y 20 minutos a la tarea y elegir 20.

Un diagrama realizado con éxito te permite lanzar un conjuro de *ancla dimensional* en el *círculo mágico* durante el asalto anterior al lanzamiento de cualquier conjuro de convocación. El *ancla* inmoviliza a cualesquiera criaturas llamadas durante 24 horas/nivel de lanzador. Una criatura no puede utilizar su resistencia a conjuros contra un *círculo mágico* preparado con un diagrama, y ninguna de sus aptitudes o ataques pueden cruzarlo. Si la criatura intenta una prueba de Carisma para liberarse de la trampa (consulta el conjuro *ligadura de los Planos menor*), la CD aumenta en 5. La criatura es liberada inmediatamente si algo altera el diagrama (incluso una brizna de paja que caiga sobre él). No obstante, la propia criatura no puede alterarlo directa ni indirectamente, como se ha señalado antes.

Este conjuro no puede acumularse con *protección contra el mal*, ni viceversa.

CÍRCULO MÁGICO CONTRA LA LEY

Escuela abjuración [caótico]; **Nivel** clérigo 3, hechicero/mago 3

Este conjuro funciona como *círculo mágico contra el mal*, excepto que es similar a *protección contra la ley* en lugar de a *protección contra el mal*, y que puede aprisionar a una criatura convocada de alineamiento no caótico.

CLARIAUDIENCIA/CLARIVIDENCIA

Escuela adivinación (escudriñamiento); **Nivel** bardo 3, hechicero/mago 3

Tiempo de lanzamiento 10 minutos

Componentes V, S, F/FD (un pequeño cuerno, o un ojo de cristal).

Alcance largo (400 pies [*120 m*] + 40 pies [*12 m*]/nivel)

Efecto sensor mágico

Duración 1 minuto/nivel (D)

Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Este conjuro crea un sensor mágico invisible en un lugar específico, que te

permite ver u oír (según escojas) casi como si estuvieras allí. No necesitas línea visual ni de efecto, pero el lugar debe ser conocido: uno que te resulta familiar, o cuya situación es evidente. Una vez elegido el lugar, el sensor no se mueve, pero puedes apuntarlo en todas direcciones para ver la zona como desees. A diferencia de otros conjuros de escudriñamiento, éste no permite la utilización de sentidos mejorados mágica o sobrenaturalmente. Si el lugar ha sido oscurecido mágicamente, no ves nada. Si se trata de oscuridad total natural, puedes ver en un radio de 10 pies (*3 m*) en torno al centro del efecto del conjuro, que sólo funciona en el plano de existencia en el que te encuentres.

CLONAR

Escuela nigromancia **Nivel** hechicero/mago 8
Tiempo de lanzamiento 10 minutos
Componentes V, S, M (material de laboratorio de 1.000 po), F (equipo especial de laboratorio de 500 po)
Alcance 0 pies
Efecto 1 clon
Duración instantánea
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Este conjuro crea un doble inerte de una criatura. Si el individuo original muere, su alma se traslada inmediatamente hasta el clon, creando un sustituto de sí mismo (suponiendo que el alma sea libre y desee volver a la vida). Los restos físicos originales (si aún existen) se convierten en materia inerte y no pueden ser devueltos a la vida. Si la criatura original ha llegado a su límite de vida natural (y ha muerto por causas naturales), todo intento de clonación resulta fallido.

Para crear un doble debes tener un fragmento de carne (no sirven cabellos, uñas, escamas, etc.), tomado del cuerpo vivo original, con un volumen mínimo de 1 pulgada cúbica (*16 cm³*). La carne no tiene que ser fresca, pero hay que evitar que se pudra. Una vez lanzado el conjuro, el doble debe desarrollarse en un laboratorio durante 2d4 meses.

Una vez completo, el clon alberga el alma del original inmediatamente, si ya ha muerto. El clon es físicamente idéntico al original, y tiene su misma personalidad y recuerdos. En los demás aspectos, trátalo como si hubiese sido revivido de entre los muertos, incluyendo 2 niveles negativos permanentes, como si hubiera sido víctima de una consunción de energía). Si el sujeto es de 1er nivel, en vez de ello pierde 2 puntos de Constitución (si eso reduce su puntuación a 0, no se le puede clonar). Si la criatura original ha sufrido niveles negativos permanentes desde que se le tomó la muestra de carne, el clon los sufre también.

El conjuro sólo duplica el cuerpo y la mente del original, no su equipo. Un doble puede desarrollarse mientras el original sigue con vida o mientras no pueda disponerse del alma original, pero la criatura resultante no es más que un pedazo de carne inerte, carente de alma, que se pudre si no se hace nada para evitarlo.

COBIJO SEGURO

Escuela conjuración (creación); **Nivel** bardo 4, hechicero/mago 4
Tiempo de lanzamiento 10 minutos
Componentes V, S, M (una lasca de piedra, arena, una gota de agua, y una astilla)
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Efecto edificio de planta cuadrada de 20 pies *(6 m)* de lado
Duración 2 horas/nivel (D)
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Conjuras una robusta cabaña o refugio construido del material más común en el lugar en que lanzas el conjuro. El suelo es nivelado, limpio y seco. El refugio parece una vivienda normal, con una puerta sólida, dos ventanas provistas de contraventanas y una pequeña chimenea.

El refugio debe calentarse igual que una vivienda normal, y el calor extremo resulta perjudicial para sus ocupantes. Por lo demás, proporciona una seguridad considerable, pues es tan fuerte como un edificio normal de piedra, sin importar de qué material está hecho. La vivienda resiste las llamas y el fuego como si fuera de piedra, y no resulta afectada por los proyectiles normales (siempre que no hayan sido lanzados por gigantes o máquinas de asedio).

La puerta, las contraventanas, e incluso la chimenea, están protegidas contra los intrusos, las dos primeras mediante *cerraduras arcanas*, y la última tiene una rejilla de hierro en lo alto y un cañón estrecho. Además, las tres zonas citadas están protegidas por conjuros de *alarma*. Por último, un *sirviente invisible* es conjurado para que te sirva mientras dura el conjuro.

El *cobijo seguro* contiene un tosco mobiliario: ocho literas, una mesa de caballete, ocho taburetes y un escritorio.

COFRE SECRETO

Escuela conjuración (convocación); **Nivel** hechicero/mago 5
Tiempo de lanzamiento 10 minutos
Componentes V, S, F (el cofre y su réplica)
Alcance ver texto
Objetivo 1 cofre, y hasta 1 pie cúbico (*0,03 m³*) de mercancías/nivel de lanzador
Duración 60 días o hasta ser descargado
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Escondes un cofre en el plano Etéreo durante un máximo de 60 días, pudiendo recuperarlo cuando desees. El cofre puede contener hasta 1 pie cúbico (*0,03 m³*) de mercancías/nivel de lanzador (sin importar el tamaño real del cofre, que mide 3 x 2 x 2 pies [*90 x 60 x 90 cm*]). Si en el cofre hay criaturas vivas, el conjuro tiene un 75% de probabilidad de fallar sin más. Cuando el cofre está escondido, puedes recuperarlo con sólo concentrarte (una acción estándar) y aparece a tu lado.

El cofre debe ser muy caro, poseer una manufactura excepcional, y haber sido construido para ti por maestros artesanos, no siendo nunca su coste inferior a 5.000 po. Una vez construido, debes hacerte fabricar una réplica en miniatura (con los mismos materiales e idéntica en todos los detalles) que parezca una copia exacta (costará unos 50 po). Los cofres en sí no son mágicos, y pueden estar provistos de cerraduras, custodias, etc., igual que cualquier cofre normal.

Para esconder el cofre, debes lanzar el conjuro tocando tanto el original como la réplica. Después, el original va a parar al plano Etéreo, siendo necesaria la réplica para recuperarlo. Transcurridos 60 días, cada día hay un 5% acumulativo de que el cofre se pierda para siempre. Si su versión en miniatura se pierde o es destruida, no hay forma alguna de recuperar el cofre grande, ni siquiera mediante un *deseo* (aunque puede organizarse una expedición a otros Planos para buscarlo).

Las criaturas vivas que hay en el cofre comen, duermen y envejecen de

la forma normal; además, mueren si se quedan sin comida, aire, agua o cualquier otro sustento que necesiten para sobrevivir.

COLMILLO MÁGICO

Escuela transmutación; **Nivel** druida 1, explorador 1
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, FD
Alcance toque
Objetivo criatura viva tocada
Duración 1 minuto/nivel
Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo); **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo)

Este conjuro concede a un arma natural o ataque sin arma del receptor un bonificador +1 por mejora a las tiradas de ataque y de daño. El *colmillo mágico* puede afectar a un ataque de golpetazo, puñetazo, mordisco, o cualquier otra arma natural (el conjuro no hace que el daño de un impacto sin arma pase de no letal a letal).

Colmillo mágico puede ser objeto de un conjuro de *permanencia*.

COLMILLO MÁGICO MAYOR

Escuela transmutación; **Nivel** druida 3, explorador 3
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Objetivo 1 criatura viva
Duración 1 hora/nivel

Este conjuro funciona como *colmillo mágico*, salvo que el bonificador por mejora al ataque y al daño es de +1 por cada 4 niveles de lanzador (máximo +5), bonificador que no permite que un arma natural o impacto sin arma sobrepase la reducción de daño aparte de la mágica.

Alternativamente, puedes imbuir todas las armas naturales de la criatura con un bonificador +1 por mejora (independientemente de tu nivel de lanzador).

Colmillo mágico mayor puede ser objeto de un conjuro de *permanencia*.

COMANDAR MUERTOS VIVIENTES

Escuela nigromancia; **Nivel** hechicero/mago 2
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (un jirón de carne cruda, y una astilla de hueso)
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Objetivo una criatura muerta viviente
Duración 1 día/nivel
Tirada de salvación Voluntad niega, ver texto; **Resistencia a conjuros** sí

Este conjuro te permite cierto grado de control sobre una criatura muerta viviente. Si el receptor es inteligente, percibe tus palabras y acciones del modo más favorable posible (considera su actitud como amistosa). No te ataca mientras dure el conjuro. Puedes intentar darle órdenes, pero debes vencer en una prueba enfrentada de Carisma para convencerle de que haga algo que no haría normalmente (no se permiten nuevos intentos). Un muerto viviente inteligente comandado nunca obedece una orden suicida o claramente dañina, pero puede ser convencido de que vale la pena hacer algo muy peligroso.

Una criatura muerta viviente no inteligente no tiene derecho a una tirada de salvación contra este conjuro. Cuando controlas a una criatura sin mente, sólo puedes comunicarle órdenes simples, como 'ven', 've', 'lucha', 'quieto' y similares. Los muertos vivientes no inteligentes no se resisten a las órdenes suicidas o evidentemente dañinas.

Cualquier acto que realicéis tú o quienes aparentemente sean tus aliados, que amenace a la criatura comandada (sin importar su Inteligencia) rompe el conjuro.

Tus órdenes no son telepáticas, por lo que la criatura muerta viviente debe ser capaz de oírte.

COMANDAR PLANTAS

Escuela transmutación; **Nivel** druida 4, explorador 3
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Objetivos hasta 2 DG/nivel de criaturas tipo planta; 2 receptores cualesquiera no pueden distar más de 30 pies (*9 m*)
Duración 1 día/nivel
Tirada de salvación Voluntad niega; **Resistencia a conjuros** sí

Este conjuro te permite cierto grado de control sobre una o más criaturas tipo planta, que pueden comprenderte, y perciben tus palabras y acciones del modo más favorable posible (considera su actitud como amistosa). No te atacan mientras dure el conjuro. Puedes intentar darle órdenes a un receptor, pero debes vencer en una prueba enfrentada de Carisma para convencerle de que haga algo que no haría normalmente (no se permiten nuevos intentos). Una planta comandada nunca obedece una orden suicida o claramente dañina, pero puede ser convencida de que vale la pena hacer algo muy peligroso.

Puedes afectar a un grupo de criaturas tipo planta cuyos DG o niveles combinados no excedan el doble de tu nivel.

COMPRENSIÓN IDIOMÁTICA

Escuela adivinación; **Nivel** bardo 1, clérigo 1, hechicero/mago 1
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M/FD (una pizca de hollín y unos granos de sal)
Alcance personal
Objetivo tú
Duración 10 minutos/nivel

Puedes comprender las palabras pronunciadas por las criaturas, o leer mensajes escritos que de lo contrario te resultarían incomprensibles. La aptitud para leer un texto no implica la comprensión del mismo; sólo sirve para conocer su significado literal. El conjuro te permite leer y entender un idioma desconocido, pero no hablarlo ni escribirlo.

El material escrito puede leerse a un ritmo de una página (250 palabras) por minuto. Un escrito mágico no puede leerse con este conjuro, sólo averiguarás que se trata de escritura mágica. El conjuro puede ser frustrado por ciertos efectos mágicos de custodia (como los conjuros de *página secreta* o *escritura ilusoria*). No sirve para descifrar códigos ni para revelar mensajes ocultos en textos normales y corrientes.

Comprensión idiomática puede ser hecho *permanente*.

COMUNIÓN

Escuela adivinación; **Nivel** clérigo 5
Tiempo de lanzamiento 10 minutos
Componentes V, S, M (agua bendita o sacrílega, e incienso), FD

Alcance personal
Objetivo tú
Duración 1 asalto/nivel

Te permite ponerte en contacto con tu dios (o sus agentes) y hacerle preguntas que puedan contestarse con un 'sí' o un 'no' (un clérigo que carezca de dios concreto contactará con un dios de filosofía afín a la de su alineamiento). Puedes formular una pregunta/nivel de lanzador, y las respuestas serán correctas hasta donde sepa el dios en cuestión. Una respuesta posible es 'confuso', puesto que las criaturas poderosas de los planos Exteriores no tienen por qué ser necesariamente omniscientes. Cuando una respuesta de una sola palabra pueda inducir a error o a algo que se oponga a los intereses del dios, el DJ debería contestar con una frase corta (de 5 palabras como máximo) en su lugar.

Lo máximo que hace el conjuro es dar información que ayude a tomar decisiones. Los seres con los que entra en contacto construyen sus respuestas pensando en sus propios intereses. El conjuro finaliza si pierdes el tiempo, discutes una respuesta, o haces alguna otra cosa.

COMUNIÓN CON LA NATURALEZA

Escuela adivinación; **Nivel** druida 5, explorador 4
Tiempo de lanzamiento 10 minutos
Componentes V, S
Alcance personal
Objetivo tú
Duración instantánea

Este conjuro te hace uno con la Naturaleza, lo que te permite compartir el conocimiento del territorio circundante. Averiguas instantáneamente hasta tres hechos relacionados con las siguientes cuestiones: el suelo o el terreno, las plantas, los minerales, las masas de agua, las gentes, la población animal en general, la presencia de criaturas del bosque, la presencia de criaturas antinaturales poderosas, o incluso el estado general del entorno natural.

En entornos al aire libre, el conjuro funciona en un radio de 1 milla (*1,6 km*)/nivel de lanzador. En lugares subterráneos naturales (cuevas, cavernas, etc.), está limitado a 100 pies (*30 m*)/nivel de lanzador. El conjuro no funciona donde la Naturaleza ha sido reemplazada por construcciones o asentamientos, como en dungeons o poblaciones.

CONFUSIÓN

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador]; **Nivel** bardo 3, hechicero/mago 4
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M/FD (tres cáscaras de nuez vacías)
Alcance intermedio (100 pies [*30 m*] + 10 pies [*3 m*]/nivel)
Objetivos todas las criaturas en una explosión de 15 pies (*4,5 m*) de radio
Duración 1 asalto/nivel
Tirada de salvación Voluntad niega; **Resistencia a conjuros** sí

Este conjuro hace que los objetivos queden confundidos, haciéndoles incapaces de decidir qué hacer de manera independiente. Al comienzo del turno de cada uno de ellos, tira en la tabla para ver qué hace ese asalto.

Un personaje *confundido* que no puede llevar a cabo la acción indicada, balbucea de forma incoherente. Un atacante no obtiene beneficios especiales al atacar a un personaje confuso; es más, los personajes confusos atacados atacan automáticamente a su atacante en su siguiente turno, si siguen confusos en ese momento. Ten en cuenta que un personaje confuso no lleva a cabo ataques de oportunidad contra ninguna criatura a la que no se está dedicando a atacar (sea porque la ha atacado en su última acción, o porque ha sido atacado por ella).

d%	Comportamiento
01-25	Actúa de forma normal
26-50	Balbucea de forma incoherente
51-70	Se inflige a sí mismo 1d8 pg de daño + modificador por Fue con cualquier objeto que empuñe
71-100	Ataca a la criatura más próxima (un familiar se considera como parte de su amo).

CONFUSIÓN MENOR

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador]; **Nivel** bardo 1
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, FD
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Objetivo una criatura viva
Duración 1 asalto

Este conjuro hace que una única criatura quede *confusa* durante 1 asalto.

CONJURACIÓN SOMBRÍA

Escuela ilusión (sombra); **Nivel** bardo 4, hechicero/mago 4
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance ver texto
Efecto ver texto
Duración ver texto
Tirada de salvación Voluntad descree (si se interactúa con el conjuro); varía; ver texto; **Resistencia a conjuros** sí; ver texto

Te permite utilizar materia del plano de la Sombra para crear ilusiones casi reales de una o más criaturas, objetos o fuerzas. El conjuro puede imitar conjuros de conjuración (convocación) o de conjuración (creación) de mago y hechicero de 3er nivel o inferior.

Las *conjuraciones sombrías* poseen 1/5 (20%) de la fuerza poseída por las versiones reales, aunque quienes las creen reales son afectados por su potencial completo. Cualquier criatura que interactúa con el conjuro tiene derecho a una salvación de Voluntad para reconocer su naturaleza.

Los conjuros que infligen daño tienen su efecto normal, a no ser que los afectados tengan éxito en su salvación de Voluntad. Cada criatura que logra descreer sufre tan solo 1/5 (20%) del daño infligido por el ataque, y si éste puede generar efectos distintos al daño, éstos sólo tienen un 20% de probabilidad de ocurrir. Sin importar el resultado de la salvación para descreer, una criatura afectada tiene derecho a cualquier salvación que el conjuro simulado permita, aunque la CD de la misma viene determinada por el nivel de la *conjuración sombría* (4º) en lugar del nivel normal del conjuro. Además, cualquier efecto creado por una *conjuración sombría* permite que se aplique la resistencia a conjuros, incluso si el conjuro que está simulando no lo permite. Los objetos o sustancias sombríos, afectan normalmente a quienes se ven expuestos a ellos, a no ser que logren descreer. Contra quienes no se los creen, sólo tienen un 20% de probabilidad de funcionar.

Las criaturas sombrías tienen 1/5 de los pg de daño normales (sin importar si su naturaleza ha sido o no reconocida como sombría), infligen daño normal y poseen todas sus aptitudes y debilidades normales. Sin embargo, tales

criaturas sólo infligen 1/5 (20%) del daño normal, y sus aptitudes especiales que no infligen daño letal sólo tienen un 20% de probabilidad de funcionar (haz una tirada por cada personaje afectado y uso de una aptitud). Es más, los bonificadores a la CA de las criaturas sombrías también son 1/5 de los normales.

Una criatura que salva ve a las *conjuraciones sombrías* como imágenes transparentes superpuestas a unas formas imprecisas y sombrías. Los objetos tienen éxito automáticamente en sus salvaciones de Voluntad contra este conjuro.

CONJURACIÓN SOMBRÍA MAYOR

Escuela ilusión (sombra); **Nivel** hechicero/mago 7

Este conjuro funciona como *conjuración sombría*, salvo que duplica cualquier conjuro de conjuración (convocación) o conjuración (creación) de hechicero o mago hasta 6º nivel. Las conjuraciones ilusorias creadas infligen 3/5 (60%) del daño a quienes descreen, y los efectos que no causan daño tienen un 60% de probabilidad de funcionar contra ellos.

CONO DE FRÍO

Escuela evocación [frío]; **Nivel** hechicero/mago 5

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M/FD (un diminuto cono de vidrio o cristal)

Alcance 60 pies (*18 m*)

Área explosión en forma de cono

Duración instantánea

Tirada de salvación Reflejos mitad; **Resistencia a conjuros** sí

Cono de frío crea un área de frío intenso, con su origen en tu mano, que se extiende hacia delante en forma de cono, y que consume calor a su paso, infligiendo 1d6 pg de daño por frío/nivel de lanzador (máx. 15d6).

CONOCER LA DIRECCIÓN

Escuela adivinación; **Nivel** bardo 0, druida 0

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance personal

Objetivo tú

Duración instantánea

Averiguas instantáneamente dónde se halla el norte con respecto a tu posición actual. El conjuro resulta eficaz en cualquier entorno en el que normalmente exista un 'norte', pero podría no funcionar en lugares extraplanarios. Averiguas dónde está el norte en el momento del lanzamiento, pero recuerda que podrías volver a perderte en cuestión de segundos si no logras encontrar un punto de referencia externo que te ayude a orientarte.

CONOCIMIENTO DE LEYENDAS

Escuela adivinación; **Nivel** bardo 4, hechicero/mago 6

Tiempo de lanzamiento ver texto

Componentes V, S, M (250 po de incienso), F (cuatro piezas de marfil de 50 po cada una)

Alcance personal

Objetivo tú

Duración ver texto

Este conjuro lleva a tu mente leyendas acerca de un personaje, lugar o cosa importante. Si la persona o cosa está cerca, o si te encuentras en el lugar en cuestión, el lanzamiento sólo dura 1d4 x 10 minutos. Si sólo dispones de información detallada acerca de la persona, lugar o cosa, el lanzamiento tarda 1d10 días en completarse, y la leyenda obtenida es menos detallada y precisa (aunque normalmente proporciona suficiente información como para ayudarte a encontrar a esa persona, lugar o cosa, lo cual te permite mejorar tu conocimiento de leyendas en la siguiente ocasión). Si sólo conoces rumores, el lanzamiento tarda 2d6 semanas en completarse, y la leyenda obtenida es vaga e incompleta (aunque normalmente te lleva hasta una información más detallada, lo cual mejora tu próxima ejecución del conjuro).

Durante el lanzamiento, no puedes llevar a cabo ninguna actividad no rutinaria: comer, dormir, etc. Una vez completada la ejecución, la adivinación te aporta leyendas (si las hay) acerca de la persona, lugar, o cosa que tienes en mente. Tales leyendas pueden estar aún en circulación, haber sido olvidadas hace tiempo, o ser información que jamás se haya dado a conocer a nivel general. Si el objetivo no tiene importancia legendaria, no obtienes información. Como norma general, se consideran 'legendarios' los personajes de 11º nivel o superior, las criaturas a las que se enfrentaron, los objetos más importantes que poseyeron, y los lugares donde llevaron a cabo sus principales hazañas.

CONSAGRAR

Escuela evocación [bueno]; **Nivel** clérigo 2

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M (un vial de agua bendita y 25 po de plata pulverizada), FD

Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)

Área emanación de 20 pies *(6 m)* de radio

Duración 2 horas/nivel

Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Este conjuro bendice un lugar con energía positiva. La CD para resistir energía positiva canalizada en dicho lugar obtiene un bonificador +3 sagrado. Los muertos vivientes que entran en la zona sufren una perturbación menor que les impone un penalizador -1 sagrado a las tiradas de ataque, de daño y las salvaciones. Los muertos vivientes no pueden ser creados ni convocados dentro de un terreno consagrado. Si en la zona consagrada hay un altar, capilla, u otra estructura permanente dedicada a tu dios, panteón o poder superior con el que compartas alineamiento, los modificadores indicados se duplican (bonificador +6 sagrado a las CD de canalizar energía positiva, penalizadores -2 sagrados a las tiradas de los muertos vivientes).

Por otro lado, no puedes consagrar ningún lugar que incluya un objeto permanente de este tipo dedicado a un dios que no sea tu dios tutelar. En vez de eso, el conjuro *consagrar* maldice el área, cortando sus conexiones con el poder o dios asociado. Esta función secundaria, si se usa, no proporciona los bonificadores y penalizadores relativos a los muertos vivientes que se mencionan más arriba.

Consagrar contrarresta y disipa el conjuro *profanar*.

CONSUMIR ENERGÍA

Escuela nigromancia; **Nivel** clérigo 9, hechicero/mago 9

Tirada de salvación Fortaleza parcial; ver texto de *enervación*.

Este conjuro funciona como *enervación*, salvo que la criatura impactada sufre 2d4 niveles negativos temporales. 24 horas después de haberlos obtenido, el

receptor debe llevar a cabo una tirada de salvación de Fortaleza (CD = CD de la salvación de *consumir energía*) por cada nivel negativo que posee. Si tiene éxito, el nivel negativo desaparece; si falla, se vuelve permanente.

Si el rayo impacta a una criatura muerta viviente, ésta obtiene 2d4x5 pg temporales durante 1 hora.

CONTACTAR CON OTRO PLANO

Escuela adivinación; **Nivel** hechicero/mago 5
Tiempo de lanzamiento 10 minutos
Componentes V
Alcance personal
Objetivo tú
Duración concentración

Te permite enviar tu mente a otro plano de existencia (un plano Elemental, o algún plano aún más lejano) para obtener consejo o información de los poderes que viven en él (consulta la tabla adjunta para hallar las posibles consecuencias y resultados del intento). Los poderes responden en un idioma que comprendes, pero suelen tomarse a mal este tipo de comunicación y contestan de forma muy breve a tus preguntas (el DJ contestará a todas ellas con 'sí', 'no', 'quizá', 'jamás', 'irrelevante' o alguna otra respuesta de una sola palabra).

Para poder llevar a cabo preguntas al ritmo de 1/asalto, tienes que concentrarte en mantener el conjuro (como acción estándar). El poder en cuestión contesta cada pregunta en el mismo asalto en el que se le formule. Puedes hacer 1 pregunta/2 niveles de lanzador que posees.

Ponerte en contacto con una mente más alejada de tu plano natal conlleva una posibilidad de perder Inteligencia o Carisma, dado que tu cerebro se ve abrumado por el mismo, pero a la vez incrementa la posibilidad de que el poder conozca la respuesta y responda correctamente. Una vez has contactado con los planos Exteriores, el poder del dios contactado determina los efectos (los resultados aleatorios de la tabla están sujetos a la personalidad del dios en cuestión). En raras ocasiones, esta adivinación puede ser obstaculizada por la acción de ciertas fuerzas o dioses.

Evitar pérdida de Int/Car: debes tener éxito en una prueba de Inteligencia contra esta CD para evitar una reducción efectiva de Inteligencia y de Carisma. Si fallas, tus puntuaciones de Inteligencia y de Carisma quedan reducidas a 8 durante el período de tiempo indicado, y eres incapaz de lanzar conjuros arcanos. En esta prueba no puedes elegir 10. Si sufres una pérdida de Inteligencia y de Carisma, tiene lugar en cuanto formules la primera pregunta, que ni siquiera es respondida. Si contactas con éxito, tira d% para determinar el tipo de respuesta que obtienes.

Respuesta verdadera: obtienes una respuesta verdadera, de una sola palabra. Las preguntas que no pueden ser respondidas de este modo lo son de forma aleatoria.

No lo sabe: el ser te confiesa no saber la respuesta.

Miente: el ser te miente deliberadamente.

Respuesta aleatoria: el ser trata de mentir, pero se inventa una respuesta si desconoce la verdadera.

CONTACTO ELECTRIZANTE

Escuela evocación [electricidad]; **Nivel** hechicero/mago 1
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance toque
Objetivo criatura u objeto tocado
Duración instantánea
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** sí

Un ataque tuyo de toque cuerpo a cuerpo con éxito inflige 1d6 pg de daño por electricidad/nivel de lanzador (máximo 5d6). Al transmitir la descarga, obtienes un bonificador +3 a la tirada de ataque si tu oponente lleva armadura metálica, es de metal, o empuña un arma metálica.

CONTACTO HERRUMBROSO

Escuela transmutación; **Nivel** druida 4
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, FD
Alcance toque
Objetivo 1 objeto de hierro que no sea mágico (o el volumen del objeto en un radio de 3 pies [90 *cm*] del punto tocado), o una criatura de hierro
Duración ver texto
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Corroes con tu toque el hierro y las aleaciones de hierro. Si el objeto es tan grande que no cabe en un radio de 3 pies (90 *cm*), un radio de 3 pies (90 *cm*) de su volumen sufre los efectos del conjuro y queda destruido. Los objetos mágicos de metal son inmunes a este conjuro.

En combate, puedes utilizar el *contacto herrumbroso* si tienes éxito en un ataque de toque cuerpo a cuerpo. Utilizado de este modo, el conjuro corroe y destruye instantáneamente 1d6 puntos de CA obtenidos gracias a una armadura metálica (hasta la protección máxima concedida por la armadura). Las armas que está usando el oponente contra el que se dirige el conjuro son más difíciles de agarrar, y es necesario un ataque de toque cuerpo a cuerpo contra el arma. Toda arma metálica alcanzada queda destruida. Golpear el arma de un oponente provoca ataques de oportunidad; además, has de ser tú quien toque el arma, y no al revés.

Contra las criaturas de hierro, cada ataque con éxito del *contacto herrumbroso* inflige instantáneamente 3d6 pg de daño +1 punto adicional/nivel de lanzador (máximo +15). El conjuro dura 1 asalto/nivel y tienes derecho a un ataque de toque cuerpo a cuerpo por asalto.

CONTAGIO

Escuela nigromancia [maligno]; **Nivel** clérigo 3, druida 3, hechicero/mago 4
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance toque
Objetivo criatura viva tocada
Duración instantánea
Tirada de salvación Fortaleza niega; **Resistencia a conjuros** sí

El receptor contrae una enfermedad elegida de entre las siguientes: mal de ceguera, peste bubónica, fiebre hilarante, fiebre de la mugre, lepra, ascua mental, dolor carmesí, temblequeo, o muerte viscosa. La enfermedad le afecta de inmediato (sin período de incubación). Utiliza la frecuencia indicada de la enfermedad y la CD de la salvación para determinar los efectos posteriores. Para más información sobre las enfermedades, consulta la página 557.

Contactar con otro plano

Plano contactado	Evitar pérdida Int/Car	Respuesta verdadera	No lo sabe	Miente	Respuesta aleatoria
Plano Elemental	CD 7/1 semana	01–34	35–62	63–83	84–100
Plano de Energía positiva/negativa	CD 8/1 semana	01–39	40–65	66–86	87–100
Plano Astral	CD 9/1 semana	01–44	45–67	68–88	89–100
Plano Exterior, semidiós	CD 10/2 semanas	01–49	50–70	71–91	92–100
Plano Exterior, dios menor	CD 12/3 semanas	01–60	61–75	76–95	96–100
Plano Exterior, dios intermedio*	CD 14/4 semanas	01–73	74–81	82–98	99–100
Plano Exterior, dios mayor	CD 16/5 semanas	01–88	89–90	91–99	100

* Al contactar con los planos Exteriores del escenario de las Crónicas *Pathfinder*, ve directamente a la línea de dioses intermedios de esta tabla

CONTINGENCIA

Escuela evocación **Nivel** hechicero/mago 6

Tiempo de lanzamiento 10 min como mínimo; ver texto

Componentes V, S, M (mercurio, y una pestaña de una criatura que utilice conjuros), F (una estatuilla de ti mismo, hecha en marfil, de 1.500 po)

Alcance personal

Objetivo tú

Duración 1 día/nivel (D) o hasta ser descargado

Te permite llevar sobre tu persona otro conjuro, que se lanza nada más cumplirse las condiciones que has dictado en el momento de lanzar *contingencia*. Tanto este conjuro como el otro deben lanzarse a la vez. El tiempo de lanzamiento de 10 minutos es el mínimo que hace falta para lanzar ambos conjuros; si el conjuro complementario tiene un tiempo de lanzamiento superior a los 10 minutos, usa ese tiempo en lugar del tiempo mínimo de la *contingencia*.

El conjuro a lanzar mediante la *contingencia* debe afectar a tu persona, y debe ser de un nivel de conjuro no superior a 1/3 de tu nivel de lanzador (redondeando a la baja; máximo 6º nivel).

Las condiciones necesarias para la ejecución del conjuro deben ser claras, aunque pueden ser generales. En todos los casos, la *contingencia* hace que su conjuro complementario surta efecto en cuanto se cumple la condición. Ten en cuenta que unas condiciones complejas o enrevesadas pueden evitar que la combinación de conjuros (la *contingencia* más el complementario) surta efecto cuando más falta te haga. El conjuro complementario sólo se lanza cuando se dan las condiciones especificadas, sin importar cuándo te conviene más.

Sólo puedes usar un conjuro de *contingencia* a la vez; si lanzas un segundo, el primero se disipará sin más (en caso de seguir activo).

CONTORNO BORROSO

Escuela ilusión (engaño); **Nivel** bardo 2, hechicero/mago 2

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V

Alcance toque

Objetivo criatura tocada

Duración 1 minuto/nivel (D)

Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo); **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo)

El contorno del receptor cambia y oscila, dando la sensación de estar borroso, lo que le concede ocultación (20% de probabilidad de fallo).

Un conjuro de *ver lo invisible* no contrarresta el efecto del *contorno borroso*, pero uno de *visión verdadera* sí lo hace.

Los oponentes que no pueden ver al receptor ignoran los efectos de este conjuro (aunque combatir contra un oponente al que no se puede ver impone sus propias penalizaciones).

CONTROLAR EL CLIMA

Escuela transmutación; **Nivel** clérigo 7, druida 7, hechicero/mago 7

Tiempo de lanzamiento 10 minutos; ver texto

Componentes V, S

Alcance 2 millas (3,2 *km*)

Área círculo de 2 millas (3,2 *km*) de radio, centrado en ti; ver texto

Duración 4d12 horas; ver texto

Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Te permite cambiar el clima a nivel local. Tardas 10 minutos en lanzar el conjuro, y los efectos tardan otros 10 minutos en manifestarse. Puedes generar unas condiciones apropiadas para el clima y la estación actual del año del lugar en que te hallas, y también para hacer que el clima en el área se vuelva tranquilo y normal para la estación actual del año.

Estación	Clima posible
Primavera	Tornado, tormenta, aguanieve, o caluroso
Verano	Lluvia torrencial, ola de calor, o granizada
Otoño	Clima caluroso o frío, niebla, o aguanieve
Invierno	Frío glacial, ventisca, o deshielo
Final de invierno o pr. temprana	Vientos huracanados

Controlas la tendencia general del clima, como por ejemplo, la dirección y la intensidad del viento, pero no aplicaciones específicas, como el lugar que será alcanzado por un rayo, o el camino exacto que seguirá un tornado. El clima sigue como lo hayas dejado mientras dura el conjuro, o hasta que utilizas una acción estándar para designar unas nuevas condiciones atmosféricas (que también tardarán 10 minutos en manifestarse por completo). Condiciones contradictorias no pueden darse simultáneamente.

Controlar el clima sirve tanto para crear fenómenos atmosféricos como para eliminarlos (sean naturales o de otro tipo).

Los druidas que lanzan este conjuro consiguen el doble de duración y afectan a un círculo de 3 millas (4,8 *km*) de radio.

CONTROLAR LAS AGUAS

Escuela transmutación [agua]; **Nivel** clérigo 4, druida 4, hechicero/mago 6

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M/FD (una gota de agua para *fluir las aguas*, o un poco de polvo para *refluir las aguas*)

Alcance largo (400 pies [120 *m*] + 40 pies [12 *m*]/nivel)

Área volumen de agua de 10 pies (*3 m*)/nivel x 10 pies (*3 m*)/ nivel x 2 pies (*60 cm*)/nivel (Mo)
Duración 10 minutos/nivel (D)
Tirada de salvación ninguna, ver texto; **Resistencia a conjuros** no
Este conjuro tienen dos aplicaciones diferentes, que controlan las aguas de forma diversa. La primera de ella hace que el agua de la zona se evapore rápidamente o se hunda en el terreno, rebajando su profundidad. La segunda hace que las aguas se alcen, incrementando su profundidad y posiblemente anegando las áreas cercanas.

Refluir las aguas: este conjuro hace que el agua o un líquido similar reduzca su profundidad hasta en 2 pies (*60 cm*)/nivel de lanzador (hasta una profundidad mínima de 1 pulgada [*2,54 cm*]). El nivel del agua desciende en una depresión cuadrangular de hasta 10 pies (*3 m*) de lado/nivel de lanzador. En aguas extremadamente grandes y profundas, como un océano, el conjuro crea un remolino que arrastra a barcos y otras embarcaciones similares, poniéndolas en peligro e impidiendo que utilicen su movimiento normal mientras dure el conjuro. Cuando se ejecuta sobre elementales de agua y otras criaturas basadas en el agua, funciona igual que uno de *lentificar* (Voluntad niega). El conjuro no surte efecto en ningún otro tipo de criatura.

Fluir las aguas: este conjuro hace subir el nivel del agua u otro líquido similar, del mismo modo que *refluir las aguas* lo hace bajar. Las embarcaciones elevadas de este modo caen por los lados del efecto creado. Si en el área afectada por el conjuro hay orillas fluviales, una playa, u otro tipo de tierra cercana, el agua puede derramarse sobre ella.

En ambas versiones existe la probabilidad de reducir a la mitad una de las dimensiones horizontales, y duplicar la longitud de la otra para cambiar el área de efecto.

CONTROLAR LOS VIENTOS

Escuela transmutación [aire]; **Nivel** druida 5
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance 40 pies (*12 m*)/nivel
Área cilindro de 40 pies (*12 m*)/nivel de radio, y 40 pies (*12 m*) de alto
Duración 10 minutos/nivel
Tirada de salvación Fortaleza niega; **Resistencia a conjuros** no
Alteras la fuerza del viento a tu alrededor. Puedes hacer que el viento sople en una dirección o de una forma concretas, o que lo haga con mayor o menor fuerza. La nueva dirección y fuerza del viento persisten hasta acabar el conjuro o hasta que decidas cambiarlas, lo que te obliga a concentrarte. Puedes crear un 'ojo' de aire en calma de hasta 80 pies (*24 m*) de diámetro en el centro del área si lo deseas, y limitar el área a cualquier área cilíndrica menor que tu límite.

Dirección del viento: puedes hacer que el viento sople en el área del conjuro según una de estas cuatro formas básicas.

- Una corriente descendente que sopla desde el centro hacia fuera con igual fuerza en todas direcciones.
- Una corriente ascendente que sopla hacia el centro desde los bordes, con igual fuerza desde todas direcciones, y se eleva antes de llegar al 'ojo' central.
- Una corriente rotatoria que gira en torno al centro en sentido horario o antihorario.
- Una ráfaga que cruza toda el área en una sola dirección, de un extremo a otro.

Fuerza del viento: por cada 3 niveles de lanzador que posees, pudes incrementar o reducir la fuerza del viento en 1 nivel de fuerza. Cada asalto, en tu turno, toda criatura azotada por el viento debe llevar a cabo una salvación de Fortaleza o sufrir sus efectos. Consulta el capítulo 13 para más detalles.

Los vientos fuertes (>21 millas/h [*34 km/h*]) dificultan la navegación.

Un viento severo (>31 millas/h [50 km/h]) causa daños menores a las embarcaciones y a los edificios.

Un vendaval (>51 millas/h [82 km/h]) impide volar a la mayoría de criaturas voladoras, desarraiga los árboles pequeños, derriba los edificios de madera ligera, arranca techos, y hace que los barcos peligren.

Los vientos de fuerza huracanada (>75 millas/h [120 km/h]) destruyen los edificios de madera, pueden desarraigar árboles grandes y echan a pique a la mayoría de barcos.

Un tornado (>175 millas/h [280 km/h]) destruye todos los edificios no fortificados, y desarraiga muchos árboles grandes.

CONTROLAR MUERTOS VIVIENTES

Escuela nigromancia; **Nivel** hechicero/mago 7
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (un fragmento de hueso y un poco de carne cruda)
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Objetivos hasta 2 DG/nivel de muertos vivientes; dos receptores cualesquiera no pueden distar más de 30 pies (*9 m*)
Duración 1 minuto/nivel
Tirada de salvación Voluntad niega; **Resistencia a conjuros** sí
Este conjuro te permite controlar muertos vivientes durante un breve período de tiempo. Impartes las órdenes a las criaturas mediante la voz, y ellas te comprenden sin importar qué idioma hables. Incluso si la comunicación oral es imposible, los muertos vivientes controlados no te atacan. Al final del conjuro, los receptores vuelven a su comportamiento normal.

Los muertos vivientes inteligentes recuerdan que les has controlado, y pueden querer venganza una vez concluidos los efectos del conjuro.

CONTROLAR PLANTAS

Escuela transmutación; **Nivel** druida 8
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, FD
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Objetivos hasta 2 DG/nivel de criaturas tipo planta; 2 receptores cualesquiera no pueden distar más de 30 pies (*9 m*)
Duración 1 minuto/nivel
Tirada de salvación Voluntad niega; **Resistencia a conjuros** no
Este conjuro te permite controlar las acciones de una o más criaturas tipo planta durante un breve período de tiempo. Impartes las órdenes a las criaturas mediante la voz, y ellas te comprenden sin importar qué idioma hables. Incluso si la comunicación oral es imposible, las plantas controladas no te atacan. Al final del conjuro, los receptores vuelven a su comportamiento normal.

Las órdenes suicidas o autodestructivas son simplemente ignoradas.

CONVOCACIONES INSTANTÁNEAS

Escuela conjuración (convocación); **Nivel** hechicero/mago 7
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (un zafiro de 1.000 po)
Alcance ver texto
Objetivo un objeto que pese 10 libras (*4,5 kg*) como máximo, y cuya dimensión más larga no exceda los 6 pies (*1,80 m*).
Duración permanente hasta que sea descargado
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Te permite hacer que un objeto inerte, venido prácticamente de cualquier parte, aparezca directamente en tu mano.

En primer lugar, debes poner tu *marca arcana* en el objeto; tras hacer eso, debes lanzar este conjuro, que inscribe el nombre del objeto de forma mágica e invisible en un zafiro con un valor mínimo de 1.000 po. A partir de ese momento puedes convocar el objeto con sólo pronunciar una palabra especial (elegida por ti al lanzar el conjuro) y aplastar la piedra preciosa. El objeto aparece instantáneamente en tu mano. Sólo tú puedes usar la gema de este modo.

Si el objeto obra en poder de otra criatura, el conjuro no funciona, pero sabes quién lo tiene y el lugar aproximado en el que estaba al convocarlo.

La inscripción de la gema es invisible e ilegible, excepto mediante un conjuro de *leer magia*, a todo aquél que no seas tú.

El objeto puede ser convocado desde otro plano, pero sólo si nadie ha tomado posesión de él.

CONVOCAR INSTRUMENTO

Escuela conjuración (convocación); **Nivel** bardo o
Tiempo de lanzamiento 1 asalto
Componentes V, S
Alcance o pies
Efecto un instrumento musical portátil convocado
Duración 1 minuto/nivel (D)
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Este conjuro convoca un instrumento musical portátil de tu elección, que aparece en tus manos o a tus pies, según prefieras, y es normal dentro de su tipo. Sólo aparece un instrumento por lanzamiento, y sólo suena para ti. No puedes convocar un instrumento demasiado grande como para sostener con ambas manos. El instrumento convocado desaparece al final del conjuro.

CONVOCAR ALIADO NATURAL I

Escuela conjuración (convocación); **Nivel** druida 1, explorador 1
Tiempo de lanzamiento 1 asalto
Componentes V, S, FD
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Efecto 1 criatura convocada
Duración 1 asalto/nivel (D)
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Este conjuro convoca a una criatura natural (típicamente un animal, un hada, una bestia mágica, un ajeno del subtipo elemental, o un gigante), que aparece en el lugar que designas, y actúa inmediatamente, durante tu turno, atacando a tus oponentes al máximo de sus capacidades. Si puedes comunicarte con la criatura, puedes indicarle que no ataque, que ataque a enemigos concretos o que lleve a cabo otras acciones.

Un monstruo convocado no puede convocar ni conjurar de ningún otro modo a otras criaturas, ni puede utilizar ninguna aptitud de teletransporte o viaje planario. Las criaturas no pueden ser convocadas a un entorno en el que no sean funcionales. Las criaturas convocadas mediante este conjuro no pueden utilizar conjuros o aptitudes sortílegas que dupliquen otros con componentes materiales caros (como *deseo*).

El conjuro convoca a una de las criaturas de la lista de 1er nivel que aparecen en la tabla 10-1. Tú eliges qué criatura convocar, y puedes cambiar la elección cada vez que lo lanzas. A menos que se indique otra cosa, todas las criaturas que aparecen en la tabla son neutrales.

Cuando usas un conjuro de convocación para traer a una criatura con alineamiento, o del subtipo elemental, el conjuro pertenece a ese tipo. Todas las criaturas sin subtipo de alineamiento convocadas mediante este conjuro tienen un alineamiento que coincide con el tuyo, sea cual sea su alineamiento habitual. Convocarlas hace que el tipo de conjuro de convocación coincida con tu alineamiento.

CONVOCAR ALIADO NATURAL II

Escuela conjuración (convocación); **Nivel** druida 2, explorador 2

Este conjuro funciona como *convocar aliado natural I*, salvo que puedes convocar 1 criatura de 2º nivel, ó 1d3 criaturas del mismo tipo de 1er nivel.

CONVOCAR ALIADO NATURAL III

Escuela conjuración (convocación) [ver texto]; **Nivel** druida 3, explorador 3

Este conjuro funciona igual que *convocar aliado natural I*, salvo que puedes convocar 1 criatura de 3er nivel, 1d3 criaturas del mismo tipo de 2º nivel, ó 1d4+1 criaturas del mismo tipo de 1er nivel.

CONVOCAR ALIADO NATURAL IV

Escuela conjuración (convocación) [ver texto]; **Nivel** druida 4, explorador 4

Este conjuro funciona igual que *convocar aliado natural I*, salvo que puedes convocar 1 criatura de 4º nivel, 1d3 criaturas del mismo tipo de 3er nivel, ó 1d4+1 criaturas del mismo tipo de un nivel inferior.

CONVOCAR ALIADO NATURAL V

Escuela conjuración (convocación) [ver texto]; **Nivel** druida 5

Este conjuro funciona igual que *convocar aliado natural I*, salvo que puedes convocar 1 criatura de 5º nivel, 1d3 criaturas del mismo tipo de 4º nivel, ó 1d4+1 criaturas del mismo tipo de un nivel inferior.

CONVOCAR ALIADO NATURAL VI

Escuela conjuración (convocación) [ver texto]; **Nivel** druida 6

Este conjuro funciona igual que *convocar aliado natural I*, salvo que puedes convocar 1 criatura de 6º nivel, 1d3 criaturas del mismo tipo de 5º nivel, ó 1d4+1 criaturas del mismo tipo de un nivel inferior.

CONVOCAR ALIADO NATURAL VII

Escuela conjuración (convocación) [ver texto]; **Nivel** druida 7

Este conjuro funciona igual que *convocar aliado natural I*, salvo que puedes convocar 1 criatura de 7º nivel, 1d3 criaturas del mismo tipo de 6º nivel, ó 1d4+1 criaturas del mismo tipo de un nivel inferior.

CONVOCAR ALIADO NATURAL VIII

Escuela conjuración (convocación) [ver texto]; **Nivel** druida 8

Este conjuro funciona igual que *convocar aliado natural I*, salvo que puedes convocar 1 criatura de 8º nivel, 1d3 criaturas del mismo tipo de 7º nivel, ó 1d4+1 criaturas del mismo tipo de un nivel inferior.

CONVOCAR ALIADO NATURAL IX

Escuela conjuración (convocación) [ver texto]; **Nivel** druida 9

Este conjuro funciona igual que *convocar aliado natural I*, salvo que puedes convocar 1 criatura de 9º nivel, 1d3 criaturas del mismo tipo de 8º nivel, ó 1d4+1 criaturas del mismo tipo de un nivel inferior.

CONVOCAR MONSTRUO I

Escuela conjuración (convocación) [ver texto]; **Nivel** bardo 1, clérigo 1, hechicero/mago 1

Tiempo de lanzamiento 1 asalto

Componentes V, S, F/FD (una bolsita y una velita)

Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)

Efecto una criatura convocada

Duración 1 asalto/nivel (D)

Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Este conjuro convoca a una criatura extraplanaria (normalmente un ajeno, un elemental o una bestia mágica nativa de otro plano), que aparece donde tú designas y actúa inmediatamente, en tu turno, atacando a tus oponentes al máximo de sus capacidades. Si puedes comunicarte con ella, puedes indicarle que no ataque, que ataque a enemigos concretos, o que lleve a cabo otras acciones. El conjuro conjura una criatura de la lista de 1er nivel de la tabla 10.2. Tú eliges qué criatura convocar, y puedes cambiar la elección cada vez que lanzas el conjuro.

Un monstruo convocado no puede convocar ni conjurar de ningún otro modo a otras criaturas, ni utilizar ninguna aptitud de teletransporte o viaje planario. Las criaturas no pueden ser convocadas a un entorno donde no pueden funcionar con normalidad, y no pueden utilizar conjuros o aptitudes sortílegas que dupliquen conjuros con componentes materiales caros (como *deseo*).

Cuando usas un conjuro de convocación para traer a una criatura del subtipo ajeno o elemental, el conjuro pertenece a ese tipo. Las criaturas de la tabla 10-2 marcadas con un asterisco (*) son convocadas con la plantilla celestial si eres de alineamiento bueno, y con la plantilla infernal si eres de alineamiento maligno. Si eres neutral, puedes elegir qué plantilla aplicar a la criatura. Las criaturas marcadas con un asterisco siempre tienen un alineamiento que coincide con el tuyo, sea cual sea su alineamiento habitual. Convocarlas hace que el tipo de conjuro de convocación coincida con tu alineamiento.

CONVOCAR MONSTRUO II

Escuela conjuración (convocación); **Nivel** bardo 2, clérigo 2, hechicero/mago 2

Este conjuro funciona igual que *convocar monstruo I*, salvo que puedes convocar a 1 criatura de la lista de 2º nivel, o a 1d3 criaturas del mismo tipo de la lista de 1er nivel.

Tabla 10-1: convocar aliado natural

1er nivel	Subtipo
Águila	—
Canijo (gremlin)	—
Ciempiés gigante	—
Delfín	—
Escarabajo de fuego	—
Estirge	—
Perro	—
Poni (caballo)	—
Rana venenosa	—
Rata terrible	—
Víbora (serpiente)	—

2º nivel	Subtipo
Araña gigante	—
Caballo	—
Calamar	—
Elemental (Pequeño)	Elemental
Hiena	—
Hormiga gigante (obrera)	—
Lobo	—
Perro goblin	—
Pulpo	—
Rana gigante	—

3er nivel	Subtipo
Anguila eléctrica	—
Cangrejo gigante	—
Cocodrilo	—
Glotón	—
Guepardo	—
Hormiga gigante (soldado)	—
Jabalí	—
Lagarto gigante	—
Leopardo (felino)	—
Murciélago terrible	—
Serpiente constrictora	—
Simio	—
Tiburón	—
Uro (animal de rebaño)	—

4º nivel	Subtipo
Avispa gigante	—
Bisonte (animal de rebaño)	—
Deinonychus (dinosaurio)	—
Elemental (Mediano)	Elemental
Escarabajo astado gigante	—
Escorpión gigante	—
Grifo	—
Hormiga gigante (zángano)	—
Jabalí terrible	—
León	—
Lobo terrible	—
Méfit (cualquiera)	Elemental
Oso lechuza	—
Oso pardo	—
Pteranodon (dinosaurio)	—
Rinoceronte	—
Sátiro	—
Simio terrible	—
Tigre	—

5º nivel	Subtipo
Ankylosaurus (dinosaurio)	—
Cíclope	—
Elemental (Grande)	Elemental
Ettin	—
Guirallón	—
León terrible	—
Mantícora	—
Morena gigante	—
Orca (delfín)	—
Rinoceronte lanudo	—

6º nivel	Subtipo
Bulette	—
Elasmosaurus (dinosaurio)	—
Elefante	—
Elemental (Enorme)	Elemental
Stegosaurus (dinosaurio)	—
Gigante de las colinas	—
Gigante de piedra	Tierra
Oso terrible	—
Pulpo gigante	—
Tigre terrible	—
Triceratops (dinosaurio)	—

7º nivel	Subtipo
Brachiosaurus (dinosaurio)	—
Calamar gigante	—
Cocodrilo terrible	—
Elemental (mayor)	Elemental
Gigante de fuego	Fuego
Gigante de la escarcha	Frío
Mastodonte (elefante)	—
Roc	—
Tiburón terrible	—
Tyrannosaurus (dinosaurio)	—

8º nivel	Subtipo
Elemental (anciano)	Elemental
Gigante de las nubes	Aire
Gusano púrpura	—

9º nivel	Subtipo
Gigante de las tormentas	—
Pixi (con *baile irresistible* y flechas somníferas)	—

CONVOCAR MONSTRUO III

Escuela conjuración (convocación); **Nivel** bardo 3, clérigo 3, hechicero/mago 3

Este conjuro funciona igual que *convocar monstruo I*, salvo que puedes convocar a 1 criatura de la lista de 3er nivel, a 1d3 criaturas del mismo tipo de la lista de 2º nivel, o a 1d4+1 criaturas del mismo tipo de la lista de 1er nivel.

CONVOCAR MONSTRUO IV

Escuela conjuración (convocación); **Nivel** bardo 4, clérigo 4, hechicero/mago 4

Este conjuro funciona igual que *convocar monstruo I*, salvo que puedes convocar a 1 criatura de la lista de 4º nivel, a 1d3 criaturas del mismo tipo de la lista de 3er nivel, o a 1d4+1 criaturas del mismo tipo de una lista de nivel inferior.

CONVOCAR MONSTRUO V

Escuela conjuración (convocación); **Nivel** bardo 5, clérigo 5, hechicero/mago 5

Este conjuro funciona igual que *convocar monstruo I*, salvo que puedes convocar a 1 criatura de la lista de 5º nivel, a 1d3 criaturas del mismo tipo de la lista de 4º nivel, o a 1d4+1 criaturas del mismo tipo de una lista de nivel inferior.

CONVOCAR MONSTRUO VI

Escuela conjuración (convocación); **Nivel** bardo 6, clérigo 6, hechicero/mago 6

Este conjuro funciona igual que *convocar monstruo I*, salvo que puedes convocar a 1 criatura de la lista de 6º nivel, a 1d3 criaturas del mismo tipo de la lista de 5º nivel, o a 1d4+1 criaturas del mismo tipo de una lista de nivel inferior.

CONVOCAR MONSTRUO VII

Escuela conjuración (convocación); **Nivel** clérigo 7, hechicero/mago 7

Este conjuro funciona igual que *convocar monstruo I*, salvo que puedes convocar a 1 criatura de la lista de 7º nivel, a 1d3 criaturas del mismo tipo de la lista de 6º nivel, o a 1d4+1 criaturas del mismo tipo de una lista de nivel inferior.

CONVOCAR MONSTRUO VIII

Escuela conjuración (convocación); **Nivel** clérigo 8, hechicero/mago 8

Este conjuro funciona igual que *convocar monstruo I*, salvo que puedes convocar a 1 criatura de la lista de 8º nivel, a 1d3 criaturas del mismo tipo de la lista de 7º nivel, o a 1d4+1 criaturas del mismo tipo de una lista de nivel inferior

CONVOCAR MONSTRUO IX

Escuela conjuración (convocación); **Nivel** clérigo 9, hechicero/mago 9

Este conjuro funciona igual que *convocar monstruo I*, salvo que puedes convocar a 1 criatura de la lista de 9º nivel, a 1d3 criaturas del mismo tipo de la lista de 8º nivel, o a 1d4+1 criaturas del mismo tipo de una lista de nivel inferior.

CONVOCAR PLAGA

Escuela conjuración (convocación); **Nivel** bardo 2, druida 2, hechicero/mago 2

Tiempo de lanzamiento 1 asalto

Componentes V, S, M/FD (un retal cuadrado de tela roja)

Alcance corto (25 pies [7,5 *m*] + 5 pies [1,5 *m*]/2 niveles)

Efecto 1 plaga de arañas, murciélagos o ratas

Duración concentración + 2 asaltos

Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Convocas a una plaga de arañas, murciélagos o ratas (a tu elección), que ataca a todas las demás criaturas del área (puedes convocar a la plaga para que comparta el área con otras criaturas). Si no hay criaturas vivas dentro, la plaga persigue a la criatura más cercana lo mejor que puede. El lanzador no tiene control sobre el objetivo o la dirección en que viaja.

CORCEL FANTASMAL

Escuela conjuración (creación); **Nivel** bardo 3, hechicero/mago 3

Tiempo de lanzamiento 10 minutos

Componentes V, S

Alcance 0 pies

Efecto una criatura équida casi real

Duración 1 hora/nivel (D)

Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Te permite conjurar a una criatura equina Grande casi real, que sólo puede ser montada por ti o por la persona para quien la has creado. Una montura fantasmal tiene negros el cuerpo y la cabeza, grises las crines y la cola, y de color humo las pezuñas, que son insustanciales y no hacen ruido alguno. El corcel lleva también lo que parece ser una silla, un bocado y una brida. Aunque no combate, los animales normales se apartan de él y se niegan a atacarlo.

El corcel tiene CA 18 (-1 por tamaño, +4 por armadura natural a tu CA, +5 por Des), y 7 pg de daño +1 punto adicional/nivel de lanzador. Si pierde todos sus puntos de golpe, desaparece. Esta criatura tiene una velocidad de 20 pies (*6 m*)/nivel de lanzador (hasta un máximo de 100 pies [*30 m*] a 10º nivel), y puede transportar el peso de su jinete, más un máximo de 10 libras (*4,5 kg*) adicionales/nivel de lanzador.

Las monturas de este tipo adquieren ciertos poderes dependiendo del nivel del lanzador del conjuro. Entre estas aptitudes se incluyen también las poseídas por monturas con un nivel de lanzador inferior.

8º nivel: la montura puede cabalgar sobre terreno arenoso, embarrado e incluso pantanoso, sin dificultad alguna, o reducción de su velocidad.

10º nivel: la montura puede utilizar *caminar sobre las aguas* a voluntad (como el conjuro, no se requiere acción para activar esta aptitud).

12º nivel: la montura puede utilizar *caminar por el aire* a voluntad (como el conjuro, no se requiere ninguna acción para activar esta aptitud) durante 1 asalto/vez, después del cual cae al suelo de nuevo.

14º nivel: la montura puede volar a su velocidad normal, con un bonificador a sus pruebas de Volar igual a tu nivel de lanzador.

CREACIÓN MAYOR

Escuela conjuración (creación); **Nivel** hechicero/mago 5

Tiempo de lanzamiento 10 minutos

Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)

Duración ver texto

Este conjuro funciona como *creación menor*, salvo que también puedes crear un objeto de naturaleza mineral: piedra, cristal, metal, etc. La duración del objeto creado varía dependiendo de su dureza y su rareza relativas, tal y como se indica en la siguiente tabla

Ejemplos de dureza y rareza	Duración
Materia vegetal	2 horas/nivel
Piedra, cristal, metales básicos	1 hora/nivel
Metales preciosos	20 minutos/nivel
Gemas	10 minutos/nivel
Metal raro*	1 asalto/nivel

*Incluye adamantita, plata alquímica, y mithril. No puedes utilizar *creación mayor* para crear un objeto de hierro frío.

CREACIÓN MENOR

Escuela conjuración (creación); **Nivel** hechicero/mago 4

Tiempo de lanzamiento 1 minuto

Tabla 10-2: convocar monstruo

1er nivel	Subtipo
Águila*	—
Delfín*	—
Escarabajo de fuego*	—
Perro*	—
Poni (caballo)*	—
Rana venenosa*	—
Rata terrible*	—
Víbora (serpiente)*	—

2º nivel	Subtipo
Araña gigante*	—
Caballo*	—
Calamar*	—
Ciempiés gigante*	—
Elemental (Pequeño)	Elemental
Hiena*	—
Hormiga gigante (obrera)*	—
Lémur (diablo)	Legal, maligno
Lobo*	—
Perro goblin*	—
Pulpo*	—
Rana gigante*	—

3er nivel	Subtipo
Anguila eléctrica*	—
Cocodrilo*	—
Dretch (demonio)	Caótico, maligno
Glotón*	—
Guepardo*	—
Hormiga gigante (soldado)*	—
Jabalí*	—
Lagarto gigante*	—
Lamparconte*	Bueno, legal
Leopardo (felino)*	—
Simio*	—
Murciélago terrible*	—
Serpiente constrictora*	—
Tiburón*	—
Uro (animal de rebaño)*	—

4º nivel	Subtipo
Avispa gigante*	—
Bisonte (animal de rebaño)*	—
Can del infierno	Maligno, legal
Canarconte	Bueno, legal
Deinonychus (dinosaurio)*	—
Elemental (Mediano)	Elemental
Escorpión gigante*	—
Hormiga gigante (zángano)*	—
Jabalí terrible*	—
León*	—
Lobo terrible*	—
Méfit (cualquiera)	Elemental
Simio terrible*	—
Oso pardo*	—
Pteranodon (dinosaurio)*	—
Rinoceronte*	—

5º nivel	Subtipo
Ankylosaurus (dinosaurio)*	—
Babau (demonio)	Caótico, maligno

Barbazu (diablo)	Maligno, legal
Bralani (azata)	Caótico, bueno
Elemental (Grande)	Elemental
Kyton (diablo)	Maligno, legal
León terrible*	—
Morena gigante*	—
Orca (delfín)*	—
Rinoceronte lanudo*	—
Salamandra	Maligno
Xilo	Maligno, legal

6º nivel	Subtipo
Acechador invisible	Aire
Demonio de la sombra	Caótico, maligno
Elasmosaurus (dinosaurio)*	—
Elefante*	—
Elemental (Enorme)	Elemental
Erinia (diablo)	Maligno, legal
Lilenda (azata)	Caótico, bueno
Oso terrible*	—
Pulpo gigante*	—
Súcubo (demonio)	Caótico, maligno
Tigre terrible*	—
Triceratops (dinosaurio)*	—

7º nivel	Subtipo
Bébilith (demonio)	Caótico, maligno
Brachiosaurus (dinosaurio)*	—
Calamar gigante*	—
Cocodrilo terrible*	—
Diablo óseo	Maligno, legal
Elemental (mayor)	Elemental
Mastodonte (elefante)*	—
Roc*	—
Tiburón terrible*	—
Tiranosaurio (dinosaurio)*	—
Vrock (demonio)	Caótico, maligno

8º nivel	Subtipo
Diablo punzante	Maligno, legal
Elemental (anciano)	Elemental
Hezrou (demonio)	Caótico, maligno

9º nivel	Subtipo
Clangarconte	Bueno, legal
Deva astral (ángel)	Bueno
Diablo de hielo	Maligno, legal
Ghaele (azata)	Caótico, bueno
Glabrezu (demonio)	Caótico, maligno
Nalfeshnee (demonio)	Caótico, maligno

*Esta criatura es convocada con la plantilla celestial si eres bueno, o con la plantilla infernal si eres maligno. Si eres neutral, puedes escoger.

Componentes V, S, M (un trocito del material del objeto que desees crear con *creación menor*)

Alcance 0 pies

Efecto 1 objeto desatendido, no mágico y hecho de materia vegetal inerte, de hasta 1 pie cúbico (*0,03 m³*)/nivel

Duración 1 hora/nivel (D)

Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Creas un objeto desatendido, no mágico, y hecho de materia vegetal inerte, cuyo volumen no puede exceder de 1 pie cúbico (*0,03 m³*)/nivel de lanzador. Necesitas tener éxito en una prueba de Artesanía para fabricar un objeto complejo.

El conjuro fracasa si intentas utilizar un objeto ya fabricado como componente material.

CREAR AGUA

Escuela conjuración (creación) [agua]; **Nivel** clérigo 0, druida 0, paladín 1

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)

Efecto hasta 2 galones (*7,6 l*) de agua/nivel

Duración instantánea

Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Este conjuro crea agua, potable y en perfecto estado, igual al agua de lluvia. El agua puede ser creada en un área lo bastante pequeña como para contener el líquido en cuestión, o bien en un área 3 veces mayor (posiblemente creando un aguacero, o llenando numerosos recipientes pequeños). El agua desaparece después de 1 día si no se consume.

Nota: las conjuraciones no permiten crear sustancias u objetos en el interior de una criatura. El agua pesa, más o menos, 8 libras por galón (*1 kg/l*). Un pie cúbico de agua contiene aproximadamente 8 galones (*unos 28 l*) y pesa en torno a 60 libras (*unos 28 kg*).

CREAR COMIDA Y BEBIDA

Escuela conjuración (creación); **Nivel** clérigo 3

Tiempo de lanzamiento 10 minutos

Componentes V, S

Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)

Efecto comida y agua para dar sustento durante 24 horas a 3 humanos o 1 caballo/nivel

Duración 24 horas; ver texto

Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

La comida creada por este conjuro es del tipo que elijas (muy nutritiva, pero sencilla y un poco insípida). Los alimentos así creados se pudren y se vuelven incomestibles al cabo de 24 horas, aunque pueden mantenerse frescos durante otras 24 horas si se les lanza un conjuro de *purificar comida y agua*. El agua creada por este conjuro es igual que el agua de lluvia, y no se estropea como la comida.

CREAR MUERTOS VIVIENTES

Escuela nigromancia [maligno]; **Nivel** clérigo 6, hechicero/mago 6

Tiempo de lanzamiento 1 hora

Componentes V, S, M (un tarro de arcilla con tierra de sepultura, y un ónice por valor mínimo de 50 po/DG del muerto viviente a crear)

Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)

Objetivo un cadáver

Duración instantánea

Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Este conjuro, mucho más potente que *reanimar a los muertos*, te permite infundir a un cadáver con energía negativa para crear muertos vivientes más

poderosos: ghasts, guls, momias y mohrgs (consulta el *Bestiario*). El tipo o tipos de muertos vivientes que puedes crear depende de tu nivel de lanzador, tal y como se muestra en la siguiente tabla.

Si quieres, puedes crear muertos vivientes de tipo inferior al que permite tu nivel. Los muertos vivientes recién creados no quedan automáticamente bajo el control de quien los ha reanimado. Si eres capaz de comandar muertos vivientes, puedes intentar comandar a las criaturas mientras se forman.

Este conjuro debe ser lanzado de noche.

Nivel de lanzador	Muerto viviente creado
11º o menos	Gul
12º-14º	Ghast
15º-17º	Momia
18º o más	Mohrg

CREAR MUERTOS VIVIENTES MAYORES

Escuela nigromancia [maligno]; **Nivel** clérigo 8, hechicero/mago 8

Este conjuro funciona como *crear muertos vivientes*, pero te permite crear criaturas más poderosas e inteligentes: sombras, wraiths, espectros y devoradores (consulta el *Bestiario*). El tipo o tipos de muerto viviente que puedes crear depende de tu nivel de lanzador, tal y como se indica a continuación.

Nivel de lanzador	Muerto viviente creado
15º o menos	Sombra
16º-17º	Wraith
18º-19º	Espectro
20º o más	Devorador

CRECIMIENTO ANIMAL

Escuela transmutación; **Nivel** druida 5, explorador 4, hechicero/mago 5

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance intermedio (100 pies [30 *m*] + 10 pies [3 *m*]/nivel)

Objetivo un animal (Gargantuesco o menor)

Duración 1 minuto/nivel

Tirada de salvación Fortaleza niega; **Resistencia a conjuros** sí

El animal objetivo crece hasta alcanzar el doble de su tamaño normal, y su peso se multiplica por ocho. Esta alteración cambia la categoría de tamaño de cada animal hasta la siguiente mayor, le proporciona un bonificador +8 por tamaño a la Fuerza, un bonificador +4 por tamaño a la Constitución (y por tanto 2 pg de daño adicionales por DG), y le impone un penalizador -2 por tamaño a la Destreza. Su bonificador por armadura natural se incrementa en 2. El cambio de tamaño también afecta al modificador a la CA, tiradas de ataque, y daño base. El espacio y el alcance del animal cambian para adecuarse a su nuevo tamaño, pero su velocidad no cambia. Si no hay espacio suficiente para el tamaño deseado, la criatura alcanza el máximo tamaño posible y debe llevar a cabo una prueba de Fuerza (utilizando su Fuerza aumentada) para hacer estallar cualquier elemento que la encierre durante el proceso. Si falla, queda encerrada sin daño para el material que la rodea (no es posible utilizar el conjuro para aplastar a una criatura aumentando su tamaño).

Todo equipo que el animal lleve puesto o transporte es agrandado de forma proporcional por el conjuro, aunque este cambio no afecta a las propiedades mágicas de dicho equipo.

Todo objeto agrandado que deja de estar en posesión de la criatura agrandada revierte instantáneamente a su tamaño normal.

El conjuro no otorga mando alguno sobre el animal agrandado.

Efectos mágicos múltiples que aumentan el tamaño no se apilan.

CRECIMIENTO VEGETAL

Escuela transmutación; **Nivel** druida 3, explorador 3

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, FD

Alcance ver texto

Objetivo o **área** ver texto

Duración instantánea

Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Este conjuro posee efectos diferentes dependiendo de la versión elegida.

Espesura: este efecto hace que la vegetación normal (hierba, brezos, arbustos, plantas rastreras, cardos, árboles, enredaderas, etc.) en un alcance largo (400 pies [*120 m*] + 40 pies [*12 m*]/nivel de lanzador) se vuelva más tupida. Las plantas se enmarañan formando una espesura o jungla, que las criaturas deben cortar o apartar para poder pasar. La velocidad de quienes atraviesan la zona se ve reducida a 5 pies (*1,5 m*) o a 10 pies (*3 m*) si se trata de criaturas Grandes o mayores. Para que el conjuro surta efecto, el área afectada debe disponer de árboles y arbustos. Si el conjuro se lanza en un área que ya está siendo afectada por un conjuro o efecto de conjuro que potencia las plantas, como *enmarañar* o *muro de espinas*, cualquier CD implicada en esos conjuros aumenta en 4. Este bonificador está disponible durante 1 día después de lanzar *crecimiento vegetal*.

Según prefieras, el área afectada puede ser un círculo de 100 pies (*30 m*) de radio, un semicírculo de 150 pies (*45 m*) de radio, o un cuarto de círculo de 200 pies (*60 m*) de radio.

Puedes hacer que ciertas zonas del área elegida no resulten afectadas.

Enriquecimiento: este efecto del conjuro se centra en todas las plantas en 1/2 milla (*800 m*) a la redonda, incrementando en 1/3 su productividad potencial durante el siguiente año.

Crecimiento vegetal contrarresta el conjuro *reducir plantas*.

Este conjuro no tiene efecto alguno sobre las criaturas tipo planta.

CUBÍCULO

Escuela evocación [fuerza]; **Nivel** bardo 3, hechicero/mago 3

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M (una canica de cristal)

Alcance 20 pies *(6 m)*

Efecto esfera de 20 pies *(6 m)* de radio, centrada donde estés

Duración 2 horas/nivel (D)

Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Creas en torno a ti una esfera inmóvil, opaca, y del color que desees. Uno de sus hemisferios sobresale por encima del suelo, y la mitad inferior queda bajo tierra. Además de ti, dentro del campo caben como máximo otras 9 criaturas Medianas, que pueden entrar y salir libremente del cubículo sin causarle daño alguno. No obstante, el conjuro finaliza si eres tú el que sale del cubículo.

La temperatura en el interior es de 70° F [21° C] cuando la temperatura exterior está entre 0° F y 100° F [-18° C y 38° C]. Una temperatura exterior por debajo de los 0° F o por encima de los 100° F eleva o reduce la temperatura interior en una proporción de 1:1. Además, el cubículo protege contra los elementos, como la lluvia, el polvo o las tormentas de arena, y resiste

cualquier viento con fuerza menor a la huracán, aunque uno de dicha intensidad o mayor (≥ 75 millas/h *[120 km/h]*) lo destruye.

El interior del cubículo es un hemisferio, y puedes iluminarlo tenuemente con sólo dar una orden, o apagar la luz cuando desees. Nótese que, aunque el campo de fuerza es opaco visto desde fuera, es transparente para quienes están dentro. Los proyectiles, las armas, y la mayoría de efectos de conjuro atraviesan el cubículo sin afectarlo, aunque sus ocupantes no pueden ser vistos desde fuera (disponen de ocultación total).

CUCHICHEAR MENSAJE

Escuela transmutación [dependiente del idioma]; **Nivel** bardo 0, hechicero/mago 0

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, F (un fragmento de hilo de cobre)

Alcance intermedio (100 pies [*30 m*] + 10 pies [*3 m*]/nivel)

Objetivos 1 criatura/nivel

Duración 10 minutos/nivel

Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Puedes cuchichear mensajes y recibir respuestas cuchicheadas. Para poder oír algo, quienes están cerca deben conseguir una prueba de Percepción CD 25. Señalas con el dedo a todas las criaturas a las que deseas incluir en el efecto del conjuro. Cuando cuchicheas el mensaje, éste puede ser oído por todos los receptores que se encuentran dentro del alcance. El *silencio* mágico, 1 pie (*30 cm*) de espesor de piedra, 1 pulgada (*2,54 cm*) de grosor de metal común, una delgada hoja de plomo, o 3 pies (*90 cm*) de madera o tierra bastan para bloquear el conjuro. El mensaje no tiene por qué desplazarse en línea recta, pudiendo rodear las barreras mientras haya espacio libre entre el receptor y tú, y todo el camino que recorra se encuentre dentro del alcance del conjuro. Las criaturas que oyen el mensaje pueden cuchichear una respuesta que tú puedes escuchar. El conjuro transmite sonidos, no significados, y no puede superar las barreras idiomáticas. Para comunicar un mensaje, tienes que vocalizar sus palabras y susurrarlo.

CUERPO ELEMENTAL I

Escuela transmutación (polimorfía); **Nivel** hechicero/mago 4

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M (el elemento que planeas adoptar)

Alcance personal

Objetivo tú

Duración 1 minuto/nivel (D)

Cuando lanzas este conjuro, puedes adoptar la forma de un elemental Pequeño de agua, aire, fuego, o tierra (consulta el *Bestiario*). Las aptitudes que obtienes dependen del tipo de elemental en el que te conviertes. Las aptitudes elementales basadas en el tamaño, como por ejemplo quemadura, vorágine y torbellino, utilizan el tamaño del elemental en el que te transformas para determinar su efecto.

Elemental de aire: si la forma que adoptas es la de un elemental de aire

Pequeño, obtienes un bonificador +2 por tamaño a tu Destreza, y un +2 por armadura natural a tu CA. También obtienes volar 60 pies [*18 m*] (perfecta), visión en la oscuridad, y la aptitud de crear un torbellino.

Elemental de tierra: si la forma que adoptas es la de un elemental de tierra Pequeño, obtienes un bonificador +2 por tamaño a tu Fuerza, y un +4 por armadura natural a tu CA. También obtienes visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), la aptitud empujón, y la aptitud atravesar la tierra.

Elemental de fuego: si la forma que adoptas es la de un elemental de fuego Pequeño, obtienes un bonificador +2 por tamaño a tu Destreza, y un +2 por armadura natural a tu CA. También obtienes visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), Resistir 20 fuego, vulnerabilidad al frío, y la aptitud quemadura.

Elemental de agua: si la forma que adoptas es la de un elemental de agua Pequeño, obtienes un bonificador +2 por tamaño a tu Constitución, y un +4 por armadura natural a tu CA. También obtienes nadar 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), la aptitud de crear una vorágine, y la de respirar agua.

CUERPO ELEMENTAL II

Escuela transmutación (polimorfía); **Nivel** hechicero/mago 5

Este conjuro funciona como *cuerpo elemental I* excepto que también te permite adoptar la forma de un elemental de aire, tierra, fuego o agua Mediano. Las aptitudes que obtienes dependen del elemento escogido.

Elemental de aire: como *cuerpo elemental I* excepto que obtienes un bonificador +4 por tamaño a tu Destreza y un +3 por armadura natural a tu CA.

Elemental de tierra: como *cuerpo elemental I* excepto que obtienes un bonificador +4 por tamaño a tu Fuerza y un +5 por armadura natural.

Elemental de fuego: como *cuerpo elemental I* excepto que obtienes un bonificador +4 por tamaño a tu Destreza y un +3 por armadura natural a tu CA.

Elemental de agua: como *cuerpo elemental I* excepto que obtienes un bonificador +4 por tamaño a tu Constitución y un +5 por armadura natural.

CUERPO ELEMENTAL III

Escuela transmutación (polimorfía); **Nivel** hechicero/mago 6

Este conjuro funciona como *cuerpo elemental II* excepto que también te permite adoptar la forma de un elemental de aire, tierra, fuego o agua Grande. Las aptitudes que obtienes dependen del elemento escogido. También eres inmune al daño por sangrado, a los impactos críticos, y a los ataques furtivos mientras estás en forma elemental.

Elemental de aire: como *cuerpo elemental I* excepto que obtienes un bonificador +2 por tamaño a tu Fuerza, un bonificador +4 por tamaño a tu Destreza, y un +4 por armadura natural a tu CA.

Elemental de tierra: como *cuerpo elemental I* excepto que obtienes un bonificador +6 por tamaño a tu Fuerza, sufres un penalizador -2 a tu Destreza, obtienes un bonificador +2 por tamaño a tu Constitución, y un +6 por armadura natural.

Elemental de fuego: como *cuerpo elemental I* excepto que obtienes un bonificador +4 por tamaño a tu Destreza, un bonificador +2 por tamaño a tu Constitución, y un +4 por armadura natural a tu CA.

Elemental de agua: como *cuerpo elemental I* excepto que obtienes un bonificador +2 por tamaño a tu Fuerza, sufres un penalizador -2 a tu Destreza, obtienes un bonificador +6 por tamaño a tu Constitución y un +6 por armadura natural.

CUERPO ELEMENTAL IV

Escuela transmutación (polimorfía); **Nivel** hechicero/mago 7

Este conjuro funciona como *cuerpo elemental III* excepto que también te permite adoptar la forma de un elemental de aire, tierra, fuego o agua

Enorme. Las aptitudes que obtienes dependen del elemento escogido. También eres inmune al daño por sangrado, a los impactos críticos, y a los ataques furtivos mientras estás en forma elemental, y además obtienes RD 5/-.

Elemental de aire: como *cuerpo elemental I* excepto que obtienes un bonificador +4 por tamaño a tu Fuerza, un bonificador +6 por tamaño a tu Destreza, y un +4 por armadura natural a tu CA. También obtienes volar 120 pies [*36 m*] (perfecta).

Elemental de tierra: como *cuerpo elemental I* excepto que obtienes un bonificador +8 por tamaño a tu Fuerza, sufres un penalizador -2 a tu Destreza, obtienes un bonificador +4 por tamaño a tu Constitución, y un +6 por armadura natural.

Elemental de fuego: como *cuerpo elemental I* excepto que obtienes un bonificador +6 por tamaño a tu Destreza, un bonificador +4 por tamaño a tu Constitución, y un +4 por armadura natural a tu CA.

Elemental de agua: como *cuerpo elemental I* excepto que obtienes un bonificador +4 por tamaño a tu Fuerza, sufres un penalizador -2 a tu Destreza, obtienes un bonificador +8 por tamaño a tu Constitución y un +6 por armadura natural. También obtienes nadar 120 pies (*36 m*).

CUERPO FÉRREO

Escuela transmutación; **Nivel** hechicero/mago 8

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M/FD (una pieza de hierro de un gólem de hierro, la armadura de un héroe, o una máquina de guerra)

Alcance personal

Objetivo tú

Duración 1 minuto/nivel (D)

Este conjuro transforma tu cuerpo en hierro vivo, lo que te concede poderosas resistencias y aptitudes. Obtienes reducción del daño 15/adamantita. Te vuelves inmune a la asfixia, el aturdimiento, la ceguera, el daño a las puntuaciones de característica, la electricidad, la enfermedad, los golpes críticos, la sordera, el veneno y todos los conjuros o ataques que afectan a tu fisiología o tu respiración, ya que mientras el conjuro surte efecto no tienes ni la una ni la otra. Sólo sufres mitad de daño por ácido y fuego, pero te vuelves vulnerable a todos los ataques especiales que pueden afectar a los gólem de hierro (consulta el *Bestiario*).

Obtienes un bonificador +6 por mejora a tu puntuación de Fuerza, pero sufres un penalizador -6 a tu Destreza (hasta una Destreza mínima de 1), y tu velocidad se reduce a la mitad de la normal. También tienes un 35% de fallo de conjuro arcano, y un penalizador por armadura -6, igual que si fueras embutido en una armadura completa. Además, no puedes beber (lo cual te impide usar pociones) ni tocar instrumentos de viento.

Tus ataques sin arma infligen un daño igual al de una clava del tamaño

apropiado para ti (1d4 para personajes Pequeños, o 1d6 para personajes Medianos), y se considera que estás armado aún cuando llevas a cabo ataques sin arma.

Tu peso se multiplica por 10, lo cual hace que te hundas en el agua como una piedra. Sin embargo, puedes sobrevivir a la presión y a la falta de aire del fondo del océano, por lo menos hasta que expira el conjuro.

CURAR HERIDAS CRÍTICAS

Escuela conjuración (curación); **Nivel** bardo 4, clérigo 4, druida 5

Este conjuro funciona como *curar heridas leves*, salvo que cura 4d8 pg de daño +1 punto adicional/nivel de lanzador (máximo +20).

CURAR HERIDAS CRITICAS EN GRUPO

Escuela conjuración (curación); **Nivel** clérigo 8, druida 9

Este conjuro funciona como *curar heridas leves en grupo*, salvo que cura 4d8 pg de daño +1 punto adicional/nivel de lanzador (máximo +40).

CURAR HERIDAS GRAVES

Escuela conjuración (curación); **Nivel** bardo 3, clérigo 3, druida 4, explorador 4, paladín 4

Este conjuro funciona como *curar heridas leves*, salvo que cura 3d8 pg de daño +1 punto adicional/nivel de lanzador (máximo +15).

CURAR HERIDAS GRAVES EN GRUPO

Escuela conjuración (curación); **Nivel** clérigo 7, druida 8

Este conjuro funciona como *curar heridas leves en grupo*, salvo que cura 3d8 pg de daño +1 punto adicional/nivel de lanzador (máximo +35).

CURAR HERIDAS LEVES

Escuela conjuración (curación); **Nivel** bardo 1, clérigo 1, druida 1, explorador 2, paladín 1

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance toque

Objetivo criatura tocada

Duración instantánea

Tirada de salvación Voluntad mitad (inofensivo), ver texto; **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo), ver texto

Al imponer tu mano sobre una criatura viva, canalizas energía positiva que cura 1d8 pg de daño +1 punto adicional/nivel de lanzador (máximo +5). Como los muertos vivientes se impulsan con energía negativa, los conjuros de este tipo les infligen daño en lugar de curárselo. Un muerto viviente puede aplicar su resistencia a conjuros (si la tiene), e intentar una salvación de Voluntad para mitad de daño.

CURAR HERIDAS LEVES EN GRUPO

Escuela conjuración (curación); **Nivel** bardo 5, clérigo 5, druida 6

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)

Objetivo 1 criatura/nivel; dos receptores cualesquiera no pueden distar más de 30 pies (*9 m*)

Duración instantánea

Tirada de salvación Voluntad mitad (inofensivo) o Voluntad mitad, ver texto; **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo) o sí, ver texto

Canalizas energía positiva para curar 1d8 pg de daño +1 punto/nivel de lanzador (máximo +25) a cada criatura seleccionada. Como otros conjuros de *curar*, éste inflige daño a los muertos vivientes en su área de efecto, en lugar de curarles. Cada muerto viviente afectado puede intentar una salvación de Voluntad para mitad de daño.

CURAR HERIDAS MODERADAS

Escuela conjuración (curación); **Nivel** bardo 2, clérigo 2, druida 3, paladín 3, explorador 3

Este conjuro funciona como *curar heridas leves*, salvo que cura 2d8 pg de daño +1 punto adicional/nivel de lanzador (máximo +10).

CURAR HERIDAS MODERADAS EN GRUPO

Escuela conjuración (curación); **Nivel** bardo 6, clérigo 6, druida 7

Este conjuro funciona como *curar heridas leves en grupo*, salvo que cura 2d8 pg de daño +1 punto adicional/nivel de lanzador (máximo +30).

CUSTODIA CONTRA LA MUERTE

Escuela nigromancia; **Nivel** clérigo 4, druida 5, paladín 4

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, FD

Alcance toque

Objetivo criatura viva tocada

Duración 1 minuto/nivel

Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo); **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo)

El receptor obtiene un bonificador +4 por moral a las salvaciones contra conjuros de muerte, y efectos de muerte mágica. El receptor tiene derecho a una salvación contra ellos, aunque normalmente no lo tendría, además de ser inmune a la consunción de energía, y a cualquier efecto de energía negativa, incluyendo la energía negativa canalizada.

Este conjuro no quita niveles negativos que el objetivo haya sufrido, pero elimina los penalizadores debidos a ellos mientras dura su efecto.

Custodia contra la muerte no ofrece protección contra ataques de otro tipo, aunque puedan resultar mortales.

DAÑAR

Escuela nigromancia; **Nivel** clérigo 6

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance toque

Objetivo criatura tocada

Duración instantánea

Tirada de salvación Voluntad mitad, ver texto; **Resistencia a conjuros** sí

Este conjuro carga al receptor con energía negativa, que inflige 10 pg de daño/nivel de lanzador (hasta un máximo de 150 puntos a 15º nivel). Si la criatura salva con éxito, *dañar* inflige mitad de daño. En ninguno de los dos casos puede reducir los pg de daño del objetivo por debajo de 1.

Cuando se usa sobre muertos vivientes, funciona igual que uno de *sanar*.

DE LA CARNE A LA PIEDRA

Escuela transmutación; **Nivel** hechicero/mago 6
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (cal, agua y tierra)
Alcance intermedio (100 pies [30 *m*] + 10 pies [3 *m*]/nivel)
Objetivo 1 criatura
Duración instantánea
Tirada de salvación Fortaleza niega; **Resistencia a conjuros** sí

El receptor, junto con todas las posesiones que lleva encima, queda convertido en una estatua inerte y sin mente. Si la estatua creada por este conjuro se rompe o resulta dañada, la criatura sufre un daño o deformidad similar en caso de volver a su estado normal. La criatura no está muerta pero tampoco parece estar viva (al ser examinada, por ejemplo, con un conjuro de *reloj de la muerte*).

Sólo las criaturas de carne pueden ser afectadas por este conjuro.

DE LA PIEDRA A LA CARNE

Escuela transmutación; **Nivel** hechicero/mago 6
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (una gota de sangre mezclada con tierra)
Alcance intermedio (100 pies [30 *m*] + 10 pies [3 *m*]/nivel)
Objetivo 1 criatura petrificada, o un cilindro de piedra de entre 1 y 3 pies (30 *y 90 cm*) de diámetro y hasta 10 pies (3 *m*) de largo
Duración instantánea
Tirada de salvación Fortaleza niega (objeto), ver texto; **Resistencia a conjuros** sí

Este conjuro permite que una criatura petrificada vuelva a su estado normal, recuperando la vida y todo el equipo que llevara. La criatura ha de tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 15 para sobrevivir al proceso. Cualquier criatura petrificada puede ser devuelta a su estado normal, sin importar cuál sea su tamaño. Este conjuro también puede transformar una masa de piedra en una sustancia carnosa. que es inerte y carente de vida, a no ser que haya disponible fuerza vital o energía mágica (por ejemplo, este conjuro puede convertir una estatua de piedra animada en una estatua de carne animada, pero una estatua ordinaria se convierte en una masa de carne inerte con la forma de la estatua). Puedes afectar a un objeto que quepa dentro de un cilindro de entre 1 y 3 pies (*30 y 90 cm*) de diámetro y hasta 10 pies (*3 m*) de largo, o bien a un cilindro de dichas dimensiones dentro de una masa de piedra mayor.

DEBILIDAD MENTAL

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador]; **Nivel** hechicero/mago 5
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (un puñado de bolitas de arcilla, cristal o vidrio)
Alcance intermedio (100 pies [30 *m*] + 10 pies [3 *m*]/nivel)
Objetivo una criatura
Duración instantánea
Tirada de salvación Voluntad niega, ver texto; **Resistencia a conjuros** sí

Las puntuaciones de Inteligencia y Carisma del receptor quedan reducidas a 1, y es incapaz de lanzar conjuros, usar habilidades basadas en la Inteligencia o el Carisma, o comunicarse de manera coherente. Aun así, sabe quiénes son sus amigos, y puede seguirlos e incluso protegerlos. El receptor continúa en ese estado hasta que se lanza sobre él un conjuro de *deseo*, *deseo limitado*, *milagro* o *sanar* que anule los efectos. Las criaturas capaces de lanzar conjuros arcanos (como los hechiceros y magos) tienen un penalizador -4 a sus salvaciones.

DEDO DE LA MUERTE

Escuela nigromancia [muerte]; **Nivel** druida 8, hechicero/mago 7
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance corto (25 pies [7,5 *m*] + 5 pies [1,5 *m*]/2 niveles)
Objetivo una criatura viva
Duración instantánea
Tirada de salvación Fortaleza parcial; **Resistencia a conjuros** sí

Este conjuro inflige instantáneamente 10 pg de daño/nivel de lanzador. Si el receptor tiene éxito en su salvación de Fortaleza solamente sufre 3d6 pg de daño +1 punto adicional/nivel de lanzador. La víctima puede morir a consecuencia del daño sufrido incluso aunque haya tenido éxito en su tirada de salvación.

DEFORMAR MADERA

Escuela transmutación; **Nivel** druida 2
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance corto (25 pies [7,5 *m*] + 5 pies [1,5 *m*]/2 niveles)
Objetivo 1 objeto Pequeño de madera/nivel, todos ellos dentro de un radio de 20 pies *(6 m)*
Duración instantánea
Tirada de salvación Voluntad niega (objeto); **Resistencia a conjuros** sí (objeto)

Puedes doblar y deformar la madera, destruyendo de forma permanente su forma, fuerza, y corte recto. Una puerta deformada se abre (o se queda atrancada, siendo necesaria una prueba de Fuerza para abrirla, según elijas); en un bote o barco se abre una vía de agua; un arma a distancia deformada queda inútil; y un arma cuerpo a cuerpo deformada sufre un penalizador -4 a las tiradas de ataque.

Puedes deformar un objeto Pequeño o menor o su equivalente/nivel de lanzador. Un objeto Mediano cuenta como 2 objetos Pequeños; un objeto Grande, como 4; uno Enorme, como 8; uno Gargantuesco, como 16; y uno Colosal, como 32.

Este conjuro también te permite devolver su forma a la madera (es decir, deformarla otra vez hasta que sea normal de nuevo). El conjuro de *reparar*, no obstante, no devuelve su forma a un objeto deformado.

Puedes combinar varios lanzamientos consecutivos de *deformar madera* para deformar (o devolver su forma) a un objeto demasiado grande como para resultar afectado por un único conjuro. El objeto no sufre efectos negativos hasta que no está completamente deformado.

DESACRALIZAR

Escuela evocación [maligno]; **Nivel** clérigo 5, druida 5
Tiempo de lanzamiento 24 horas
Componentes V, S, M (1.000 po en hierbas, aceite e incienso, y 1.000 po por nivel del conjuro que se quiera unir al área *desacralizada*)
Alcance toque
Área emanación de 40 pies (12 *m*) de radio que surge del punto tocado

Duración instantánea
Tirada de salvación ver texto; **Resistencia a conjuros** ver texto
Este conjuro hace que un lugar, edificio o construcción se convierta en sacrílego. Esto tiene tres efectos principales.

El primero es que la construcción queda protegida por un *círculo mágico contra el bien*.

El segundo es que la CD para resistir la energía negativa canalizada en el área del conjuro obtiene un bonicador +4 profano, y la de resistir energía positiva se reduce en 4. La resistencia a conjuros no se aplica a este efecto, condición no aplicable a la versión druídica del conjuro.

Por último, tienes la posibilidad de unir un efecto de conjuro al lugar *desacralizado*. Este efecto de conjuro dura 1 año y funciona en todo el lugar sacrílego, sin importar su duración normal, o qué área o efecto tiene. Puedes decidir si el efecto se aplica a todas las criaturas, a las que comparten tu religión o alineamiento, o a las que profesan otra fe o tienen un alineamiento distinto. Al terminar el año, el efecto elegido finaliza, aunque puede ser renovado o vuelto a colocar en el lugar mediante un nuevo conjuro de *desacralizar*.

Entre los efectos de conjuro que pueden unirse a uno de *desacralizar* se encuentran *ancla dimensional*, *auxilio divino*, *bendecir*, *causar miedo*, *custodia contra la muerte*, *detectar el bien*, *detectar magia*, *discernir mentiras*, *disipar magia*, *don de lenguas*, *libertad de movimiento*, *luz del día*, *oscuridad*, *oscuridad profunda*, *perdición*, *protección contra la energía*, *purgar invisibilidad*, *quitar el miedo*, *resistir energía*, *silencio*, *soportar los elementos* y *zona de verdad*.

La resistencia a conjuros y las tiradas de salvación pueden aplicarse a estos efectos (consulta la descripción individual de cada conjuro para más detalles).

Un área sólo puede ser objeto de un conjuro de *desacralizar* (y su correspondiente efecto de conjuro) a la vez.

Desacralizar contrarresta, pero no disipa, el conjuro *sacralizar*.

DESBROZAR

Escuela conjuración (creación); **Nivel** druida 9
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance intermedio (100 pies [30 *m*] + 10 pies [3 *m*]/nivel)
Efecto 3 o más brozas movedizas; 2 cualesquiera no pueden distar más de 30 pies (9 *m*); ver texto
Duración 7 días o 7 meses (D); ver texto
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no
Este conjuro crea 1d4+2 brozas movedizas con la plantilla avanzada (consulta el *Bestiario*). Las criaturas, que se quedan contigo 7 días a no ser que disipes el conjuro, están dispuestas a ayudarte en el combate, a llevar a cabo una misión concreta, o a hacerte de guardaespaldas. No obstante, si sólo son creadas con fines de guardia, el conjuro dura 7 meses. En ese caso, sólo puedes ordenarles que guarden un sitio o lugar concreto, y no pueden abandonar los límites de su alcance, que se miden desde el punto en que cada monstruo aparece por primera vez. Sólo puedes tener activo uno de estos conjuros a la vez, y si lanzas un segundo mientras el primero aún surte efecto, el primero se disipa. Las criaturas solamente poseen la resistencia al fuego de las brozas movedizas normales si el terreno es húmedo o pantanoso, o si ha llovido.

DESCARGA FLAMÍGERA

Escuela evocación [fuego]; **Nivel** clérigo 5, druida 4
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, FD
Alcance intermedio (100 pies [30 *m*] + 10 pies [3 *m*]/nivel)
Área cilindro (10 pies [3 *m*] de radio, 40 pies [12 *m*] de altura)
Duración instantánea
Tirada de salvación Reflejos mitad; **Resistencia a conjuros** sí
La *descarga flamígera* evoca una columna vertical de fuego divino, que desciende sobre sus víctimas infligiendo 1d6 pg de daño/nivel de lanzador (máximo 15d6). La mitad de daño es por fuego, pero el resto procede directamente del poder divino, y por lo tanto no puede ser reducido por una resistencia a los ataques basados en el fuego.

DESEO

Escuela universal; **Nivel** hechicero/mago 9
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (un diamante de 25.000 po)
Alcance ver texto
Objetivo, efecto o área ver texto
Duración ver texto
Tirada de salvación ninguna, ver texto; **Resistencia a conjuros** sí
Éste es el conjuro más poderoso que un mago o hechicero puede llegar a lanzar, alterando la realidad a su gusto con sólo pronunciar unas palabras. No obstante, hasta un *deseo* tiene sus límites. Este conjuro puede hacer una cualquiera de las cosas siguientes.

- Duplicar cualquier conjuro de hechicero/mago, de 8º nivel o inferior, mientras no pertenezca a una escuela opuesta.
- Duplicar cualquier otro conjuro, de 7º nivel o inferior, mientras no pertenezca a una escuela opuesta.
- Duplicar cualquier conjuro de hechicero/mago, de 7º nivel o inferior, incluso si pertenece a una escuela opuesta.
- Duplicar cualquier otro conjuro, de 6º nivel o inferior, incluso si pertenece a una escuela opuesta.
- Deshacer los efectos perjudiciales de numerosos conjuros, como *geas/empeño* o *locura*.
- Conceder a una criatura un bonificador +1 inherente a una puntuación de característica. Entre 2 y 5 conjuros de *deseo*, lanzados en sucesión inmediata, pueden conceder a una criatura un bonificador inherente de entre +2 y +5 a una puntuación de característica (2 *deseos* para obtener un bonificador +2, 3 para un bonificador +3, etc.). Los bonificadores inherentes son instantáneos, por lo que no pueden ser disipados. *Nota*: ningún bonificador inherente puede superar el +5 en una misma puntuación de característica, y los distintos bonificadores inherentes a una misma puntuación de característica no se apilan; sólo se aplica el mejor de entre ellos.
- Eliminar heridas y aflicciones. Un *deseo* puede ayudar a 1 criatura/nivel de lanzador, y todos los receptores han de ser curados de la misma aflicción. Por ejemplo, puedes curar a tu grupo de todo el daño, o eliminar todos los efectos sufridos por tus compañeros a causa del veneno, pero no ambas cosas con un solo *deseo*.
- Devolver la vida a los muertos. Un *deseo* puede devolver la vida a 1 criatura duplicando el efecto de un conjuro de *resurrección*. Este conjuro podrá traer de entre los muertos a una criatura cuyo cuerpo haya sido destruido, pero tal hazaña requiere 2 *deseos*: uno para

volver a crear el cuerpo, y otro para infundirle vida de nuevo. Un *deseo* no puede impedir que un personaje devuelto a la vida sufra 1 nivel negativo permanente.

- Transportar viajeros. Un *deseo* puede trasladar a 1 criatura/nivel de lanzador desde un lugar cualquiera de un plano hasta un punto de un plano cualquiera, sean cuales sean las condiciones locales. Los receptores no voluntarios tienen derecho a una salvación de Voluntad, y a aplicar su resistencia a conjuros (caso de tenerla).
- Deshacer una desgracia. Un *deseo* puede deshacer un acontecimiento reciente, obligando a repetir una tirada cualquiera que se haya llevado a cabo durante el último asalto (incluyendo tu último turno). La realidad se modifica para adaptarse al nuevo resultado. Por ejemplo, el *deseo* puede deshacer el éxito en la tirada de salvación de un oponente, el éxito en el crítico de un enemigo (tanto la tirada de ataque como la confirmación), la salvación fallida de un amigo, etc. Sin embargo, nada impide que el nuevo resultado sea igual de malo (o peor) que el de la tirada original. Los receptores no voluntarios tienen derecho a una salvación de Voluntad, y a aplicar su resistencia a conjuros (caso de tenerla).

Puedes *desear* que sucedan cosas más poderosas que éstas, pero resulta muy peligroso. El conjuro puede tergiversar tu intención, cumpliendo el *deseo* de una forma literal no deseada, o bien cumpliéndolo sólo en parte, a discreción del DJ.

Todo conjuro duplicado permite las mismas salvaciones y resistencia a conjuros que su versión normal (aunque la CD de la salvación es la de un conjuro de 9º nivel).

Cuando un *deseo* duplica un conjuro con un componente material que cuesta más de 10.000 po, debes proporcionarlo (además del diamante de 25.000 po que es el componente material del conjuro).

DESEO LIMITADO

Escuela universal; **Nivel** hechicero/mago 7
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S M (un diamante de 1.500 po)
Alcance ver texto
Objetivo, **efecto** o **área** ver texto
Duración ver texto
Tirada de salvación ninguna, ver texto; **Resistencia a conjuros** sí

Este conjuro te permite crear prácticamente cualquier tipo de efecto. Un *deseo limitado* puede hacer cualquiera de las siguientes cosas.

- Duplicar cualquier conjuro de hechicero/mago de 6º nivel o inferior que no pertenezca a una escuela opuesta.
- Duplicar cualquier otro conjuro (aunque no sea de hechicero o mago) de 5º nivel o inferior que no pertenezca a una escuela opuesta.
- Duplicar cualquier conjuro de hechicero/mago, de 5º nivel o inferior, aunque pertenezca a una escuela opuesta.
- Duplicar cualquier otro conjuro (aunque no sea de hechicero o mago) de 4º nivel o inferior, aunque pertenezca a una escuela opuesta.
- Deshacer los efectos perjudiciales de numerosos conjuros, como *geas/empeño* o *locura*.
- Cualquier otro efecto cuyo nivel de poder no exceda lo citado anteriormente, como hacer que una criatura tenga éxito automáticamente en su siguiente ataque, o que sufra un penalizador -7 a su siguiente tirada de salvación.

Todo conjuro duplicado permite las mismas tiradas de salvación y resistencia a conjuros que su versión normal (pero la CD de la salvación es la de un conjuro de 7º nivel). Si un *deseo limitado* duplica los efectos de un conjuro con un componente material que cuesta más de 1.000 po, debes proporcionar dicho componente (además del diamante de 1.500 po que el conjuro de por sí requiere).

DESESPERACIÓN APLASTANTE

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador]; **Nivel** bardo 3, hechicero/mago 4
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (un vial de lágrimas)
Alcance 30 pies (9 *m*)
Área explosión en forma de cono
Duración 1 minuto/nivel
Tirada de salvación Voluntad niega; **Resistencia a conjuros** sí

Un cono invisible de desesperación causa una gran tristeza a los receptores. Cada criatura afectada sufre un penalizador -2 a las tiradas de ataque, tiradas de salvación, pruebas de habilidad, pruebas de característica, y tiradas de daño con armas.

Desesperación aplastante contrarresta y disipa *esperanza alentadora.*

DESINTEGRAR

Escuela transmutación; **Nivel** hechicero/mago 6
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M/FD (magnetita y una pizca de polvo)
Alcance intermedio (100 pies [30 *m*] + 10 pies [3 *m*]/nivel)
Efecto rayo
Duración instantánea
Tirada de salvación Fortaleza parcial (objeto); **Resistencia a conjuros** sí

Un delgado rayo verde surge de tu dedo índice, y debes tener éxito en un ataque de toque a distancia para impactar. Cualquier criatura golpeada por el rayo sufre 2d6 pg de daño/nivel de lanzador (hasta un máximo de 40d6). Toda criatura reducida a 0 pg o menos por este conjuro queda totalmente desintegrada, dejando tras de sí solamente un polvillo fino. El equipo de una criatura desintegrada no resulta afectado.

Cuando se utiliza sobre un objeto, el rayo simplemente desintegra hasta un cubo de 10 pies (3 *m*) de lado de materia no viva; por tanto, sólo puede desintegrar parte de un objeto muy grande, o de un edificio contra el que sea dirigido. El rayo afecta incluso a los objetos construidos totalmente de fuerza, como la *mano forzuda* o un *muro de fuerza*, pero no a los efectos mágicos como un *globo de invulnerabilidad* o un *campo antimagia.*

Toda criatura u objeto que tiene éxito en una salvación de Fortaleza resulta tan solo parcialmente afectado, sufriendo sólo 5d6 pg de daño. Si este daño lo reduce a 0 pg de daño o menos, queda desintegrado por completo.

Sólo se ve afectada la primera criatura u objeto alcanzado por este rayo; es decir, el conjuro de desintegración afecta a un solo objetivo por lanzamiento.

DESORIENTAR

Escuela ilusión (engaño); **Nivel** bardo 2, hechicero/mago 2
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S

Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Objetivo 1 criatura u objeto de un tamaño máximo de hasta un cubo de 10 pies (*3 m*) de lado
Duración 1 hora/nivel
Tirada de salvación ninguna o Voluntad niega, ver texto; **Resistencia a conjuros** no

Mediante este conjuro puedes engañar a los conjuros de adivinación que sirven para revelar las auras (*detectar el mal*, *detectar magia*, *discernir mentiras* y conjuros similares). Al lanzar el conjuro, tienes que elegir otro objeto que se encuentre dentro del alcance, y mientras dure el efecto, el receptor de *desorientar* es detectado como si fuera el otro objeto (ni el objetivo ni el otro objeto tienen derecho a tirada de salvación contra este efecto). Los conjuros de detección proporcionan información basándose en el segundo objeto en lugar de en su objetivo real, a no ser que su lanzador tenga éxito en una salvación de Voluntad. Por ejemplo, puedes hacer que te detecten como si fueras un árbol, siempre y cuando haya uno dentro del alcance del conjuro, o como si fueras no maligno, no mentiroso, no mágico, de alineamiento neutral, etc. Este conjuro no afecta a otros tipos de magia de adivinación (*augurio*, *clariaudiencia/clarividencia*, *detectar pensamientos*, etc.).

DESPLAZAMIENTO

Escuela ilusión (engaño); **Nivel** bardo 3, hechicero/mago 3
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, M (un lazo hecho con una tirilla de cuero)
Alcance toque
Objetivo criatura tocada
Duración 1 asalto/nivel (D)
Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo); **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo)

El receptor de este conjuro parece encontrarse a 2 pies (*60 cm*) de distancia de su verdadera posición, por lo que se beneficia de un 50% de probabilidad de fallo en los ataques contra él, como si dispusiera de ocultación total. A diferencia de lo que sucede con la ocultación total verdadera, *desplazamiento* no impide que los enemigos puedan dirigir sus ataques con normalidad contra la criatura. El conjuro *visión verdadera* revela la posición real, y niega la probabilidad de fallo.

DESPLAZAMIENTO DE PLANO

Escuela conjuración (teletransporte); **Nivel** clérigo 5, hechicero/mago 7
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, F (un diapasón sintonizado con el plano al que se viajará)
Alcance toque
Objetivo criatura tocada, o hasta 8 criaturas voluntarias con las manos unidas
Duración instantánea
Tirada de salvación Voluntad niega; **Resistencia a conjuros** sí

Desplazas tu propia persona o a otra criatura hasta otro plano de existencia, o dimensión alternativa. Si varias personas voluntarias unen sus manos formando un círculo, 8 de ellas (como máximo) pueden verse afectadas al mismo tiempo por el *desplazamiento de plano*. Resulta casi imposible elegir un punto de llegada exacto en el plano al que se desea viajar. Desde el plano Material puedes llegar a cualquier parte, pero apareces a una distancia de (5d% millas), es decir, entre 5 y 500 millas (*8 y 800 km*) del destino deseado. El *desplazamiento de plano* transporta a las criaturas inmediatamente y después finaliza. Los receptores del conjuro deben valerse de sus propios medios para llevar a cabo el viaje de vuelta (incluyendo volver a lanzar el conjuro).

DESTIERRO

Escuela abjuración; **Nivel** clérigo 6, hechicero/mago 7
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, F (ver texto)
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Objetivo una o más criaturas extraplanarias (2 cualesquiera no pueden distar más de 30 pies [*9 m*])
Duración instantánea
Tirada de salvación Voluntad niega; **Resistencia a conjuros** sí

Destierro es una versión más poderosa del conjuro *exorcismo*, y te permite obligar a criaturas extraplanarias a abandonar tu plano natal. Puedes desterrar hasta 2 DG de criaturas por nivel de lanzador que posees.

Puedes mejorar las probabilidad de éxito del conjuro presentando a la criatura al menos un objeto o sustancia que odie, tema, o se oponga a ella de alguna otra forma. Por cada objeto o sustancia de ese tipo que utilizas, obtienes un bonificador +1 a la prueba de nivel de lanzador con la que intentas superar la resistencia a conjuros de la víctima (si la tuviera), y un +2 a la CD de la tirada de salvación.

Ciertos objetos especialmente raros podrían funcionar el doble de bien en cuanto a los bonificadores (proporcionando cada uno un +2 contra la resistencia a conjuros, y añadiendo +4 a la CD de la salvación).

DESTRUCCIÓN

Escuela nigromancia [muerte]; **Nivel** clérigo 7
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, F (símbolo sagrado o profano de 500 po)
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Objetivo una criatura
Duración instantánea
Tirada de salvación Fortaleza parcial; **Resistencia a conjuros** sí

Este conjuro inflige instantáneamente 10 pg de daño/nivel de lanzador a su receptor. Si lo mata, consume sus restos por completo en un fuego sagrado o impío (pero no su equipo y posesiones). Si la salvación de Fortaleza tiene éxito, la víctima sólo sufre 10d6 pg de daño. La única forma de devolver a la vida a quien ha fallado su salvación contra este conjuro (y ha muerto) es utilizar *resurrección verdadera*, un *deseo* formulado con sumo cuidado y seguido de un *resurrección*, o un *milagro*.

DETECTAR ANIMALES O PLANTAS

Escuela adivinación; **Nivel** druida 1, explorador 1
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance largo (400 pies [*120 m*] + 40 pies [*12 m*]/nivel)
Área emanación en forma de cono
Duración concentración, hasta 10 minutos/nivel (D)
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Puedes detectar un tipo concreto de animal o planta en una emanación en forma de cono en la dirección en la que estás mirando. Al usar el conjuro,

debes pensar en una especie animal o vegetal, pudiendo variar tu elección a cada asalto. La cantidad de información revelada depende del tiempo que dediques a investigar un área concreta, o que te concentres en un tipo específico de planta o animal

1er asalto: presencia o ausencia del tipo de planta o animal en el área.

2º asalto: cantidad de individuos de la especie concreta presentes en el área, y estado del ejemplar más sano.

3er asalto: estado (ver más abajo) y ubicación de cada individuo presente. Si una planta o animal está fuera de tu línea visual, sabes en qué dirección se encuentra, pero no su posición exacta.

Estados: en lo que se refiere a este conjuro, éstos son los distintos estados posibles.

Normal: tiene como mínimo, un 90% de sus pg, y no está enfermo.

Aceptable: le queda entre un 30 y un 90% de sus pg originales.

Malo: le queda, como mucho, un 30% de sus pg originales, está afectado por una enfermedad, o sufre una herida debilitante.

Débil: con 0 pg o menos, afectado por una enfermedad que le ha reducido una puntuación de característica a 5 o menos, lisiado.

Si una criatura encaja en más de una categoría, el conjuro indica la más débil de las dos.

Cada asalto puedes cambiar el área, o tipo de animal o planta a examinar. El conjuro puede atravesar barreras, pero 1 pie (*30 cm*) de piedra, 1 pulgada (*2,54 cm*) de metal corriente, una plancha delgada de plomo, o 3 pies (*90 cm*) de madera o tierra bastan para bloquearlo.

DETECTAR EL BIEN

Escuela adivinación; **Nivel** clérigo 1

Como *detectar el mal*, excepto que detecta las auras de criaturas buenas, clérigos o paladines de dioses buenos, conjuros buenos y objetos mágicos buenos; si eres maligno, eres vulnerable a las auras buenas abrumadoras.

DETECTAR EL CAOS

Escuela adivinación **Nivel** clérigo 1

Como *detectar el mal*, excepto que detecta las auras de criaturas caóticas, clérigos de dioses caóticos, conjuros caóticos, y objetos mágicos caóticos; si eres legal, eres vulnerable a las auras caóticas abrumadoras.

DETECTAR EL MAL

Escuela adivinación; **Nivel** clérigo 1

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, FD

Alcance 60 pies (*18 m*)

Área emanación en forma de cono

Duración concentración, hasta 10 minutos/nivel (D)

Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Puedes notar la presencia del mal. La cantidad de información revelada depende de cuánto dedicas a examinar un área o receptor en concreto.

1er asalto: presencia o ausencia de mal.

2º asalto: cantidad de auras malignas (criaturas, objetos o conjuros) presentes en el área, y potencia de la más fuerte de todas ellas.

Si eres de alineamiento bueno, el aura maligna más fuerte es abrumadora (ver más abajo), y los DG o nivel de la fuente de la misma son como mínimo al doble de tu nivel de personaje, quedas aturdido durante 1 asalto y el conjuro termina.

3er asalto: potencia y situación exacta de cada una de las auras. Si una de ellas está fuera de tu línea visual, sabes en qué dirección se encuentra, pero no su posición exacta.

Potencia del aura: el poder maligno de un aura depende del tipo de criatura u objeto maligno que estás detectando, así como de sus DG, nivel de lanzador o (si se trata de un clérigo) nivel de clase; consulta la tabla de esta página. Si un aura está incluida en más de una categoría, el conjuro indica la más potente de las dos.

Auras residuales: un aura maligna permanece después de que su fuente original se disipa (en el caso de un conjuro), o es destruida (en el caso de una criatura u objeto mágico). Si *detectar el mal* es lanzado y dirigido hacia una zona de este tipo, el conjuro indica un aura de fuerza tenue (incluso menor que un aura débil). El tiempo que permanece un aura residual depende de su potencia original.

Recuerda que los animales, trampas, venenos y otros peligros en potencia no son malignos y que, por tanto, este conjuro no los detecta. Las criaturas con intenciones malignas activas cuentan como criaturas malignas a efectos de este conjuro.

Cada asalto puedes cambiar el área a examinar. El conjuro puede atravesar barreras, pero 1 pie (*30 cm*) de piedra, 1 pulgada (*2,54 cm*) de metal corriente, una plancha delgada de plomo, o 3 pies (*90 cm*) de madera o tierra bastan para bloquearlo.

Potencia original	Duración
Débil	1d6 asaltos
Moderada	1d6 minutos
Fuerte	1d6x10 minutos
Abrumadora	1d6 días

DETECTAR ESCUDRIÑAMIENTO

Escuela adivinación; **Nivel** bardo 4, hechicero/mago 4

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M (un fragmento de espejo y una diminuta trompetilla de latón)

Alcance 40 pies (*12 m*)

Área emanación de 40 pies (*12 m*) de radio, centrada en ti

Duración 24 horas

Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Eres consciente de inmediato de todo intento de observarte por medio de un conjuro o efecto de adivinación (escudriñamiento). El conjuro, que irradia de ti, se desplaza contigo. Eres consciente de la situación exacta de todo sensor mágico que se encuentre en el área del conjuro.

Si el intento de escudriñamiento tiene su origen dentro del área en sí, también sabes el lugar exacto; en los demás casos tanto tú como quien lo esté llevando a cabo tenéis que llevar a cabo de inmediato una prueba enfrentada de nivel de lanzador (1d20 + nivel de lanzador). Si, como mínimo, logras igualar el resultado de quien te está escudriñando, obtienes una imagen visual de su aspecto, y averiguas en qué dirección y a qué distancia se halla de ti.

Detectar bien/caos/ley/mal

Criatura/Objeto	Potencia del aura				
	Ninguna	Débil	Moderada	Fuerte	Abrumadora
Criatura alineada[1] (DG)	4 o menos	5–10	11–25	26–50	51 o más
Muerto viviente alineado (DG)	—	2 o menos	3–8	9–20	21 o más
Ajeno alineado (DG)	—	1 o menos	2–4	5–10	11 o más
Clérigo o paladín de dios alineado[2] (niv. de clase)	—	1	2–4	5–10	11 o más
Objeto mágico o conjuro alineado (niv. lanzador)	5° o menos	6°–10°	11°–15°	16°–20°	21° o más

[1]Excepto muertos vivientes y ajenos, que tienen entrada propia en la tabla.

[2]Algunos personajes no clérigos pueden irradiar un aura de potencia equivalente. La descripción de clase indicará si aplica.

DETECTAR LA LEY

Escuela adivinación; **Nivel** clérigo 1

Como *detectar el mal*, excepto porque detecta las auras de criaturas legales, clérigos de dioses legales, conjuros legales y objetos mágicos legales; si eres caótico, eres vulnerable a las auras legales abrumadoras.

DETECTAR MAGIA

Escuela adivinación; **Nivel** bardo 0, clérigo 0, druida 0, hechicero/mago 0

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance 60 pies (*18 m*)

Área emanación en forma de cono

Duración concentración, hasta 1 minuto/nivel (D)

Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Te permite detectar auras mágicas. La cantidad de información revelada depende del tiempo que dedicas a estudiar un área o receptor concreto

1er *asalto*: presencia o ausencia de auras mágicas.

2º *asalto*: cantidad de auras diferentes, y potencia de la más fuerte.

3er *asalto*: potencia y situación exacta de cada una. Si los objetos o criaturas portadores están en tu línea visual, puedes llevar a cabo pruebas de Saber (arcano) para determinar la escuela de magia relacionada con cada una de ellas (una prueba por aura; CD 15 + nivel del conjuro, o 15 + la mitad del nivel de lanzador para los efectos no sortílegos). Si el aura emana de un objeto mágico, puedes intentar identificar sus propiedades (consulta 'Conocimiento de conjuros').

Los lugares mágicos, diversos tipos de magia en un mismo sitio, o fuertes emanaciones mágicas locales, pueden confundir u ocultar otras auras más débiles.

Potencia del aura: el poder de un aura mágica depende del nivel de conjuro del conjuro en funcionamiento, o del nivel de lanzador del objeto en cuestión. Si un aura encaja en más de una categoría, *detectar magia* indica la más fuerte de las dos.

Auras residuales: un aura mágica permanece después de que su fuente original se disipa (si es un conjuro) o es destruida (si es un objeto mágico). Si *detectar magia* se lanza y se dirige hacia una localización de este tipo, el conjuro indica un aura tenue (menor incluso que un aura débil). La duración del aura depende de su potencia original .

Los ajenos y elementales no son mágicos en sí mismos, pero si son convocados puede detectarse el conjuro de conjuración. Cada asalto puedes cambiar el área a examinar. El conjuro puede atravesar barreras, pero 1 pie (*30 cm*) de piedra, 1 pulgada (*30 cm*) de metal corriente, una plancha delgada de plomo, o 3 pies (*90 cm*) de madera o tierra bastarán para bloquearlo.

Detectar magia puede ser objeto de un conjuro de *permanencia*.

Potencia original	Duración
Débil	1d6 asaltos
Moderada	1d6 minutos
Fuerte	1d6x10 minutos
Abrumadora	1d6 días

DETECTAR MUERTOS VIVIENTES

Escuela adivinación; **Nivel** clérigo 1, hechicero/mago 1, paladín 1

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M/FD (tierra de una sepultura)

Alcance 60 pies (*18 m*)

Área emanación en forma de cono

Duración concentración, hasta 1 minuto/nivel (D)

Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Puedes detectar el aura que rodea a los muertos vivientes. La cantidad de información revelada depende del tiempo que dediques a estudiar un área concreta.

1er *asalto*: presencia o ausencia de auras de muertos vivientes.

2o *asalto*: cantidad de auras de muertos vivientes presentes en el área, y potencia de la más poderosa. Si eres de alineamiento bueno y el aura de muerto viviente más fuerte es abrumadora (ver más abajo), y si los DG de la criatura son como mínimo iguales al doble de tu nivel de personaje, quedas aturdido durante 1 asalto y el conjuro termina.

3er *asalto*: potencia y situación exacta de cada una de las auras. Si una de ellas está fuera de tu línea visual, sabes en qué dirección se encuentra, pero no su posición exacta.

Potencia del aura: el poder del aura depende de los DG de la criatura muerta viviente en cuestión, tal y como se indica en la tabla.

Aura residual: un aura de muerto viviente permanece después de que su fuente original es destruida. Si se lanza *detectar muertos vivientes y se dirige* hacia una localización de este tipo, el conjuro indica un aura tenue (menor incluso que un aura débil). La duración del aura residual depende de su potencia original, tal y como se indica en la tabla.

Cada asalto puedes cambiar el área a examinar. El conjuro puede atravesar barreras, pero 1 pie (*30 cm*) de piedra, 1 pulgada (*30 cm*) de metal corriente, una plancha delgada de plomo, o 3 pies (*90 cm*) de madera o tierra bastan para bloquearlo.

DG	Potencia	Duración del aura residual
≤1	Débil	1d6 asaltos
2-4	Moderada	1d6 minutos
5-10	Fuerte	1d6x10 minutos
≥11	Abrumadora	1d6 días

Detectar magia

Criatura/objeto	Poder del aura			
	Débil	Moderada	Fuerte	Abrumadora
Conjuro en funcionamiento (nivel del conjuro)	≤3º	4º-6º	7º-9º	≥10º (el nivel de un dios)
Objeto mágico (nivel de lanzador)	≤5º	6º-11º	12º-20º	≥21º (artefacto)

DETECTAR PENSAMIENTOS

Escuela adivinación [enajenador]; **Nivel** bardo 2, hechicero/mago 2

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, F/FD (una moneda de cobre)

Alcance 60 pies (*18 m*)

Área emanación en forma de cono

Duración concentración, hasta 1 minuto/nivel (D)

Tirada de salvación Voluntad niega, ver texto; **Resistencia a conjuros** no

Puedes detectar los pensamientos superficiales. La cantidad de información revelada depende del tiempo que dedicas a estudiar un área o receptor concreto.

1er asalto: presencia o ausencia de pensamientos (de criaturas conscientes con 1 o más en su puntuación de Inteligencia).

2º asalto: cantidad de mentes pensantes, y la puntuación de Inteligencia de cada una. Si la Inteligencia mayor es 26 o más (y al menos 10 puntos mayor que tu propia puntuación de Inteligencia), quedas aturdido durante 1 asalto, y el conjuro termina. Este conjuro no te permite determinar la localización de las mentes pensantes si no puedes ver a las criaturas cuyos pensamientos estás detectando.

3er asalto: pensamientos superficiales de cualquier mente que se halle en el área. Tener éxito en una salvación de Voluntad por parte de un receptor impide que se lean sus pensamientos, por lo que tienes que volver a lanzar el conjuro si deseas tener una nueva oportunidad. Las criaturas con inteligencia animal (Int 1 ó 2) poseen pensamientos simples e instintivos.

Cada asalto puedes cambiar el área a examinar. El conjuro puede atravesar barreras, pero 1 pie (*30 cm*) de piedra, 1 pulgada (*2,54 cm*) de metal corriente, una plancha delgada de plomo, o 3 pies (*90 cm*) de madera o tierra bastan para bloquearlo.

DETECTAR PUERTAS SECRETAS

Escuela adivinación; **Nivel** bardo 1, hechicero/mago 1

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance 60 pies (*18 m*)

Área emanación en forma de cono

Duración concentración, hasta 1 minuto/nivel (D)

Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Puedes detectar puertas y compartimentos secretos, escondrijos, etc.

Este conjuro sólo sirve para detectar aquellos pasadizos, puertas o aberturas que han sido construidas específicamente para evitar ser detectados. La cantidad de información revelada depende del tiempo que dedicas a estudiar un área o receptor concreto.

1er asalto: presencia o ausencia de puertas secretas.

2º asalto: cantidad de puertas secretas y situación exacta de cada una. Si un aura está fuera de tu línea visual, sabes en qué dirección se encuentra, pero no su posición exacta.

Cada asalto adicional: el mecanismo o desencadenante de una entrada secreta en particular que examinas detenidamente. Cada asalto puedes cambiar el área a examinar. El conjuro puede atravesar barreras, pero 1 pie (*30 cm*) de piedra, 1 pulgada (*2,54 cm*) de metal corriente, una plancha delgada de plomo, o 3 pies (*90 cm*) de madera o tierra bastan para bloquearlo.

DETECTAR TRAMPAS Y FOSOS

Escuela adivinación; **Nivel** druida 1, explorador 1

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance 60 pies (*18 m*)

Área emanación en forma de cono

Duración concentración, hasta 10 minutos/nivel (D)

Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Puedes detectar trampas sencillas como pozos, caídas de peso, y lazos, así como trampas mecánicas construidas mediante materiales naturales. El conjuro no detecta trampas complejas, ni siquiera las de trampilla.

Detectar trampas y fosos revela ciertos peligros naturales, como las arenas movedizas (como trampa), los pozos y simas (como foso), o las paredes de roca natural que resulten peligrosas (caída de peso). Sin embargo, no revela otro tipo de condiciones potencialmente peligrosas. El conjuro tampoco detecta trampas mágicas (excepto las que funcionan mediante un foso, una caída de peso o un lazo; consulta el conjuro *trampa de lazo*), las que poseen mecanismos complejos, o las que ya han sido desactivadas, o ya no suponen peligro alguno.

La cantidad de información revelada depende del tiempo que dedicas a estudiar un área concreta.

1er asalto: presencia o ausencia de peligros.

2º asalto: cantidad de peligros y situación exacta de cada uno. Si un peligro está fuera de tu línea visual, sabes en qué dirección se encuentra, pero no su posición exacta.

Cada asalto adicional: el tipo general y el desencadenante de un peligro en particular que estás examinando detenidamente.

Cada asalto puedes cambiar el área a examinar. El conjuro puede atravesar barreras, pero 1 pie (*30 cm*) de piedra, 1 pulgada (*30 cm*) de metal corriente, una plancha delgada de plomo, o 3 pies (*90 cm*) de madera o tierra bastan para bloquearlo.

DETECTAR VENENO

Escuela adivinación; **Nivel** clérigo 0, druida 0, explorador 1, hechicero/mago 0, paladín 1

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)

Objetivo o **área** una criatura, un objeto o un cubo de 5 pies [*1,5 m*] de lado

Duración instantánea

Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Puedes averiguar si una criatura, objeto o lugar ha sido envenenado o es

venenoso. Teniendo éxito en una prueba de Sabiduría (CD 20) puedes determinar el tipo exacto de veneno. Un personaje con la habilidad Artesanía (alquimia) puede llevar a cabo una prueba con ella (CD 20) en caso de fallar la de Sabiduría, o usarla directamente en primer lugar. El conjuro puede atravesar barreras, pero 1 pie (*30 cm*) de piedra, 1 pulgada (*2,54 cm*) de metal corriente, una plancha delgada de plomo, o 3 pies (*90 cm*) de madera o tierra bastan para bloquearlo.

DETENER EL TIEMPO

Escuela transmutación; **Nivel** hechicero/mago 9
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V
Alcance personal
Objetivo tú
Duración 1d4+1 asaltos (tiempo aparente); ver texto

Este conjuro hace que el tiempo parezca dejar de transcurrir para todo el mundo excepto para ti. De hecho, lo que sucede es que te aceleras tanto que todas las demás criaturas parecen congelarse, a pesar de estar moviéndose a su velocidad normal. El conjuro te permite actuar libremente durante 1d4+1 asaltos de tiempo aparente. El fuego, el frío, el gas y otros agentes parecidos (tanto mágicos como normales) te siguen afectando normalmente. Mientras el conjuro surte efecto, las demás criaturas son invulnerables a tus ataques y conjuros, es decir, que no puedes elegirlos como objetivo de ninguno de tus ataques ni conjuros. Un conjuro que afecta un área y que tiene una duración mayor que la que resta de *detener el tiempo* tiene efectos normales sobre las demás criaturas una vez *detener el tiempo* termina. La mayoría de lanzadores de conjuros utilizan este tiempo adicional para mejorar sus defensas, convocar aliados, o huir del combate.

No puedes mover ni dañar los objetos puestos, sujetos o transportados por una criatura que se está moviendo en tiempo real, pero puedes afectar a todo objeto no atendido.

Mientras dura el conjuro, eres indetectable. Sin embargo, bajo sus efectos no puedes entrar en una zona protegida por un *campo antimagia*.

DETENER MUERTOS VIVIENTES

Escuela nigromancia; **Nivel** hechicero/mago 3
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (una pizca de azufre, y ajo en polvo)
Alcance intermedio (100 pies [*30 m*] + 10 pies [*3 m*]/nivel)
Objetivos hasta 3 muertos vivientes; 2 cualesquiera no pueden distar más de 30 pies (*9 m*)
Duración 1 asalto/nivel
Tirada de salvación Voluntad niega, ver texto; **Resistencia a conjuros** sí

Este conjuro inmoviliza a un máximo de 3 muertos vivientes. Los no inteligentes no tienen derecho a tirada de salvación, los inteligentes sí. Si tiene éxito, inmoviliza a las criaturas hasta que expira su duración (efecto similar al de *inmovilizar persona* lanzado sobre una criatura viva). El efecto se rompe si la criatura *detenida* es atacada o sufre daño.

DISCERNIR MENTIRAS

Escuela adivinación; **Nivel** clérigo 4, paladín 3
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, FD
Alcance corto (25 pies *[7,5 m]* + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Área 1 criatura/nivel, 2 cualesquiera no pueden distar más de 30 pies (*9 m*)
Duración concentración, hasta 1 asalto/nivel
Tirada de salvación Voluntad niega; **Resistencia a conjuros** no

Cada asalto debes concentrarte en un receptor, que debe encontrarse dentro del alcance, y el conjuro te permite saber si miente de forma consciente y deliberada, midiendo las perturbaciones causadas en su aura por las mentiras. El conjuro no revela la verdad, no descubre inexactitudes no intencionadas, ni revela necesariamente las evasivas.

Cada asalto puedes concentrarte en un receptor diferente.

DISCERNIR UBICACIÓN

Escuela adivinación; **Nivel** clérigo 8, hechicero/mago 8
Tiempo de lanzamiento 10 minutos
Componentes V, S, FD
Alcance ilimitado
Objetivo una criatura u objeto
Duración instantánea
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

El conjuro de *discernir ubicación* es uno de los medios más poderosos de localizar objetos y criaturas. Nada de menor poder que un conjuro de *mente en blanco* o una intervención divina puede evitar que averigües el lugar exacto en el que se encuentra una criatura u objeto. El conjuro se salta las protecciones normales contra el escudriñamiento y la localización, y revela el lugar (sitio, nombre, nombre comercial, nombre del edificio, etc.), población, condado (o división política similar), país, continente, y plano de existencia en el que se encuentra el receptor.

Para encontrar a una criatura con este conjuro, debes haberla visto o poseer algún objeto que le hubiera pertenecido. Para poder encontrar un objeto, tienes que haberlo tocado al menos en una ocasión.

DISCO FLOTANTE

Escuela evocación [fuerza]; **Nivel** hechicero/mago 1
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (1 gota de mercurio)
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Efecto disco de fuerza de 3 pies (*90 cm*) de diámetro
Duración 1 hora/nivel
Tirada de salvación ninguna **Resistencia a conjuros** no

Creas un plano de fuerza, circular y ligeramente cóncavo, que te sigue y transporta cargas para ti. Tiene 3 pies (*90 cm*) de diámetro, 1 pulgada (*2,54 cm*) de profundidad en el centro, y puede soportar 100 libras (*45 kg*) de peso/nivel de lanzador (cuando se emplea para transportar un líquido, su capacidad es de 2 galones [*7,5 l*]). El disco flota aproximadamente a 3 pies (*90 cm*) del suelo y está nivelado en todo momento. Puede flotar horizontalmente hasta alcanzar el límite del conjuro, y te sigue a un ritmo no superior a tu velocidad normal por asalto. Mientras no lo diriges, se mantiene constantemente a 5 pies (*1,5 m*) de distancia de ti. El disco desaparece cuando expira la duración del conjuro, aunque también lo hace si llega a superar su alcance, o si intentas elevarlo a más de 3 pies (*90 cm*) de la superficie que tenga debajo. Cuando el disco desaparece, todo lo que hay encima cae a la superficie que tenga debajo.

DISFRAZARSE

Escuela ilusión (engaño); **Nivel** bardo 1, hechicero/mago 1
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance personal
Objetivo tú
Duración 10 minutos/nivel (D)

Este conjuro hace que tu aspecto sea diferente (incluyendo ropa, armadura, armas y equipo). Puedes parecer 1 pie (30 *cm*) más alto o más bajo, más delgado, más gordo, o algo intermedio. Sin embargo, no puedes cambiar de tipo de criatura (aunque puedes parecer otro subtipo). Por lo demás, el grado del cambio de aspecto queda totalmente en tus manos: puedes limitarte a añadir u ocultar un rasgo menor, o parecerte a una persona o sexo completamente distinto.

El conjuro no te proporciona las aptitudes ni las peculiaridades de la forma escogida, ni altera la forma en que son percibidas las propiedades táctiles (toque) ni auditivas (sonido) de tu equipo o tu persona. Si utilizas este conjuro para crear un disfraz, obtienes un +10 a la prueba de Disfrazarse. Cuando exista interacción entre el engaño y una criatura, ésta tiene derecho a una salvación de Voluntad para darse cuenta de que se trata de una ilusión.

DISIPAR EL BIEN

Escuela abjuración [maligno]; **Nivel** clérigo 5

Este conjuro funciona como *disipar el mal*, pero te rodeas de energía sacrílega, oscura y trémula, y el conjuro afecta a criaturas y conjuros buenos en lugar de malignos.

DISIPAR EL CAOS

Escuela abjuración [legal]; **Nivel** clérigo 5, paladín 4

Este conjuro funciona como *disipar el mal*, pero te rodeas de energía legal, constante y azulada, y el conjuro afecta a criaturas y conjuros caóticos en lugar de malignos.

DISIPAR EL MAL

Escuela abjuración [bueno]; **Nivel** clérigo 5, paladín 4
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, FD
Alcance toque
Objetivo u Objetivos tú y una criatura maligna de otro plano a la que toques; o tú y un encantamiento o conjuro maligno que afecta a la criatura u objeto tocado
Duración 1 asalto/nivel o hasta ser descargado, lo que suceda antes
Tirada de salvación ver texto; **Resistencia a conjuros** ver texto

Te rodeas de una energía sagrada, blanca y resplandeciente, que tiene tres efectos.

Primero, obtienes un bonificador +4 por desvío a la CA contra los ataques de las criaturas malignas.

Segundo, si logras alcanzar a una criatura maligna de otro plano con un ataque de toque cuerpo a cuerpo, puedes optar por devolverla a su plano de origen. La criatura puede negar el efecto con una salvación de Voluntad (la resistencia a conjuros se aplica). Este uso descarga el conjuro y le pone fin.

Tercero, mediante un toque puedes disipar automáticamente un encantamiento cualquiera lanzado por una criatura maligna, o un conjuro cualquiera también maligno. Los conjuros que no pueden ser disipados mediante *disipar magia* tampoco pueden serlo mediante *disipar el mal*. Las tiradas de salvación y la resistencia a conjuros no se aplican a este efecto. Este uso descarga el conjuro y le pone fin.

DISIPAR LA LEY

Escuela abjuración [caótico]; **Nivel** clérigo 5

Este conjuro funciona como *disipar el mal*, pero te rodeas de energía caótica, titilante y amarillenta, y el conjuro afecta a criaturas y conjuros legales en lugar de malignos.

DISIPAR MAGIA

Escuela abjuración; **Nivel** bardo 3, clérigo 3, druida 4, hechicero/mago 3, paladín 3
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance intermedio (100 pies [30 *m*] + 10 pies [3 *m*]/nivel)
Objetivo o área un lanzador de conjuros, criatura u objeto
Duración instantánea
Tirada de salvación ninguna **Resistencia a conjuros** no

Puedes usar *disipar magia* para poner fin a un conjuro activo que ha sido lanzado sobre una criatura u objeto, suprimir temporalmente las aptitudes mágicas de un objeto mágico, o contrarrestar un conjuro de otro lanzador de conjuros. Todo conjuro disipado finaliza como si su duración hubiera llegado a su fin. Algunos conjuros no resultan afectados por *disipar magia* (según indican sus descripciones). Este conjuro puede disipar (pero no contrarrestar) efectos sortílegos igual que conjuros. El efecto de un conjuro de duración instantánea no puede disiparse, puesto que el efecto mágico en sí finaliza antes de que *disipar magia* pueda actuar.

Puedes usar *disipar magia* de dos formas distintas: disipación dirigida, o contraconjuro.

Disipación dirigida: un objeto, criatura o conjuro es el objetivo de *disipar magia*. Debes llevar a cabo una prueba de disipación (1d20 + tu nivel de lanzador) y compararla con el conjuro de mayor nivel de lanzador (CD = 11 + nivel de lanzador del conjuro). Si tienes éxito, el conjuro finaliza. Si no, compara el resultado con el conjuro con nivel de lanzador inmediatamente inferior, y repite el proceso hasta disipar un conjuro que afecta al objetivo o hayas fallado en disiparlos todos.

Por ejemplo, un lanzador de 7º nivel lanza *disipar magia* contra una criatura afectada por *piel pétrea* (nivel de lanzador 12º) y *volar* (nivel de lanzador 6º), y su prueba de nivel de lanzador resulta en un 19. Este resultado es insuficiente para disipar *piel pétrea* (que requiere 23 o más), pero es suficiente contra *volar* (que sólo requiere un 17). Si el resultado de la prueba hubiera sido 23 o más, el conjuro disipado hubiera sido *piel pétrea*, y no *volar*. Si el resultado hubiera sido 16 o menos, ninguno de los dos conjuros hubiera resultado afectado.

También puedes utilizar una disipación dirigida para acabar específicamente con un conjuro que afecta al receptor, o a un área (como *muro de fuego*). Debes indicar el efecto de conjuro específico al que quieres afectar. Si tu prueba de nivel de lanzador es igual o mejor que la CD de dicho conjuro, éste acaba. Ningún otro conjuro o efecto activo sobre el receptor resulta disipado si tu prueba es insuficiente para acabar con el efecto al que quieres afectar.

Si diriges la disipación contra una criatura u objeto afectado por un conjuro activo (como un monstruo que hubiera aparecido gracias a un conjuro de *convocar monstruo*), tienes que llevar a cabo una prueba de disipación para finalizar el conjuro de convocación.

Si el objeto contra el que diriges el conjuro es mágico, tienes que llevar a cabo la prueba de disipación contra su nivel de lanzador (CD = 11 + nivel de lanzador del objeto). Si tienes éxito, todas sus propiedades mágicas quedan suprimidas durante 1d4 asaltos, tras los cuales el objeto se recupera por sí mismo. Todo objeto suprimido deja de ser mágico mientras dure el efecto. Una abertura dimensional (como una *bolsa de contención*) se cierra temporalmente. Recuerda que las propiedades físicas del objeto no cambian: una espada mágica afectada por la supresión sigue siendo una espada (y de gran calidad). Los artefactos y los dioses no son afectados por este tipo de magia de los mortales.

Tus pruebas de disipación tienen éxito automáticamente contra cualquier conjuro que hayas lanzado tú mismo.

Contraconjuro: esta versión ha de dirigirse contra un lanzador, y se ejecuta igual que un contraconjuro. Sin embargo, y a diferencia de un auténtico contraconjuro, podría no dar resultado; debes llevar a cabo una prueba de disipación para disipar el conjuro del otro lanzador.

DISIPAR MAGIA MAYOR

Escuela abjuración; **Nivel** bardo 5, clérigo 6, druida 6, hechicero/mago 6

Objetivo o área un lanzador de conjuros, criatura, u objeto; o una explosión de 20 pies (*6 m*) de radio

Funciona como *disipar magia*, salvo que puede disipar más de un conjuro sobre un receptor, y puede tener como receptores varias criaturas.

Puedes usar *disipar magia* de tres formas distintas: disipación dirigida, disipación de área, o contraconjuro.

Disipación dirigida: funciona igual que *disipar magia* dirigida, pero puede disipar 1 conjuro por cada 4 niveles de lanzador que posees, empezando con los más altos y descendiendo.

Además, el conjuro tiene una probabilidad de disipar cualquier efecto que *quitar maldición* pueda eliminar, incluso si *disipar magia* no puede hacerlo. La CD de esta prueba es igual a la CD de la maldición.

Disipación de área: cuando el conjuro se utiliza de esta forma, afecta a todo lo que se encuentra en una explosión de 20 pies (*6 m*) de radio. Haz una prueba de disipación y aplícala a cada criatura que haya en la zona, como si la afectara un *disipar magia* dirigido. Por cada objeto en el área que sea receptor de uno o más conjuros, aplícale la prueba de disipar como a las criaturas. Los objetos mágicos no se ven afectados por una disipación de área.

Por cada conjuro de área o efecto continuado cuyo punto de origen se encuentra en el área de *disipar magia mayor*, aplica la prueba de disipación para acabar con el efecto. Por cada conjuro continuado cuya área se solapa con la de *disipar magia mayor*, aplica la prueba de disipación para acabar con el efecto, pero sólo en el área solapada.

Si un objeto o criatura que es el efecto de un conjuro continuado (como un monstruo convocado mediante *convocar monstruo*) se encuentra en el área, aplica la prueba de disipación para acabar con el conjuro de convocación (devolviendo el objeto o criatura a su lugar de origen), además de intentar disipar un conjuro que se halle activo sobre dicha criatura u objeto.

Tienes éxito de forma automática en las pruebas de disipación contra conjuros que tú mismo has lanzado.

Contraconjuro: funciona como *disipar magia*, excepto que obtienes un bonificador +4 a tu prueba de disipación para contrarrestar el conjuro del otro lanzador.

DISYUNCIÓN DEL MAGO

Escuela abjuración; **Nivel** hechicero/mago 9

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V

Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)

Área todos los efectos y objetos mágicos en una explosión de 40 pies (*12 m*) de radio, o 1 objeto mágico (ver texto)

Duración 1 minuto/nivel

Tirada de salvación Voluntad niega (objeto) **Resistencia a conjuros** no

Todos los efectos y objetos mágicos que hay en el radio del conjuro (a excepción de los que llevas encima o estás tocando) se desunen o descomponen; esto quiere decir que los conjuros y aptitudes sortílegas quedan reducidos a sus componentes individuales (lo cual pone fin a sus efectos igual que haría un *disipar magia*) y que los objetos mágicos permanentes han de tener éxito en una salvación de Voluntad para no convertirse en objetos normales. Los objetos que obran en poder de una criatura pueden utilizar el bonificador a la salvación de Voluntad de su dueño o el suyo propio (el que sea mejor). Si el resultado de la tirada de salvación de un objeto es un 1 natural, el objeto queda destruido en lugar de ser suprimido.

Mediante este conjuro, también tienes un 1% por nivel de lanzador de destruir un *campo antimagia*. Si el efecto logra sobrevivir a la *disyunción*, ninguno de los objetos que hubiera en su interior queda desunido.

También puedes utilizar este conjuro contra un solo objeto, que tiene derecho a una salvación de Voluntad con un penalizador -5 para evitar ser destruido permanentemente. Incluso los artefactos pueden resultar afectados por la *disyunción*, aunque sólo hay una probabilidad del 1% por nivel de lanzador de que así sea. Si un artefacto es destruido, se desencadena su poder y queda destruido, por lo que has de tener éxito en una salvación de Voluntad CD 25, o perder para siempre tus aptitudes de lanzamiento de conjuros (no recuperables por medio de la magia mortal, ni siquiera mediante un *milagro* o un *deseo*). Destruir artefactos resulta muy peligroso, y existe un 95% de probabilidad de atraer a una criatura poderosa, interesada en el objeto o relacionada con él.

DOBLE ENGAÑOSO

Escuela ilusión (engaño, quimera); **Nivel** bardo 5, hechicero/mago 6

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes S

Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)

Objetivo/Efecto tú/un doble ilusorio

Duración 1 asalto/nivel (D) y concentración + 3 asaltos; ver texto

Tirada de salvación ninguna o Voluntad descree (si se interactúa con el conjuro); ver texto **Resistencia a conjuros** no

Te vuelves invisible (como con el conjuro *invisibilidad mejorada*, un engaño) y al mismo tiempo aparece un doble ilusorio tuyo (como *imagen mayor*, una quimera). Hecho esto, puedes ir donde desees mientras tu doble se mueve hacia otra parte. El doble aparece dentro del alcance del conjuro pero, a partir de ese momento, se mueve como le ordenas (lo que requiere concentración en el primer asalto después del lanzamiento). También puedes hacer que la

quimera aparezca superpuesta perfectamente sobre tu propio cuerpo, de modo que los observadores no adviertan la creación de la imagen y tu propia desaparición. A partir de ese momento, la quimera y tú podéis desplazaros en distintas direcciones. El doble se mueve a tu velocidad, y puede hablar y gesticular como si fuera real, pero no puede atacar ni lanzar conjuros, aunque nada le impide fingir que lo hace.

El doble ilusorio dura lo que te concentras + 3 asaltos adicionales. Después de que dejas de concentrarte, el doble ilusorio continúa llevando a cabo la misma actividad hasta que expira la duración. La *invisibilidad mejorada* dura 1 asalto/nivel, sin que sea necesaria la concentración.

DOMINAR ANIMAL

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador]; **Nivel** druida 3
Tiempo de lanzamiento 1 asalto
Componentes V, S
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Objetivo un animal
Duración 1 asalto/nivel
Tirada de salvación Voluntad niega; **Resistencia a conjuros** sí

Puedes encantar a un animal y dirigirlo dándole órdenes sencillas, como 'ataca', 'corre' o 'trae'. Las órdenes suicidas o autodestructivas (incluyendo la de atacar a una criatura 2 o más categorías de tamaño por encima del animal dominado) serán ignoradas sin más.

Dominar animal establece un vínculo mental entre el animal receptor y tú, que te permite dirigirlo mediante órdenes mentales silenciosas, siempre y cuando permanezca dentro del alcance. No necesitas verlo para poder controlarlo. El efecto no te permite recibir sus sensaciones directas del animal, pero serás consciente de lo que le sucede. Al estar dirigiendo al animal con tu propia inteligencia, éste podrá llevar a cabo acciones que normalmente escaparían a su comprensión. No tienes que concentrarte exclusivamente en controlarlo a no ser que le ordenes hacer algo que normalmente no podría hacer. Cambiar tus instrucciones o dar una nueva orden a un animal dominado es equivalente a redirigir un conjuro, por lo que se trata como una acción de movimiento.

DOMINAR MONSTRUO

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador]; **Nivel** hechicero/mago 9
Objetivo una criatura

Este conjuro funciona como *dominar persona*, pero no está limitado por el tipo de criatura.

DOMINAR PERSONA

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador]; **Nivel** bardo 4, hechicero/mago 5
Tiempo de lanzamiento 1 asalto
Componentes V, S
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Objetivo un humanoide
Duración 1 día/nivel
Tirada de salvación Voluntad niega; **Resistencia a conjuros** sí

Puedes controlar las acciones de cualquier criatura humanoide mediante un vínculo telepático con la mente del receptor.

Si compartís algún idioma, normalmente puedes obligarlo a hacer algo que desees, siempre dentro de los límites de sus posibilidades. Si no tenéis ningún idioma en común, sólo puedes darle órdenes básicas, como 'ven', 've allí', 'lucha' y 'quieto'. El efecto no te permite recibir las sensaciones directas de la persona y ésta no puede comunicarse telepáticamente contigo, pero eres consciente de lo que le sucede.

Una vez que das una orden a una criatura dominada, ésta continúa intentando llevarla a cabo, dejando de lado todas las demás actividades, salvo las necesarias para su supervivencia diaria (como dormir, comer, etc.). Debido a su limitado ámbito de actividades, una prueba de Averiguar intenciones contra CD 15 (en lugar de CD 25) puede determinar que su comportamiento está influenciado por un efecto de encantamiento (consulta la habilidad Averiguar intenciones).

Cambiar tus órdenes, o dar a la criatura dominada una nueva orden es equivalente a redirigir un conjuro, lo que se trata como una acción de movimiento.

Concentrándote completamente en el conjuro (una acción estándar) puedes recibir la información sensorial completa que está interpretando la mente del receptor, aunque éste sigue sin poder comunicarse contigo. No ves realmente a través de sus ojos, por lo que no es tan útil como estar allí, pero sigues haciéndote una buena idea de lo que está pasando.

Los receptores se resisten a este control, y cualquier objetivo obligado a llevar a cabo acciones en contra de su naturaleza tiene derecho a una nueva tirada de salvación con un bonificador +2. Las órdenes claramente autodestructivas no son llevadas a cabo. Una vez que el control se ha establecido, el alcance en el que puede ejercerse es ilimitado, siempre que el receptor y tú estéis en el mismo plano. No necesitas ver al objetivo para controlarlo.

Si no dedicas al menos 1 asalto/día a concentrarte en el conjuro, el receptor tiene derecho a una nueva salvación para liberarse.

Protección contra el mal u otro conjuro semejante puede impedirte ejercer tu control, o usar el vínculo telepático mientras el receptor está protegido, pero no lo disipa automáticamente.

DON DE LENGUAS

Escuela adivinación; **Nivel** bardo 2, clérigo 4, hechicero/mago 3
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, M/FD (un modelo de arcilla de un zigurat)
Alcance toque
Objetivo criatura tocada
Duración 10 minutos/nivel
Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo); **Resistencia a conjuros** no

Este conjuro concede a la criatura tocada la capacidad para hablar y comprender el idioma de cualquier criatura inteligente, ya sea un idioma racial o un dialecto regional. El receptor sólo puede hablar un idioma a la vez, aunque sí comprender varios de ellos al mismo tiempo. Este conjuro no permite el receptor comunicarse con criaturas que no hablan. La persona afectada puede hacerse oír hasta donde llega su voz, y no hace que las criaturas a las que se dirige estén predispuestas en modo alguno hacia él.

Don de lenguas puede ser objeto de un conjuro de *permanencia*.

DORMIR

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador]; **Nivel** bardo 1, hechicero/mago 1

Tiempo de lanzamiento 1 asalto
Componentes V, S, M (arena fina, pétalos de rosa, o un grillo vivo)
Alcance intermedio (100 pies [30 *m*]+ 10 pies [3 *m*]/nivel)
Área 1 o más criaturas vivas en una explosión de 10 pies (3 *m*) de radio
Duración 1 minuto/nivel
Tirada de salvación Voluntad niega; **Resistencia a conjuros** sí
Este conjuro hace que 4 DG de criaturas entren en un estado de sopor mágico. Los receptores con menos DG son los primeros afectados. Si hay varios con los mismos DG, los que están más cerca del punto de origen del conjuro son los primeros en sufrir el efecto, y los DG que no bastan para afectar a un receptor se pierden. Las criaturas dormidas se consideran indefensas. Abofetear o herir a una de ellas basta para despertarla, pero el ruido normal no. Despertar a una criatura es una acción estándar (una de las aplicaciones de la acción prestar ayuda). *Dormir* no puede tener como objetivo a criaturas inconscientes, constructos, o muertos vivientes.

DOTAR DE CONSCIENCIA

Escuela transmutación; **Nivel** druida 5
Tiempo de lanzamiento 24 horas
Componentes V, S, M (hierbas y aceites de 2.000 po), FD
Alcance toque
Objetivo animal o árbol tocado
Duración instantánea
Tirada de salvación Voluntad niega; **Resistencia a conjuros** sí
Este conjuro hace que dotes a un árbol o animal de una consciencia similar a la humana. Para tener éxito, debes llevar a cabo una salvación de Voluntad (CD 10 + los DG del receptor, o los DG que el árbol tendrá al adquirir consciencia). El animal o árbol consciente se muestra amistoso contigo. No tienes ningún vínculo ni empatía especial con la criatura a la que dotes de consciencia, aunque ésta lleva a cabo tareas o encargos concretos si le comunicas tus deseos. Si lanzas de nuevo *dotar de consciencia*, cualquier criatura a la que hayas dotado de consciencia previamente sigue siendo amistosa contigo, pero ya no lleva a cabo tareas para ti a menos que sea en su propio interés.

Un árbol dotado de consciencia se considera un objeto animado (consulta el *Bestiario*), excepto que es una criatura tipo planta y tiene una puntuación de 3d6 en cada una de las siguientes características Inteligencia, Sabiduría y Carisma. Las plantas dotadas de consciencia obtienen la aptitud de mover sus raíces, ramas, enredaderas, zarcillos, etc. y tienen sentidos parecidos a los de los humanos.

Un animal dotado de consciencia obtiene 3d6 de Inteligencia, +1d3 al Carisma, y +2 DG. Su tipo pasa a ser bestia mágica (animal mejorado). Un animal dotado de consciencia no puede servir como compañero animal, familiar ni montura especial.

Un árbol o animal al que has dotado de consciencia puede hablar uno de los idiomas que conozcas, más otro idioma conocido por ti por cada punto de su bonificador por Inteligencia (si tiene). Este conjuro no funciona sobre un animal o planta con una Inteligencia superior a 2.

ELABORAR

Escuela transmutación; **Nivel** hechicero/mago 5
Tiempo de lanzamiento ver texto
Componentes V, S, M (la materia prima, que cuesta lo mismo que las materias primas necesarias para fabricar el objeto a crear)
Alcance corto (25 pies [7,5 *m*] + 5 pies [1,5 *m*]/2 niveles)
Objetivo hasta 10 pies cúbicos (0,28 m^3)/nivel; ver texto
Duración instantánea
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no
Transformas un tipo de material en un producto hecho a base de ese mismo material. Ni las criaturas ni los objetos mágicos pueden ser creados o transmutados por medio del conjuro *elaborar*. La calidad de los objetos creados es proporcional a la de los materiales empleados en su fabricación. Si utilizas minerales, el objetivo queda reducido a 1 pie cúbico (0,028 m^3) por nivel en lugar de 10 pies cúbicos (0,28 m^3).

Debes llevar a cabo una prueba de la habilidad apropiada de Artesanía en aquellos artículos que requieran un alto grado de detalle.

El lanzamiento requiere 1 asalto/10 pies cúbicos (0,28 m^3) de material afectado por el conjuro.

ELUCUBRACIÓN DEL MAGO

Escuela transmutación; **Nivel** mago 6
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance personal
Objetivo tú
Duración instantánea
Preparas inmediatamente cualquier conjuro de hasta 5º nivel que has usado durante las últimas 24 horas, que debe haber sido lanzado por ti durante ese período de tiempo; al recuperarlo, queda almacenado en tu mente como si lo hubieras preparado de la forma normal.

Si el conjuro recordado requiere componentes materiales, no puedes lanzarlo a menos de disponer de dichos componentes.

ENCOGER OBJETO

Escuela transmutación; **Nivel** hechicero/mago 3
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance toque
Objetivo 1 objeto tocado de hasta 2 pies cúbicos (0,06 m^3)/nivel
Duración 1 día/nivel; ver texto
Tirada de salvación Voluntad niega (objeto); **Resistencia a conjuros** sí (objeto)
Te permite encoger un objeto no mágico (siempre dentro del límite de tamaño) hasta 1/16 de su tamaño normal en cada dimensión (más o menos, 1/4.000 de su volumen y masa originales). A todos los efectos, este cambio reduce el tamaño del objeto en 4 categorías. Tienes la opción de cambiar la composición del objeto encogido, haciendo que adopte una similar a la del paño. Los objetos afectados por este conjuro pueden recuperar su tamaño y composición con sólo ser arrojados contra una superficie sólida, o al pronunciar el lanzador original la palabra de mando adecuada. Este conjuro puede encoger incluso las llamas y su combustible. Devolver al objeto su tamaño y composición normales pone fin al conjuro.

Encoger objeto puede ser objeto de un conjuro de *permanencia*, en cuyo caso el objeto afectado puede ser encogido y agrandado cuantas veces se quiera, aunque sólo puede hacerlo el lanzador original.

ENCONTRAR LA SENDA

Escuela adivinación; **Nivel** bardo 6, clérigo 6, druida 6
Tiempo de lanzamiento 3 asaltos
Componentes V, S, F (un conjunto de piezas de adivinación)
Alcance personal o toque
Objetivo tú o la criatura tocada
Duración 10 minutos/nivel
Tirada de salvación ninguna o Voluntad niega (inofensivo); **Resistencia a conjuros** no o sí (inofensivo)

El receptor de este conjuro puede encontrar el camino físico más corto y directo hasta un destino concreto, como una ciudad o castillo, que puede estar al aire libre, o bajo tierra, mientras sea prominente. Por ejemplo, una cabaña de caza no es lo bastante prominente, pero un campamento maderero sí. Nótese que el conjuro funciona con respecto a lugares, no a los objetos ni criaturas que pueda haber en ellos. El lugar debe estar en el mismo plano de existencia en el que tú estás al lanzarlo.

El conjuro permite al receptor presentir la dirección correcta que terminará por llevarle hasta su destino, indicándole en cada momento el camino exacto a seguir, o las acciones físicas a llevar a cabo. Por ejemplo, permite notar qué pasillo de una caverna seguir cuando se presenta una elección. El conjuro termina cuando el receptor llega a su destino o expira la duración, lo que suceda en primer lugar. *Encontrar la senda* puede utilizarse para liberar al receptor y a quienes están con él de un conjuro de *laberinto* en un solo asalto, especificando el destino como 'fuera del laberinto'. Esta adivinación está vinculada al receptor, no a sus compañeros, y no prevé ni tiene en cuenta las acciones de las criaturas (incluyendo guardianes) que puedan adoptar acciones opuestas al lanzador mientras éste sigue la senda indicada por el conjuro.

ENCONTRAR TRAMPAS

Escuela adivinación; **Nivel** clérigo 2
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance personal
Objetivo tú
Duración 1 minuto/nivel

Adquieres una perspicacia intuitiva en lo que al funcionamiento de las trampas se refiere, lo que te concede un bonificador introspectivo igual a la mitad de tu nivel de lanzador (máximo +10) a las pruebas de Percepción llevadas a cabo para encontrar trampas mientras el conjuro está en efecto. Tienes derecho a una prueba para darte cuenta de la existencia de trampas a 10 pies (*3 m*) o menos de ti, incluso si no las buscas activamente. Ten en cuenta que *encontrar trampas* no te proporciona aptitud alguna para inutilizar las que puedas encontrar.

ENERVACIÓN

Escuela nigromancia; **Nivel** hechicero/mago 4
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Efecto rayo de energía negativa
Duración instantánea
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** sí

Señalas con el dedo, y liberas un rayo negro de energía negativa que suprime la fuerza vital de toda criatura viva a la que alcanza. Debes llevar a cabo un ataque de toque a distancia para acertar a tu oponente, imponiéndole 1d4 niveles negativos temporales (consulta el Apéndice 1) en caso de alcanzarlo. Los niveles negativos se apilan.

Suponiendo que el receptor sobreviva, recupera los niveles perdidos cuando han transcurrido tantas horas como tu nivel de lanzador (máximo 15 horas). Normalmente, los niveles negativos tienen una probabilidad de volverse permanentes, pero los impuestos por el conjuro *enervación* no son lo bastante duraderos para conseguirlo.

Si el rayo impacta a una criatura muerta viviente, le concede 1d4x5 pg temporales durante 1 hora.

ENJAMBRE ELEMENTAL

Escuela conjuración (convocación) [ver texto]; **Nivel** druida 9
Tiempo de lanzamiento 10 minutos
Componentes V, S
Alcance intermedio (100 pies [*30 m*]+ 10 pies [*3 m*]/nivel)
Efecto 2 o más criaturas convocadas (2 criaturas cualesquiera no pueden distar más de 30 pies [*9 m*])
Duración 10 minutos/nivel (D)
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Este conjuro abre un portal a un plano Elemental, y conjura elementales del mismo. Un druida puede elegir el plano en cuestión (Agua, Aire, Fuego o Tierra); un clérigo abrirá el portal al plano que coincida con su dominio.

Cuando el conjuro ha sido completado, aparecen 2d4 elementales Grandes. 10 minutos más tarde, aparecen 1d4 elementales Enormes. 10 minutos después, aparece un elemental mayor. Cada elemental tiene el máximo de pg de daño por DG. Una vez aparecen, los elementales están a tu servicio mientras dura el conjuro.

Las criaturas te obedecen explícitamente y no te atacan bajo ningún concepto, ni siquiera si otra persona logra hacerse con su control. No necesitas concentrarte para mantenerlos controlados, y puedes despedirlos en cualquier momento, tanto individualmente como en grupo.

Cuando se lanza un conjuro para convocar criaturas de agua, aire, fuego o tierra, éste se convierte en un conjuro del tipo en cuestión.

ENMARAÑAR

Escuela transmutación; **Nivel** druida 1, explorador 1,
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, FD
Alcance largo (400 pies [*120 m*] + 40 pies [*12 m*]/nivel)
Área plantas en una expansión de 40 pies (*12 m*) de radio
Duración 1 minuto/nivel (D)
Tirada de salvación Reflejos parcial, ver texto; **Resistencia a conjuros** no

Este conjuro hace que las hierbas, la maleza, y otras plantas se retuerzan alrededor de las criaturas que se encuentran en el área de efecto o que entren allí. Las que fallan su salvación quedan enmarañadas, y las que tienen éxito en la salvación pueden moverse con normalidad, pero si permanecen en el área deben salvar de nuevo al final de tu turno. Las que entran deben salvar de inmediato, y las que fallan deben acabar su movimiento, quedando enmarañadas. Una criatura enmarañada puede liberarse empleando una

acción de movimiento en llevar a cabo una prueba de Fuerza o de Escapismo (CD = la CD del conjuro). Todo el área de efecto se considera terreno difícil mientras dura el conjuro.

Si las plantas de la zona están cubiertas de espinos, quienes se hallan en la misma sufren 1 pg de daño cada vez que fallan una salvación contra el efecto de *enmarañar* o una prueba llevada a cabo para liberarse. Otros efectos, dependiendo de las plantas locales, podrían ser posibles a discreción del DJ

ESCALADA DE ARAÑA

Escuela transmutación; **Nivel** druida 2, hechicero/mago 2
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (una araña viva)
Alcance toque
Objetivo criatura tocada
Duración 10 minutos/nivel
Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo); **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo)

El receptor puede escalar y recorrer superficies verticales, e incluso moverse por el techo, como una araña; debe tener las manos libres para poder escalar de este modo, obteniendo una velocidad de trepar de 20, y un bonificador +8 racial a las pruebas de Trepar; además, no necesita llevar a cabo pruebas de Trepar para cruzar una superficie vertical u horizontal (ni siquiera boca abajo). Quien utiliza este conjuro retiene su bonificador por Destreza a la CA (caso de tenerlo) al trepar, y sus oponentes no obtienen bonificadores especiales a sus ataques contra él. No obstante, no puede utilizar la acción de correr mientras trepa.

ESCONDERSE DE LOS ANIMALES

Escuela abjuración; **Nivel** druida 1, explorador 1
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes S, FD
Alcance toque
Objetivos 1 criatura tocada/nivel
Duración 10 minutos/nivel (D)
Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo); **Resistencia a conjuros** sí

Los animales no pueden ver, oír ni oler a las criaturas protegidas. Ni siquiera las capacidades sensoriales extraordinarias o sobrenaturales, como el sentido ciego, la vista ciega, el olfato, o el sentido de la vibración pueden detectar o localizar a las criaturas custodiadas. Los animales actúan como si dichas criaturas no estuvieran allí. Si una criatura protegida con este conjuro toca a un animal o ataca a cualquiera (aunque sea mediante un conjuro), el conjuro termina para todos los receptores.

ESCONDERSE DE LOS MUERTOS VIVIENTES

Escuela abjuración; **Nivel** clérigo 1
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, FD
Alcance toque
Objetivos 1 criatura tocada/nivel
Duración 10 minutos/nivel (D)
Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo) **Resistencia a conjuros** sí

Los muertos vivientes no pueden ver, oír ni oler a las criaturas protegidas. Ni siquiera las capacidades sensoriales extraordinarias o sobrenaturales, como el sentido ciego, la vista ciega, el olfato o el sentido de la vibración pueden detectar o localizar a las criaturas bajo la custodia. Los muertos vivientes no inteligentes (como los esqueletos o los zombis) resultan afectados automáticamente, y actúan como si las criaturas custodiadas no estuvieran allí. Los muertos vivientes inteligentes tienen derecho a una sola tirada de salvación de Voluntad; si resulta fallida, tampoco pueden ver a las criaturas custodiadas. No obstante, si tienen motivos para creer que hay oponentes invisibles presentes, pueden intentar encontrarlos o golpearlos. Si uno de los personajes custodiados intenta canalizar energía positiva, expulsar o comandar a los muertos vivientes, toca a uno de ellos, o ataca a cualquier criatura (incluso mediante un conjuro), el conjuro termina para todos los receptores.

ESCRITURA ILUSORIA

Escuela ilusión (fantasmagoría) [enajenador]; **Nivel** bardo 3, hechicero/mago 3
Tiempo de lanzamiento 1 minuto por página
Componentes V, S, M (50 po en tinta con base plomo)
Alcance toque
Objetivo 1 objeto tocado que no pese más de 10 libras (*4,5 kg*)
Duración 1 día/nivel (D)
Tirada de salvación Voluntad niega, ver texto; **Resistencia a conjuros** sí

Te permite escribir instrucciones u otro tipo de información sobre pergamino, papel o cualquier otro material que lo permita. La *escritura ilusoria* parece extranjera o de naturaleza mágica. Sólo la persona (o personas) designada por ti en el momento del lanzamiento es capaz de entender la escritura, que resulta incomprensible para cualquier otro personaje.

Toda criatura no autorizada que intenta leer el escrito desencadena un poderoso efecto ilusorio y debe llevar a cabo una tirada de salvación. Un éxito indica que la criatura logra apartar la mirada, sintiéndose un poco desorientada; un fallo indica que la criatura se convierte en receptora de una *sugestión* implantada por ti en la escritura en el momento de lanzar el conjuro. Esta *sugestión* dura solamente 30 minutos, y entre las más típicas se encuentra 'cierra el libro y vete', 'olvida que esta nota existe', etc. Si se disipa con éxito con un *disipar magia*, la *escritura ilusoria* y su mensaje secreto desaparecen. El mensaje oculto puede leerse combinando *visión verdadera* con *leer magia* o *comprensión idiomática*.

ESCUDAR A OTRO

Escuela abjuración; **Nivel** clérigo 2, paladín 2
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, F (un par de anillos de platino de 50 po, llevados por ti y por el receptor)
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Objetivo 1 criatura
Duración 1 hora/nivel (D)
Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo); **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo)

Este conjuro custodia al receptor, y crea una comunicación mística entre él y tú que te permite absorber algunas de sus heridas. El receptor obtiene un bonificador +1 por desvío a la CA, y un bonificador +2 por resistencia a las salvaciones. Además, sólo sufre mitad de daño de todos los ataques y heridas (incluyendo el daño que afecta a las aptitudes especiales) que restan pg. El

daño que no sufre el receptor lo sufres tú en su lugar. Los perjuicios que no implican la pérdida de pg, como los efectos de *hechizo*, el daño temporal de características, la consunción de niveles, y los efectos de muerte, no resultan afectados por este conjuro. Si el receptor experimenta una reducción de pg por culpa de una baja puntuación en Constitución, dicha reducción no se divide entre tú y él, pues no se trata de daño. Al terminar el conjuro, ningún daño subsiguiente se divide entre el receptor y tú, pero el que hayas absorbido tú tampoco se devuelve al receptor.

Si ambos llegáis a superar el alcance máximo, el conjuro termina.

ESCUDO

Escuela abjuración [fuerza]; **Nivel** hechicero/mago 1
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance personal
Objetivo tú
Duración 1 minuto/nivel (D)

Este conjuro crea un disco de fuerza, móvil e invisible, que flota delante de ti negando el efecto de los *proyectiles mágicos* dirigidos contra ti. El disco además proporciona un bonificador +4 por escudo a la CA. Este bonificador se puede aplicar contra los ataques de toque incorporales, ya que es un efecto de fuerza. El *escudo* no tiene penalizador de armadura, ni probabilidad de fallo de conjuro arcano.

ESCUDO DE ENTROPÍA

Escuela abjuración; **Nivel** clérigo 1
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance personal
Objetivo tú
Duración 1 minuto/nivel (D)

En torno a ti aparece un campo mágico, que brilla con una caótica explosión de tonalidades multicolores. Este campo desvía las flechas, rayos y demás ataques a distancia que se aproximen a ti. Todo ataque a distancia dirigido contra ti en el que el atacante lleve a cabo una tirada de ataque tiene un 20% de probabilidad de fallo (similar al efecto de la ocultación). Otros ataques que simplemente funcionan desde lejos, no resultan afectados.

ESCUDO DE FUEGO

Escuela evocación [frío o fuego]; **Nivel** hechicero/mago 4
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M/FD (un poco de fósforo para el *escudo cálido*; una luciérnaga para el *escudo gélido*)
Alcance personal
Objetivo tú
Duración 1 asalto/nivel (D)

Este conjuro te envuelve en llamas, e inflige daño a toda criatura que te ataca cuerpo a cuerpo. Las llamas también te protegen contra los ataques basados en el fuego o en el frío (según elijas).

Toda criatura que te golpea usando un arma natural o empuñada te inflige daño normal, pero a la vez sufre 1d6 pg de daño +1 punto adicional/nivel de lanzador que posees (máximo +15). El daño es por frío (si el escudo protege contra efectos basados en el fuego) o por fuego (si protege contra los basados en el frío). Si el atacante tiene resistencia a conjuros, se aplica a este efecto. Ten en cuenta que las armas cuerpo a cuerpo con alcance no ponen en peligro a sus usuarios si te atacan.

Al lanzar este conjuro, pareces estar inmolándote, pero en realidad las llamas son delgadas y tenues, incrementando la luz en un radio de 10 pies (3 *m*) en un nivel, hasta luz normal. El color de las llamas es azul o verde si el conjuro evoca un *escudo gélido*; y violeta o rojo, si evoca un *escudo cálido*. Estos son los poderes de cada versión.

Escudo gélido: las llamas son frías al tacto. Sólo sufres mitad de daño de ataques basados en el fuego. Cuando permiten llevar a cabo una salvación de Reflejos para mitad de daño, un éxito evita que el ataque te inflija daño alguno.

Escudo cálido: las llamas son cálidas al tacto. Sólo sufres mitad de daño de ataques basados en el frío. Cuando permiten llevar a cabo una salvación de Reflejos para mitad de daño, un éxito evita que el ataque te inflija daño alguno.

ESCUDO DE LA FE

Escuela abjuración; **Nivel** clérigo 1
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (pergamino con un texto sagrado escrito)
Alcance toque
Objetivo criatura tocada
Duración 1 minuto/nivel
Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo); **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo)

Este conjuro crea en torno a la criatura tocada un campo mágico brillante que evita y desvía los ataques. El conjuro concede al receptor un bonificador +2 por desvío a la CA, con un +1 adicional/6 niveles que posees (con un máximo de un bonificador +5 por desvío a nivel 18º).

ESCUDO DE LA LEY

Escuela abjuración [legal]; **Nivel** clérigo 8
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, F (un relicario de 500 po)
Alcance 20 pies *(6 m)*
Objetivos 1 criatura/nivel en una explosión de 20 pies *(6 m)* de radio, centrada en ti
Duración 1 asalto/nivel (D)
Tirada de salvación ver texto; **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo)

Un tenue brillo azulado rodea a los receptores, protegiéndoles contra los ataques, concediéndoles protección contra los conjuros lanzados por criaturas caóticas, y *lentificando* a las criaturas de ese alineamiento que logren alcanzarlos con sus ataques. La abjuración posee cuatro efectos.

En primer lugar, las criaturas custodiadas obtienen un bonificador +4 por desvío a la CA, y un bonificador +4 por resistencia a las salvaciones. Al contrario que con *protección contra el caos*, el beneficio se aplica contra todos los ataques, no sólo contra los procedentes de criaturas caóticas.

En segundo lugar, las criaturas custodiadas obtienen resistencia a conjuros 25 contra los conjuros caóticos y los lanzados por criaturas caóticas.

En tercer lugar, la abjuración bloquea la posesión y la influencia mental del mismo modo que *protección contra el caos.*

Por último, las criaturas caóticas que logran alcanzar con un ataque cuerpo a cuerpo a un defensor custodiado por el conjuro quedan *lentificadas* (Voluntad niega, igual que sucede con el conjuro, pero con la CD de salvación de *escudo de la ley*).

ESCUDRIÑAMIENTO

Escuela adivinación (escudriñamiento); **Nivel** bardo 3, clérigo 5, druida 4, hechicero/mago 4

Tiempo de lanzamiento 1 hora

Componentes V, S, M/FD (un estanque), F (un espejo de plata de 1.000 po)

Alcance ver texto

Efecto sensor mágico

Duración 1 minuto/nivel

Tirada de salvación Voluntad niega; **Resistencia a conjuros** sí

Te permite ver y oír a una criatura, que puede estar a cualquier distancia. Si el objetivo tiene éxito en una salvación de Voluntad, el conjuro falla. La dificultad de la salvación depende de lo bien que conoces al objetivo, y del tipo de conexión física (si la hay) que te une a dicha criatura. Además, si el receptor se encuentra en otro plano, obtiene un bonificador +5 a su salvación de Voluntad.

Conocimiento	Modif. a la salv. de Voluntad
Ninguno*	+10
Por terceros (has oído hablar del objetivo)	+5
Personal (te has reunido con el objetivo)	0
Familiar (conoces bien al objetivo)	-5

*Debes tener algún tipo de conexión (ver más adelante) con una criatura a la que no conozcas.

Conexión	Modif. a la salv. de Voluntad
Retrato o cuadro	-2
Posesión o prenda	-4
Fragmento corporal, mechón de cabello, recorte de uña, etc.	-10

Si la salvación falla, puedes ver y escuchar al objetivo y lo que se dice en la zona circundante (aproximadamente 10 pies [3 *m*] en todas las direcciones desde el mismo). Si éste se mueve, el sensor le sigue a una velocidad de hasta 150 pies (45 *m*).

Como sucede con todos los conjuros de adivinación (escudriñamiento), el sensor tiene tu misma agudeza visual, incluyendo cualquier efecto mágico. Además, los siguientes conjuros tienen un 5% por nivel de lanzador de funcionar a través del sensor: *cuchichear mensaje, detectar el bien, detectar el caos, detectar la ley, detectar magia* y *detectar el mal*.

Si la salvación tiene éxito, no puedes intentar escudriñar de nuevo a ese objetivo durante 24 horas.

ESCUDRIÑAMIENTO MAYOR

Escuela adivinación (escudriñamiento); **Nivel** bardo 6, clérigo 7, druida 7, hechicero/mago 7

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Duración 1 hora/nivel

Este conjuro funciona como *escudriñamiento*, a excepción de lo indicado más arriba. Además, los siguientes conjuros pueden funcionar a la perfección a través del sensor: *cuchichear mensaje*, *detectar el bien*, *detectar el caos*, *detectar la ley*, *detectar magia*, *detectar el mal*, *don de lenguas* y *leer magia*.

ESCULPIR SONIDO

Escuela transmutación; **Nivel** bardo 3

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance corto (25 pies [7,5 *m*] + 5 pies [1,5 *m*]/2 niveles)

Objetivos 1 criatura u objeto/nivel; 2 receptores cualesquiera no pueden distar más de 30 pies (9 *m*)

Duración 1 hora/nivel (D)

Tirada de salvación Voluntad niega (objeto); **Resistencia a conjuros** sí (objeto)

Cambias los sonidos producidos por los objetos o las criaturas. Puedes crear sonidos donde no los hay, amortiguar los existentes, o transformar unos en otros. Todos los objetos o criaturas afectados han de ser transmutados del mismo modo, y la transmutación no puede cambiarse una vez se ha llevado a cabo. Puedes cambiar las cualidades de los sonidos, pero no crear palabras con las que no estás familiarizado.

Los lanzadores de conjuros cuya voz resulta drásticamente transformada, no pueden lanzar conjuros que tengan componente verbal.

ESFERA CONGELANTE

Escuela evocación [frío]; **Nivel** hechicero/mago 6

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, F (una pequeña esfera de cristal)

Alcance largo (400 pies [120 *m*] + 40 pies [12 *m*]/nivel)

Objetivo, efecto o área ver texto

Duración instantánea o 1 asalto/nivel; ver texto

Tirada de salvación Reflejos mitad; ver texto; **Resistencia a conjuros** sí

Este conjuro crea un globo helado de energía fría, que surge de las yemas de tus dedos, e impacta en el lugar que determinas, estallando en una explosión de 40 pies (12 *m*) de radio, que inflige 1d6 pg de daño por frío/nivel de lanzador (máximo 15d6) a toda criatura en el área. Una criatura del subtipo agua sufre en lugar de ello 1d8 pg de daño por frío/nivel de lanzador (máximo 15d8) y queda grogui durante 1d4 asaltos.

Si la *esfera congelante* impacta en una masa de agua o de otro líquido compuesto principalmente de agua (sin incluir las criaturas basadas en el agua), lo congela hasta una profundidad de 6 pulgadas (15 *cm*) en un radio de 40 pies (12 *m*). El hielo creado por el efecto dura 1 asalto/nivel de lanzador. Las criaturas que nadan en la superficie del agua congelada quedan atrapadas en el hielo. Intentar liberarse requiere una acción de asalto completo y la criatura atrapada necesita tener éxito en una prueba de Fuerza (CD 25) o de Escapismo (CD 25) para conseguirlo.

Puedes retener el lanzamiento del globo después de completar el conjuro, si así lo deseas. Considéralo entonces como un conjuro de toque en el cual estás reteniendo la descarga, lo que puedes hacer hasta 1 asalto/nivel, y si no la has descargado al final de este tiempo la *esfera congelante* explota centrada en ti (sin que tengas derecho a una tirada de salvación para resistir sus efectos). Disparar el globo en un asalto posterior es una acción estándar.

ESFERA DE INVISIBILIDAD

Escuela ilusión (engaño); **Nivel** bardo 3, hechicero/mago 3

Componentes V, S, M

Área emanación de 10 pies (3 *m*) de radio alrededor de la criatura

Este conjuro funciona como *invisibilidad*, salvo que confiere invisibilidad a todos los que están en un radio de 10 pies (3 *m*) del receptor al lanzar el conjuro. El centro del efecto se mueve con el receptor.

Los afectados por el conjuro pueden verse unos a otros, así como a ellos mismos, como si el conjuro no les afectara. Toda criatura afectada que sale del área se hace visible, pero las que penetran en ésta después del lanzamiento del conjuro no se hacen invisibles. Toda criatura afectada (excepto el receptor) niega su propia invisibilidad (pero sólo para sí mismo) en cuanto ataca. Si el que ataca es el receptor del conjuro, la *esfera de invisibilidad* termina de inmediato.

ESFERA ELÁSTICA

Escuela evocación [fuerza]; **Nivel** hechicero/mago 4

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, F (una esfera de cristal)

Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)

Efecto esfera de 1 pie (*30 cm*) de diámetro/nivel, centrada en torno a una criatura

Duración 1 minuto/nivel (D)

Tirada de salvación reflejos niega; **Resistencia a conjuros** sí

Un globo de fuerza brillante encierra a una criatura, siempre y cuando sea lo bastante pequeña como para caber en el diámetro de la esfera, que encerrará a su receptor mientras dura el conjuro. La esfera funciona como un *muro de fuerza*, excepto que puede ser negada por *disipar magia*. El receptor del conjuro puede respirar con normalidad en el interior. El globo no puede ser movido ni por quien está en el exterior, ni por los forcejeos de quien está en el interior.

ESFERA FLAMÍGERA

Escuela evocación [fuego]; **Nivel** druida 2, hechicero/mago 2

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M/FD (sebo, azufre, y polvo de hierro)

Alcance intermedio (100 pies [*30 m*]+ 10 pies [*3 m*]/nivel)

Efecto esfera de 5 pies (*1,5 m*) de diámetro

Duración 1 asalto/nivel

Tirada de salvación Reflejos niega; **Resistencia a conjuros** sí

Este conjuro genera un globo ardiente de fuego que rueda en la dirección que indiques, quemando todo lo que toca. El efecto se mueve 30 pies (*9 m*) por asalto, y puede ascender o saltar hasta 30 pies (*9 m*) de altura para alcanzar un objetivo. Si entra en un espacio ocupado por una criatura, deja de moverse durante ese asalto y le inflige 3d6 pg de daño por fuego (la víctima puede negar el daño con una salvación de Reflejos). Una *esfera flamígera* rueda sobre las barreras de menos de 4 pies (*1,20 m*) de alto; además, prende fuego a las sustancias inflamables que toca, e ilumina el área como una antorcha.

La esfera se desplaza mientras la diriges activamente (una acción de movimiento para ti); de lo contrario, sigue ardiendo sin moverse del sitio. El efecto puede ser apagado por cualquier medio capaz de extinguir un fuego normal de sus mismas dimensiones. La superficie de la esfera tiene una consistencia flexible y esponjosa y, por tanto, no inflige más daño que el producido por sus llamas. No puede echar a un lado a las criaturas que se resistan a moverse, ni derribar obstáculos de gran tamaño. La esfera desaparece si supera el alcance del conjuro.

ESFERA PRISMÁTICA

Escuela abjuración; **Nivel** hechicero/mago 9

Componentes V

Alcance 10 pies (*3 m*)

Efecto esfera de 10 pies (*3 m*) de radio, centrada en ti

Este conjuro funciona como *muro prismático*, salvo que te permite conjurar un globo inmóvil y opaco, de brillante luz multicolor, que te rodea y protege contra todas las formas de ataque. La esfera despide luz de todos los colores del espectro visible.

El efecto *cegador* de la esfera en criaturas con 8 DG o menos dura 2d4 x 10 minutos.

Puedes entrar y salir de la *esfera prismática* y permanecer cerca de ella sin sufrir daño. No obstante, mientras estás dentro, la esfera bloquea todo intento de proyectar algo a través de sus paredes (incluyendo conjuros). Las demás criaturas que intentan atacarte o atravesar la esfera sufren una vez el efecto de cada color.

Lo más normal es que sólo exista el hemisferio superior del globo, pues tú estarás en el centro de la esfera; por tanto, la mitad inferior suele estar bajo el suelo en el que te encuentras.

Los colores de la esfera generan los mismos efectos que los de un *muro prismático*.

Esfera prismática puede ser objeto de un conjuro de *permanencia*.

ESFERA TELECINÉTICA

Escuela evocación [fuerza]; **Nivel** hechicero/mago 8

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M (una esfera de cristal transparente, y dos pequeños imanes)

Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)

Efecto esfera de 1 pie (*30 cm*) de diámetro/nivel, centrada en torno a criaturas u objetos

Duración 1 minuto/nivel (D)

Tirada de salvación Reflejos niega (objeto); **Resistencia a conjuros** sí (objeto)

Este conjuro funciona como *esfera elástica*, pero las criaturas u objetos que hay en su interior apenas pesan. Todo lo que hay dentro de este efecto mágico pesa 1/16 de lo normal, y el conjuro te permite elevar la esfera telecinéticamente, siempre que el peso real de su contenido no supere las 5.000 libras (*2.250 kg*). El alcance del control telecinético es intermedio (100 pies [*30 m*]+ 10 pies [*3 m*]/nivel) desde el lugar en que te encuentras cuando la esfera logra encerrar a su contenido.

Concentrándote, puedes mover los objetos y criaturas que hay en su interior, siempre y cuando su peso real no supere las 5.000 libras (*2.250 kg*). Puedes empezar a mover el globo un asalto después de haber lanzado el conjuro. Concentrándote (como acción estándar), puedes desplazar la esfera hasta 30 pies (*9 m*)/asalto. Si dejas de concentrarte, no se mueve durante ese asalto (en caso de estar sobre una superficie llana) o desciende a su velocidad

normal de caída (en caso de estar elevado) hasta llegar a una superficie llana. Puedes reanudar la concentración en tu siguiente turno o cualquier turno subsiguiente de la duración.

La esfera cae a un ritmo de 60 pies (*18 m*) por asalto, velocidad insuficiente como para que su contenido resulte dañado.

Puedes mover la esfera por medios telecinéticos aunque te encuentres en su interior.

ESPADA DEL MAGO

Escuela evocación [fuerza]; **Nivel** hechicero/mago 7
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, F (una espada de platino en miniatura de 250 po)
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Efecto 1 espada
Duración 1 asalto/nivel (D)
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** sí

Este conjuro te permite crear un plano brillante de fuerza, similar a una espada. Comenzando en el asalto en que lances el conjuro, el arma puede atacar a quien desees, siempre y cuando esté dentro del alcance. La espada ataca al objetivo que has elegido una vez por asalto durante tu turno. Su bonificador por ataque es igual a tu nivel de lanzador + tu bonificador por Inteligencia o por Carisma (para magos y hechiceros, respectivamente), con un bonificador +3 por mejora adicional. Al tratarse de un efecto de fuerza, puede alcanzar a las criaturas etéreas e incorporales. El arma inflige 4d6 + 3 pg de daño, tiene un rango de amenaza de 19-20, y un multiplicador de crítico x2.

La espada siempre golpea desde la dirección en la que te encuentras, y no obtiene bonificador alguno por flanqueo, ni facilita que otro contendiente lo haga. Si llega a superar el alcance del conjuro, la pierdes de vista, o dejas de dirigirla, vuelve a tu lugar, y flota a tu lado.

Cada asalto después del primero, puedes usar una acción estándar para que el arma cambie de objetivo; si no lo haces, la espada ataca de nuevo al mismo objetivo que el asalto anterior.

La espada no puede ser atacada ni dañada mediante ataques físicos, pero resulta afectada por *disipar magia* y *desintegrar*, por una *esfera de aniquilación*, o por un *cetro de cancelación*. Su CA es 13 (10, bonificador +0 por tamaño al ser un objeto Mediano, bonificador +3 por desvío).

Si una criatura atacada tiene resistencia a conjuros, ésta sólo se comprueba la primera vez que sea golpeada por la *espada del mago*. Si la víctima logra resistir con éxito el efecto, el conjuro se disipa; si no, la espada surte efecto completo sobre la criatura mientras dura el conjuro.

ESPADA SAGRADA

Escuela evocación [bien]; **Nivel** paladín 4
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance toque
Objetivo arma cuerpo a cuerpo tocada
Duración 1 asalto/nivel
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Este conjuro te permite canalizar poder divino hacia tu espada, o cualquier otra arma cuerpo a cuerpo que elijas, que actúa como un *arma sagrada* +5 (bonificador +5 por mejora a las tiradas de ataque y daño, 2d6 pg de daño adicional contra oponentes malignos). Además, emite un *círculo mágico contra el mal* (igual que el conjuro); si éste finaliza, la espada crea uno nuevo en tu turno como acción gratuita. El conjuro queda cancelado automáticamente 1 asalto después de que el arma abandona tu mano. No puedes tener más de una *espada sagrada* a la vez.

Si el conjuro se lanza sobre un arma mágica, los poderes de éste prevalecen sobre los que el arma tiene normalmente; los poderes y bonificadores por mejora que tiene el arma mágica no funcionan mientras *espada sagrada* está activo. Este conjuro no puede acumularse con *bendecir arma*, ni con cualquier otro conjuro que puede modificar el arma, sin importar cómo lo haga. El conjuro no funciona sobre los artefactos. El bonificador al ataque de un arma de gran calidad no puede apilarse con un bonificador por mejora al ataque.

ESPANTAR

Escuela nigromancia [enajenador, miedo]; **Nivel** bardo 2, hechicero/mago 2
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (un hueso de un muerto viviente)
Alcance intermedio (100 pies [*30 m*]+ 10 pies [*3 m*]/nivel)
Objetivos 1 criatura viva por cada 3 niveles; 2 cualesquiera no pueden distar más de 30 pies (*9 m*)
Duración 1 asalto/nivel o 1 asalto; ver el texto de *causar miedo*
Tirada de salvación Voluntad parcial; **Resistencia a conjuros** sí

Este conjuro funciona igual que *causar miedo*, salvo que todos los objetivos con 6 DG o menos quedan asustados.

ESPEJISMO ARCANO

Escuela ilusión (engaño); **Nivel** bardo 5, hechicero/mago 5
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Área un cubo de 20 pies *(6 m)* de lado/nivel (Mo)
Duración concentración + 1 hora/nivel (D)

Este conjuro funciona igual que *terreno alucinatorio*, pero te permite hacer que una zona parezca distinta a cómo es en realidad. La ilusión incluye elementos auditivos, visuales, táctiles y olfativos. Al contrario que sucede con *terreno alucinatorio*, el conjuro puede cambiar la apariencia de los edificios (o incluirlos donde no los hubiera). Aun así, no puede disfrazar, ocultar, ni añadir criaturas (aunque las criaturas que se encuentran en el área pueden valerse de los escondrijos de la ilusión igual que harían en un lugar real).

ESPERANZA ALENTADORA

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador]; **Nivel** bardo 3
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance intermedio (100 pies [*30 m*]+ 10 pies [*3 m*]/nivel)
Objetivos 1 criatura viva/nivel, 2 cualesquiera no pueden distar más de 30 pies (*9 m*)
Duración 1 minuto/nivel
Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo); **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo)

Este conjuro imbuye a los receptores de una poderosa esperanza. Cada criatura afectada obtiene un bonificador +2 por moral a las tiradas de salvación, tiradas de ataque, pruebas de habilidad, pruebas de característica, y tiradas de daño con arma.

Esperanza alentadora contrarresta y disipa *desesperación aplastante*.

ESPLENDOR DE ÁGUILA

Escuela transmutación; **Nivel** bardo 2, clérigo 2, hechicero/mago 2, paladín 2

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M/FD (plumas o heces de águila)

Alcance toque

Objetivo criatura tocada

Duración 1 minuto/nivel

Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo); **Resistencia a conjuros** sí

La criatura transmutada por este conjuro se hace más desenvuelta, más elocuente, y con una personalidad más firme. El conjuro otorga un bonificador +4 por mejora al Carisma, proporcionando los beneficios usuales a las habilidades relacionadas con el Carisma y otros usos del modificador por Carisma. Los bardos, paladines, hechiceros, y otros lanzadores de conjuros que se basan en el Carisma receptores del conjuro no obtienen conjuros adicionales por el aumento de característica, pero ven aumentada la CD de sus conjuros mientras dura el efecto.

ESPLENDOR DE ÁGUILA EN GRUPO

Escuela transmutación; **Nivel** bardo 6, clérigo 6, hechicero/mago 6

Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)

Objetivos 1 criatura/nivel (dos receptores cualesquiera no pueden distar más de 30 pies [*9 m*])

Este conjuro funciona como *esplendor de águila*, salvo que afecta a múltiples criaturas.

ESTABILIZAR

Escuela conjuración (curación); **Nivel** clérigo 0, druida 0

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)

Objetivo 1 criatura viva

Duración instantánea

Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo; **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo)

Al lanzar este conjuro, tomas como objetivo a una criatura viva que tiene en ese momento -1 pg de daño o menos. Dicha criatura queda automáticamente estabilizada y ya no pierde más pg de daño. Si después sufre más daño, continúa muriendo con normalidad.

ESTALLAR

Escuela evocación [sónico]; **Nivel** bardo 2, clérigo 2, hechicero/mago 2

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M/FD (un trocito de mica)

Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)

Área u **objetivo** expansión de 5 pies (*1,5 m*) de radio; o 1 objeto sólido o 1 criatura cristalina

Duración instantánea

Tirada de salvación Voluntad niega (objeto); Voluntad niega (objeto) o Fortaleza mitad, ver texto; **Resistencia a conjuros** sí (objeto)

Este conjuro crea un ruido fuerte y vibrante que puede hacer estallar los objetos quebradizos de naturaleza no mágica, romper un solo objeto sólido no mágico, o infligir daño a una criatura cristalina.

Cuando se utiliza como ataque de área, destruye todos los objetos no mágicos de vidrio, cristal, cerámica o porcelana. Todos los objetos desatendidos de ese tipo que hay en un radio de 5 pies (*1,5 m*) del punto de origen se rompen en mil pedazos debido al conjuro. Los que pesan más de 1 libra (*450 g*)/nivel de lanzador, no resultan afectados, pero todos los demás que poseen la composición apropiada estallan sin remedio.

Otra opción es romper un solo objeto sólido, sin importar su composición, que pese como máximo, 10 libras (*4,5 kg*)/nivel de lanzador que posees. Dirigido contra una criatura cristalina (del peso que sea), el conjuro inflige 1d6 pg de daño sónico/nivel de lanzador (máximo 10d6), aunque la víctima puede salvar contra Fortaleza para mitad de daño.

ESTASIS TEMPORAL

Escuela transmutación; **Nivel** hechicero/mago 8

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M (5.000 po entre polvo de diamante, de esmeralda, de rubí, y de zafiro)

Alcance toque

Objetivo criatura tocada

Duración permanente

Tirada de salvación Fortaleza niega; **Resistencia a conjuros** sí

Si tienes éxito en un ataque de toque cuerpo a cuerpo, haces que el receptor entre en un estado de animación suspendida. El tiempo deja de pasar para la criatura y su estado se vuelve fijo. La criatura no envejece, sus funciones vitales prácticamente cesan, y ninguna fuerza ni efecto puede dañarla. Dicho estado continúa hasta que la magia es eliminada (como mediante un conjuro de *disipar magia* con éxito o de *libertad*).

ESTATUA

Escuela transmutación; **Nivel** hechicero/mago 7

Tiempo de lanzamiento 1 asalto

Componentes V, S, M (cal, arena, y una gota de agua, removidos con un hierro puntiagudo)

Alcance toque

Objetivo criatura tocada

Duración 1 hora/nivel (D)

Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo); **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo)

Este conjuro hace que el receptor se transforme en piedra sólida, incluyendo la ropa y equipo que vista o porte. En forma de estatua, el receptor adquiere dureza 8, además de retener sus propios pg de daño. El receptor puede ver, oír y oler con total normalidad, pero no necesita comer ni respirar. Su tacto queda limitado a aquellas sensaciones que pueden afectar a la sustancia granítica que compone su cuerpo. Las lascas que se le desprenden corresponden a simples rasguños, pero romper uno de sus brazos supone un daño más grave. El individuo que está bajo el efecto puede volver a su estado normal, actuar, y a continuación recuperar instantáneamente su forma de estatua (como acción gratuita), siempre que lo desee mientras dura el efecto.

ETEREIDAD

Escuela transmutación; **Nivel** clérigo 9, hechicero/mago 9
Alcance toque; ver texto
Objetivos tú y otra criatura tocada/3 niveles
Duración 1 minuto/nivel (D)
Resistencia a conjuros sí

Este conjuro funciona como *excursión etérea*, pero os volvéis etéreos tanto tú como otras criaturas voluntarias (y sus equipos) que tengan las manos unidas. Aparte de ti mismo, puedes llevar contigo al plano Etéreo a una criatura por cada 3 niveles de lanzador que posees. Una vez etéreas, las criaturas no tienen por qué permanecer unidas.

Cuando expira el conjuro, todas las criaturas afectadas que están en el plano Etéreo vuelven a su existencia material.

EVOCACIÓN SOMBRÍA

Escuela ilusión (sombra); **Nivel** bardo 5, hechicero/mago 5
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance ver texto
Efecto ver texto
Duración ver texto
Tirada de salvación Voluntad descree (si se interactúa con el conjuro);
Resistencia a conjuros sí

Te permite manipular la energía del plano de la Sombra para lanzar versiones, ilusorias y casi reales, de conjuros de evocación de mago y hechicero de 4º nivel o inferior. Los conjuros que infligen daño tienen efectos normales salvo que una criatura afectada tenga éxito en una salvación de Voluntad. Todas las criaturas que descreen la ilusión sufren sólo 1/5 del daño del ataque. Si el ataque descreído tiene un efecto especial que no inflige daño, ese efecto sólo tiene 1/5 de su fuerza (si es aplicable) o sólo tiene un 20% de probabilidad de darse. Si es reconocido como una *evocación sombría*, un conjuro que causa daño sólo inflige 1/5 (20%) de su daño. Sin importar cuál sea el resultado de la salvación para descreer, las criaturas afectadas por estas evocaciones tienen derecho a cualquier salvación (o resistencia a conjuros) permitida por el conjuro simulado, pero la CD del mismo se corresponde con el nivel de la *evocación sombría* (5º) y no con el nivel del conjuro normal.

Los efectos que no infligen daño surten efecto normal, salvo contra quienes los descreen, en cuyo caso no surten efecto.

Los objetos tienen éxito automáticamente en sus salvaciones de Voluntad contra este conjuro.

EVOCACIÓN SOMBRÍA MAYOR

Escuela ilusión (sombra); **Nivel** hechicero/mago 8

Este conjuro funciona como *evocación sombría*, salvo que permite al lanzador crear versiones ilusorias, parcialmente reales, de conjuros de evocación de hechicero y mago de hasta 7º nivel. Si es reconocido por lo que es, un conjuro dañino sólo inflige 3/5 (60%) de su daño normal.

EXCURSIÓN ETÉREA

Escuela transmutación; **Nivel** clérigo 7, hechicero/mago 7
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance personal
Objetivo tú
Duración 1 asalto/nivel (D)

Te vuelves etéreo junto a tu equipo. Mientras dura el conjuro estás en el plano Etéreo, que se solapa con el plano Material. Cuando el conjuro expira, regresas a la existencia material.

Una criatura etérea es invisible e insustancial, y puede moverse en cualquier dirección, incluso hacia arriba o hacia abajo (aunque a la mitad de su velocidad normal). Puedes moverte a través de objetos sólidos, incluyendo criaturas vivas. Una criatura etérea puede ver y oír lo que sucede en el plano Material, aunque todo le parece gris e irreal. La vista y el oído de lo que allí sucede quedan limitados a 60 pies (*18 m*).

Los efectos de fuerza y las abjuraciones afectan normalmente a una criatura etérea. Sus efectos se extienden desde el plano Material hasta el Etéreo, pero no a la inversa. Una criatura etérea no puede atacar a enemigos materiales, y los conjuros que lanzas siendo etéreo sólo afectan a otras criaturas etéreas. Ciertas criaturas u objetos materiales disponen de ataques y efectos que funcionan en el plano Etéreo.

Trata a las demás criaturas y objetos etéreos como si fueran materiales.

Si terminas el conjuro y te materializas en el interior de un objeto material (como una pared) eres desplazado hasta el espacio vacío más cercano y sufres 1d6 pg de daño por cada 5 pies (*1,5 m*) de desplazamiento.

EXIGENCIA

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador]; **Nivel** hechicero/mago 8
Tirada de salvación Voluntad parcial; **Resistencia a conjuros** sí

Este conjuro funciona como *recado*, pero el mensaje también puede contener una *sugestión* (consulta el conjuro *sugestión*), que el receptor intenta llevar a cabo en la medida de sus posibilidades. Tener éxito en una tirada de salvación de Voluntad niega el efecto de *sugestión*, pero no el contacto. En caso de ser recibida, la *exigencia es* comprendida aunque la puntuación de Inteligencia de la criatura sea de 1. Si el mensaje es imposible o no tiene sentido en las circunstancias en que se halla el receptor en el momento de llegar hasta él, su contenido es comprendido sin problemas, pero la *sugestión* no surte efecto.

El mensaje de la *exigencia* para la criatura debe contener un máximo de 25 palabras (incluyendo la *sugestión*), y la criatura puede dar una respuesta breve inmediatamente.

EXORCISMO

Escuela abjuración; **Nivel** clérigo 4, hechicero/mago 5
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, FD
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Objetivo una criatura extraplanaria
Duración instantánea
Tirada de salvación Voluntad niega, ver texto; **Resistencia a conjuros** sí

Este conjuro obliga a una criatura extraplanaria a regresar a su plano si falla una salvación de Voluntad. Si el conjuro tiene éxito, la criatura es expulsada instantáneamente, pero hay un 20% de probabilidad de que la criatura sea enviada por error a un plano distinto al suyo.

EXPIACIÓN

Escuela abjuración; **Nivel** clérigo 5, druida 5
Tiempo de lanzamiento 1 hora
Componentes V, S, M (quemar incienso), F (un rosario u otro objeto utilizado para rezar de al menos 500 po), FD
Alcance toque
Objetivo criatura viva tocada
Duración instantánea
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** sí

Este conjuro libera al receptor de la carga impuesta por sus faltas y malas obras. La criatura que desea expiarse debe estar verdaderamente arrepentida, y deseosa de enmendar sus errores. Si cometió la mala obra involuntariamente o bajo alguna compulsión, la *expiación* funciona normalmente sin coste alguno para ti. No obstante, si se trata de alguien que quiere expiar una fechoría voluntaria, debes interceder ante tu dios (quemando 2.500 po en incienso u otras ofrendas). *Expiación* puede lanzarse con varios propósitos, dependiendo de la versión elegida.

Invertir un cambio mágico de alineamiento: si el alineamiento de una criatura ha sido alterado mágicamente, este conjuro lo devuelve a su estado original sin coste adicional alguno.

Restablecer una clase: un paladín u otra clase que ha perdido sus rasgos de clase por violar las restricciones de alineamiento de la misma, puede recuperar sus rasgos de clase por medio de este conjuro.

Restablecer la capacidad y poderes para los conjuros de clérigos y druidas: un clérigo o druida que ha perdido sus rasgos de clase por haber incurrido en la ira de su dios puede recuperarlos *expiándose* ante otro clérigo del mismo dios o ante otro druida. Si la transgresión fue intencionada, el clérigo que ejecuta el conjuro debe gastar 2.500 po en incienso y ofrendas para interceder ante su dios

Redención o tentación: puedes lanzar este conjuro sobre una criatura de alineamiento opuesto, ofreciéndole la probabilidad de cambiar su alineamiento para que se acerque al tuyo. El posible receptor ha de estar presente durante todo el proceso de lanzamiento. Al completarse el conjuro, el receptor elige libremente si conserva su alineamiento original, o si consiente en aceptar tu oferta y adquirir el mismo que tienes tú. Ninguna coacción, compulsión, ni influencia mágica puede obligar a la criatura a aceptar la oportunidad ofrecida si no está dispuesta a abandonar voluntariamente su antiguo alineamiento. El uso de este conjuro no funciona sobre los ajenos, ni sobre cualquier otra criatura incapaz de cambiar su alineamiento de manera natural.

Aunque la descripción del conjuro se refiere a actos malignos, *expiación* también puede usarse con cualquier criatura que haya realizado actos contra su alineamiento, sea cual sea.

Nota: normalmente, cambiar de alineamiento es algo que queda en manos del jugador. Este uso de la *expiación* ofrece una forma de que el personaje pueda cambiar de alineamiento drástica, repentina, y definitivamente.

EXPLOSIÓN DE SONIDO

Escuela evocación [sónico]; **Nivel** bardo 2, clérigo 2
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, F/FD (un instrumento musical)
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Área expansión de 10 pies (*3 m*) de radio
Duración instantánea
Tirada de salvación Fortaleza parcial; **Resistencia a conjuros** sí

Haces sonar una tremenda cacofonía dentro del área del conjuro. Las criaturas que se encuentran en ella sufren 1d8 pg de daño sónico, y deben tener éxito en una salvación de Fortaleza para evitar quedar aturdidas durante 1 asalto. Las criaturas que no pueden oír no quedan aturdidas, pero sufren daño igualmente.

EXPLOSIÓN SOLAR

Escuela evocación [luz]; **Nivel** druida 8, hechicero/mago 8,
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M/FD (piedra solar [feldespato] y una llama)
Alcance largo (400 pies [*120 m*] + 40 pies [*12 m*]/nivel)
Área explosión de 80 pies (*24 m*) de radio
Duración instantánea
Tirada de salvación Reflejos parcial; ver texto **Resistencia a conjuros** sí

Este conjuro hace que un globo de calor y radiación abrasadores explote en silencio a partir del punto que eliges. Todas las criaturas que se encuentran en el globo quedan cegadas y sufren 6d6 pg de daño. Una criatura para la cual la luz del sol es dañina o antinatural sufre doble daño. Tener éxito en una salvación de Reflejos niega la ceguera y reduce el daño a la mitad.

Los muertos vivientes envueltos por la luz sufren 1d6 pg de daño/nivel de lanzador (máximo 25d6), la mitad si tienen éxito en su salvación de Reflejos. Además, la explosión destruye directamente a los muertos vivientes que resultan afectados por la luz solar si la fallan.

La luz ultravioleta generada por el conjuro inflige daño a los hongos, mohos, cienos, y limos, igual que si fueran muertos vivientes.

Explosión solar disipa cualquier conjuro de oscuridad de hasta 8º nivel en su área.

FALSA VIDA

Escuela nigromancia; **Nivel** hechicero/mago 2
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (una gota de sangre)
Alcance personal
Objetivo tú
Duración 1 hora/nivel o hasta que sea descargado; ver texto

Empleas el poder de la muerte en vida para conseguir una aptitud limitada para evitar la muerte. Mientras el conjuro está en efecto, obtienes 1d10 + 1/nivel de lanzador (máximo +10) pg temporales.

FATALIDAD

Escuela nigromancia [enajenador, miedo]; **Nivel** clérigo 1
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, FD
Alcance intermedio (100 pies [*30 m*]+ 10 pies [*3 m*]/nivel)
Objetivo una criatura viva
Duración 1 minuto/nivel
Tirada de salvación Voluntad niega; **Resistencia a conjuros** sí

Este conjuro transmite a un solo receptor un terrible pavor, que hace que quede estremecido.

FAVOR DIVINO

Escuela evocación; **Nivel** clérigo 1, paladín 1
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, FD
Alcance personal
Objetivo tú
Duración 1 minuto

Gracias a la invocación de la fuerza y sabiduría de un dios, obtienes un bonificador +1 por suerte a las tiradas de ataque y daño con arma/3 niveles de lanzador que tienes (con un mínimo de +1 y un máximo de +3). Este bonificador no se aplica al daño de los conjuros.

FESTÍN DE LOS HÉROES

Escuela conjuración [creación]; **Nivel** bardo 6, clérigo 6
Tiempo de lanzamiento 10 minutos
Componentes V, S, FD
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Efecto festín para 1 criatura/nivel
Duración 1 hora + 12 horas; ver texto
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Te permite crear un gran festín que incluye unas magníficas mesa, sillas, servicio, comida y bebida. El festín tarda una hora en ser consumido, y sus efectos beneficiosos no se dejan sentir hasta que ha transcurrido ese tiempo. Toda criatura que participa del banquete queda curada de toda indisposición y náusea, obtiene los beneficios de *neutralizar veneno* y *quitar enfermedad*, y obtiene 1d8 pg de golpe temporales (+1 por cada 2 niveles de lanzador; máximo +10) tras beber el brebaje nectarino que forma parte del banquete. La ambrosíaca comida ingerida da a cada criatura que la consume un bonificador +1 por moral a las tiradas de ataque y salvaciones de Voluntad, y un bonificador +4 por moral a las salvaciones contra veneno y los efectos de miedo durante 12 horas.

Si el festín es interrumpido por alguna razón, el conjuro se pierde y todos sus efectos son negados.

FILO FLAMÍGERO

Escuela evocación [fuego]; **Nivel** druida 2
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, FD
Alcance o pies
Efecto un haz similar a una espada
Duración 1 minuto/nivel (D)
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** sí

De tu mano surge un haz ardiente, de fuego al rojo vivo, y de 3 pies (*90 cm*) de longitud, que puedes blandir como si fuera una cimitarra. Sus ataques se consideran de toque cuerpo a cuerpo. El arma inflige 1d8 pg de daño por fuego, +1 punto adicional/2 niveles de lanzador que posees (máximo +10). Como el filo es inmaterial, tu modificador por Fuerza no se aplica al daño. El *filo flamígero* puede inflamar los materiales combustibles, como el pergamino, la paja, las ramas secas y la tela.

FLAMEAR

Escuela evocación [fuego]; **Nivel** druida 1
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance o pies
Efecto llama en la palma de tu mano
Duración 1 minuto/nivel (D)
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** sí

Una llama brillante como una antorcha, que no te causa daño alguno ni a ti ni a tu equipo, aparece en la palma de tu mano.

Además de proporcionar iluminación, la llama puede ser lanzada o utilizada para tocar a tus enemigos. Puedes golpear a tus oponentes con un ataque de toque cuerpo a cuerpo, infligiendo 1d6 pg de daño por fuego +1 punto adicional/nivel de lanzador (máximo +5). Por otro lado, puedes lanzar la llama hasta 120 pies (*36 m*) de distancia como si fuera un arma arrojadiza. Al hacer esto, se considera que estás efectuando un ataque de toque a distancia (sin penalizador de distancia), e infliges el mismo daño que con el ataque cuerpo a cuerpo. Nada más arrojarla, aparece una nueva en la palma de tu mano. Cada ataque reduce la duración restante en 1 minuto. Si un ataque reduce lo que queda de duración a 0 minutos o menos, el conjuro termina después de resolverlo.

Este conjuro no funciona bajo el agua.

FLECHA ÁCIDA

Escuela conjuración (creación) [ácido]; **Nivel** hechicero/mago 2
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (hojas de ruibarbo y un estómago de víbora), F (un dardo)
Alcance largo (400 pies [*120 m*] + 40 pies [*12 m*]/nivel)
Efecto una flecha de ácido
Duración 1 asalto +1 asalto/3 niveles
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Una flecha de ácido surge de tu mano y avanza a toda velocidad hacia su objetivo. Para alcanzar a tu oponente, debes tener éxito en un ataque de toque a distancia. La flecha inflige 2d4 pg de daño por ácido, sin daño por salpicadura. De no ser neutralizado, el ácido dura 1 asalto adicional /3 niveles de lanzador que posees (hasta un máximo de 6 asaltos a nivel 18º), infligiendo otros 2d4 pg de daño por ácido/asalto.

FLECHA FLAMÍGERA

Escuela transmutación [fuego]; **Nivel** hechicero/mago 3
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (una gota de aceite y un trocito de pedernal)
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Objetivos 50 proyectiles, todos los cuales deben estar en contacto entre sí en el momento del lanzamiento
Duración 10 minutos/nivel
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Transformas munición (como flechas, virotes, *shuriken* y piedras de honda) en proyectiles ardientes. Cada elemento de munición inflige 1d6 pg de daño adicionales por fuego a cualquier objetivo al que golpea (además de su daño normal). Un proyectil flamígero puede incendiar fácilmente un objeto o estructura inflamable, pero no hace arder a una criatura en la que impacta.

FORMA ARBÓREA

Escuela transmutación; **Nivel** druida 2, explorador 3
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, FD
Alcance personal
Objetivo tú
Duración 1 hora/nivel (D)

Por medio de este conjuro, puedes adoptar la forma de un árbol o arbusto vivo Grande, o bien el tronco de un árbol muerto Grande que tenga unas cuantas ramas. Ni siquiera una inspección minuciosa revela que el árbol en cuestión es en realidad una criatura mágicamente escondida. Ante cualquier comprobación normal, eres un árbol o un arbusto, aunque un conjuro de *detectar magia* revela que la planta en cuestión ha sido levemente transmutada. Mientras estás en forma arbórea, puedes observar todo lo que sucede a tu alrededor igual que si estuvieras en tu forma normal, y tus puntos de golpe y tiradas de salvación no resultan afectados. Obtienes un bonificador +10 por armadura natural a la CA, pero tienes una puntuación efectiva de Destreza de o y una velocidad de o pies. En forma arbórea eres inmune a los críticos. La ropa o equipo que llevas encima se transforman contigo. Puedes deshacer la *forma arbórea* usando una acción gratuita en lugar de estándar.

FORMA DE BESTIA I

Escuela transmutación (polimorfía); **Nivel** hechicero/mago 3
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (un trocito de la criatura cuya forma quieres adoptar)
Alcance personal
Objetivo tú
Duración 1 minuto/nivel (D)

Cuando lanzas este conjuro, puedes adoptar la forma de cualquier criatura Pequeña o Mediana del tipo animal. Si la forma que adoptas dispone de cualquiera de las siguientes aptitudes, obtienes dicha aptitud: trepar 30 pies (*9 m*), volar 30 pies (*9 m*) (maniobrabilidad regular), nadar 30 pies (*9 m*), visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra, y olfato.

Animal Pequeño: si la forma que adoptas es la de un animal Pequeño, obtienes un bonificador +2 por tamaño a tu Destreza, y un bonificador +1 por armadura natural a tu CA.

Animal Mediano: si la forma que adoptas es la de un animal Mediano, obtienes un bonificador +2 por tamaño a tu Fuerza, y un bonificador +2 por armadura natural a tu CA.

FORMA DE BESTIA II

Escuela transmutación (polimorfía); **Nivel** hechicero/mago 4

Este conjuro funciona igual que *forma de bestia I*, excepto que también te permite adoptar la forma de una criatura Menuda o Grande del tipo animal. Si la forma que adoptas dispone de cualquiera de las siguientes aptitudes, obtienes dicha aptitud: trepar 60 pies (*18 m*), volar 60 pies (*18 m*) (maniobrabilidad regular), nadar 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra, olfato, agarrón, abalanzarse, y derribar.

Animal Menudo: si la forma que adoptas es la de un animal Menudo, obtienes un bonificador +4 por tamaño a tu Destreza, sufres un penalizador -2 a tu Fuerza, y obtienes un bonificador +1 por armadura natural a tu CA.

Animal Grande: si la forma que adoptas es la de un animal Grande, obtienes un bonificador +4 por tamaño a tu Fuerza, sufres un penalizador -2 a tu Destreza, y obtienes un bonificador +4 por armadura natural a tu CA.

FORMA DE BESTIA III

Escuela transmutación (polimorfía); **Nivel** hechicero/mago 5

Este conjuro funciona igual que *forma de bestia II*, excepto que también te permite adoptar la forma de una criatura Diminuta o Enorme del tipo animal, o la de una bestia mágica de tamaño Pequeño o Mediano. Si la forma que adoptas dispone de cualquiera de las siguientes aptitudes, obtienes dicha aptitud: excavar 30 pies (*9 m*), trepar 90 pies (*27 m*), volar 90 pies (*27 m*) (maniobrabilidad buena), nadar 90 pies (*27 m*), sentido ciego 30 pies (*9 m*), visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra, olfato, constreñir, ferocidad, agarrón, propulsión, veneno, abalanzarse, desgarramiento, pisotear, derribar, y telaraña.

Animal Diminuto: si la forma que adoptas es la de un animal Diminuto, obtienes un bonificador +6 por tamaño a tu Destreza, sufres un penalizador -4 a tu Fuerza, y obtienes un bonificador +1 por armadura natural a tu CA.

Animal Enorme: si la forma que adoptas es la de un animal Enorme, obtienes un bonificador +6 por tamaño a tu Fuerza, sufres un penalizador -4 a tu Destreza, y obtienes un bonificador +6 por armadura natural.

Bestia mágica Pequeña: si la forma que adoptas es la de una bestia mágica Pequeña, obtienes un bonificador +4 por tamaño a tu Destreza, y un bonificador +2 por armadura natural a tu CA.

Bestia mágica Mediana: si la forma que adoptas es la de una bestia mágica Mediana, obtienes un bonificador +4 por tamaño a tu Fuerza, y un bonificador +4 por armadura natural a tu CA.

FORMA DE BESTIA IV

Escuela transmutación (polimorfía); **Nivel** hechicero/mago 6

Este conjuro funciona igual que *forma de bestia III*, excepto que también te permite adoptar la forma de una bestia mágica de tamaño Menudo o Grande. Si la forma que adoptas dispone de cualquiera de las siguientes aptitudes, obtienes dicha aptitud: excavar 60 pies (*18 m*), trepar 90 pies (*27 m*), volar 120 pies (*36 m*) (maniobrabilidad buena), nadar 120 pies (*36 m*), sentido ciego 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad 90 pies (*27 m*), visión en la penumbra, olfato, sentido de la vibración 60 pies (*18 m*), arma de aliento, constreñir, ferocidad, agarrón, propulsión, veneno, abalanzarse, desgarramiento, rasgadura, rugido, pinchos, pisotear, derribar, y telaraña. Si la criatura posee inmunidad o resistencia a cualquier elemento, obtienes Resistir 20 a dicho elemento. Si la criatura sufre vulnerabilidad a un elemento, tú sufres también dicha vulnerabilidad.

Bestia mágica Menuda: si la forma que adoptas es la de una bestia mágica Menuda, sufres un penalizador -2 a tu Fuerza, obtienes un bonificador +8 por tamaño a tu Destreza, y un bonificador +3 por armadura natural a tu CA.

Bestia mágica Grande: si la forma que adoptas es la de una bestia mágica Grande, sufres un penalizador -2 a tu Destreza, obtienes un bonificador +6 por tamaño a tu Fuerza, un bonificador +2 por tamaño a tu Constitución, y un bonificador +6 por armadura natural a tu CA.

FORMA DE DRAGÓN I

Escuela transmutación (polimorfía); **Nivel** hechicero/mago 6
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (una escama del tipo de dragón que pretendes adoptar)

Alcance personal
Objetivo tú
Duración 1 minuto/nivel (D)
Tirada de salvación ver texto; **Resistencia a conjuros** no
Te conviertes en un dragón cromático o metálico Mediano (consulta el *Bestiario*). Obtienes un bonificador +4 por tamaño a la Fuerza, un bonificador +2 por tamaño a la Constitución, un bonificador +4 por armadura natural, volar 60 pies (*18 m*) (mala), visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), un arma de aliento, y resistencia a un elemento. También obtienes 1 ataque de mordisco (1d8), 2 de garra (1d6), y 2 de aletazo (1d4). Tu arma de aliento y tu resistencia dependen del tipo de dragón. Sólo puedes usar el arma de aliento 1 vez por lanzamiento de este conjuro. Todas las armas de aliento infligen 6d8 pg de daño, y permiten una salvación de Reflejos para mitad de daño. Además, algunos de los tipos de dragón conceden aptitudes adicionales, como se indica a continuación.

Dragón negro: línea de ácido de 60 pies (*18 m*), Resistir 20 ácido, nadar 60 pies (*18 m*).

Dragón azul: línea de electricidad de 60 pies (*18 m*), Resistir 20 electricidad, excavar 20 pies (*6 m*).

Dragón verde: cono de ácido de 30 pies (*9 m*), Resistir 20 ácido, nadar 40 pies (*12 m*).

Dragón rojo: cono de fuego de 30 pies (*9 m*), Resistir 30 fuego, Vulnerable frío.

Dragón blanco: cono de frío de 30 pies (*9 m*), nadar 60 pies (*18 m*), Resistir 20 frío, Vulnerable fuego.

Dragón de latón: línea de fuego de 60 pies (*18 m*), Resistir 20 fuego, excavar 30 pies (*9 m*), Vulnerable frío.

Dragón de bronce: línea de electricidad de 60 pies (*18 m*), Resistir 20 electricidad, nadar 60 pies (*18 m*).

Dragón de cobre: línea de ácido de 60 pies (*18 m*), Resistir 20 ácido, *escalada de araña* (siempre activo).

Dragón de oro: cono de fuego de 30 pies (*9 m*), Resistir 20 fuego, nadar 60 pies (*18 m*).

Dragón de plata: cono de frío de 30 pies (*9 m*), Resistir 30 frío, Vulnerable fuego.

FORMA DE DRAGÓN II

Escuela transmutación (polimorfía); **Nivel** hechicero/mago 7
Este conjuro funciona como *forma de dragón I* excepto que también te permite adoptar la forma de un dragón cromático o metálico Grande. Obtienes un bonificador +6 por tamaño a la Fuerza, un bonificador +4 por tamaño a la Constitución, un bonificador +6 por armadura natural, volar 90 pies (*27 m*) (mala), visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), un arma de aliento, RD 5/mágica, y resistencia a un elemento. También obtienes 1 ataque de mordisco (2d6), 2 de garra (1d8), 2 de aletazo (1d6), y 1 de coletazo (1d8). Sólo puedes usar el arma de aliento 2 veces por lanzamiento de este conjuro, y debes esperar 1d4 asaltos entre usos. Todas las armas de aliento infligen 8d8 pg de daño y permiten una salvación de Reflejos para mitad de daño. Las armas de aliento de línea aumentan a 80 pies (*24 m*), y los conos a 40 pies (*12 m*).

FORMA DE DRAGÓN III

Escuela transmutación (polimorfía); **Nivel** hechicero/mago 8
Este conjuro funciona como *forma de dragón II* excepto que también te permite adoptar la forma de un dragón cromático o metálico Enorme. Obtienes un bonificador +10 por tamaño a la Fuerza, un bonificador +8 por tamaño a la Constitución, un bonificador +8 por armadura natural, volar 120 pies (*36 m*) (mala), sentido ciego 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad 120 pies (*36 m*), un arma de aliento, RD 10/mágica, presencia temible (CD igual a la de este conjuro), e inmunidad a un elemento (el mismo al que *forma de dragón I* confiere resistencia). También obtienes 1 ataque de mordisco (2d8), 2 de garra (2d6), 2 de aletazo (1d8), y 1 de coletazo (2d6). Puedes usar el arma de aliento las veces que quieras, pero debes esperar 1d4 asaltos entre usos. Todas las armas de aliento infligen 12d8 pg de daño, y permiten una salvación de Reflejos para mitad de daño. Las armas de aliento de línea aumentan a 100 pies (*30 m*), y los conos a 50 pies (*15 m*).

FORMA DE GIGANTE I

Escuela transmutación (polimorfía); **Nivel** hechicero/mago 7
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (un trocito de la criatura cuya forma pretendes adoptar)
Alcance personal
Objetivo tú
Duración 1 minuto/nivel (D)
Cuando lanzas este conjuro adoptas la forma de cualquier criatura humanoide Grande del subtipo gigante (consulta el *Bestiario*). Una vez adoptada, obtienes las siguientes aptitudes: un bonificador +6 por tamaño a la Fuerza, un penalizador -2 a la Destreza, un bonificador +4 por tamaño a la Constitución, un bonificador +4 por armadura natural, y visión en la penumbra. Si la forma que adoptas posee alguna de las siguientes aptitudes, la obtienes también: visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), rasgadura (daño 2d6), regeneración 5, atrapar rocas, y lanzamiento de rocas (alcance 60 pies [*18 m*], daño 2d6). Si la criatura posee inmunidad o resistencia a algún elemento, obtienes Resistir 20 a dicho elemento, y si sufre vulnerabilidad a algún elemento, la sufres.

FORMA DE GIGANTE II

Escuela transmutación (polimorfía); **Nivel** hechicero/mago 8
Este conjuro funciona como *forma de gigante I* excepto que también te permite adoptar la forma de cualquier criatura Enorme del tipo gigante. Obtienes las siguientes aptitudes: un bonificador +8 por tamaño a la Fuerza, un penalizador -2 a la Destreza, un bonificador +6 por tamaño a la Constitución, un bonificador +6 por armadura natural, visión en la penumbra, y un bonificador +10 pies (*3 m*) por mejora a tu velocidad. Si la forma que adoptas posee alguna de las siguientes aptitudes, la obtienes también: nadar 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), rasgadura (daño 2d8), regeneración 5, atrapar rocas, y lanzamiento de rocas (alcance 120 pies [*36 m*], daño 2d10). Si la criatura posee inmunidad o resistencia a algún elemento la obtienes, y si sufre vulnerabilidad a algún elemento, la sufres.

FORMA DE PLANTA I

Escuela transmutación (polimorfía); **Nivel** hechicero/mago 5
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (un trocito de la criatura cuya forma pretendes adoptar)
Alcance personal
Objetivo tú
Duración 1 minuto/nivel (D)
Cuando lanzas este conjuro adoptas la forma de cualquier criatura Pequeña o

Mediana del tipo planta (consulta el *Bestiario*). Si la forma que adoptas posee alguna de las siguientes aptitudes, obtienes la aptitud indicada: visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra, constreñir, agarrón, y veneno. Si la forma que adoptas no posee la aptitud de moverse, tu velocidad se reduce a 5 pies (*1,5 m*) y pierdes todas las demás formas de movimiento. Si la criatura es vulnerable a un elemento, sufres dicha vulnerabilidad.

Planta Pequeña: si la forma que adoptas es la de una planta Pequeña, obtienes un bonificador +2 por tamaño a la Constitución, y un bonificador +2 por armadura natural.

Planta Mediana: si la forma que adoptas es la de una planta Mediana, obtienes un bonificador +2 por tamaño a la Fuerza, un bonificador +2 por tamaño a la Constitución, y un bonificador +2 por armadura natural.

FORMA DE PLANTA II

Escuela transmutación (polimorfía); **Nivel** hechicero/mago 6

Este conjuro funciona como *forma de planta I*, excepto que también te permite adoptar la forma de una criatura Grande del tipo planta. Si la criatura tiene inmunidad o resistencia a algún elemento, obtienes Resistir 20 al mismo, y si es vulnerable a un elemento, sufres dicha vulnerabilidad.

Planta Grande: si la forma que adoptas es la de una planta Grande, obtienes un bonificador +4 por tamaño a la Fuerza, un bonificador +2 por tamaño a la Constitución, y un bonificador +4 por armadura natural.

FORMA DE PLANTA III

Escuela transmutación (polimorfía); **Nivel** hechicero/mago 7

Este conjuro funciona como *forma de planta II*, excepto que también te permite adoptar la forma de una criatura Enorme del tipo planta. Si la criatura tiene alguna de las siguientes aptitudes, la obtienes: RD, regeneración 5, y pisotear.

Planta Enorme: si la forma que adoptas es la de una planta Enorme, obtienes un bonificador +8 por tamaño a la Fuerza, un penalizador -2 a la Destreza, un bonificador +4 por tamaño a la Constitución, y un bonificador +6 por armadura natural.

FORMA GASEOSA

Escuela transmutación; **Nivel** bardo 3, hechicero/mago 3

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes S, M/FD (un poco de gasa y una voluta de humo)

Alcance toque

Objetivo criatura corporal voluntaria tocada

Duración 2 minutos/nivel (D)

Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

El receptor y todo su equipo se vuelven insustanciales, borrosos y traslúcidos. Su armadura material (incluyendo la natural) no sirve, pero se siguen aplicando sus bonificadores por tamaño, Destreza, desvío, y bonificadores de armadura por efectos de fuerza. El receptor obtiene RD 10/mágica, y se vuelve inmune al veneno y a los golpes críticos. Sin embargo, no puede atacar ni lanzar conjuros que tengan componente verbal, somático, material o foco (nótese que esto no excluye aquellos conjuros que el receptor pueda haber preparado utilizando las dotes metamágicas Conjurar en silencio, Conjurar sin moverse, y Abstención de materiales). El receptor también pierde sus aptitudes sobrenaturales mientras está en forma gaseosa. Si tiene un conjuro de toque listo para usar, se descarga de manera inofensiva en cuanto surte efecto el conjuro de *forma gaseosa*.

Una criatura gaseosa no puede correr, pero sí volar a una velocidad de 10 pies (*3 m*) y tener éxito automáticamente en todas las pruebas de la habilidad Volar. Puede atravesar orificios pequeños o aberturas estrechas (incluyendo simples grietas) junto a todo lo que lleva puesto o transporta, siempre y cuando el conjuro persista. El receptor puede ser afectado por el viento, y no puede entrar en el agua ni en ningún otro líquido. Tampoco puede manipular objetos ni activarlos, ni siquiera los que lleva consigo en su forma gaseosa. Los objetos que están activos de manera continua lo siguen estando, aunque en algunos casos sus efectos pueden ser poco útiles.

FORMAS DE ANIMAL

Escuela transmutación (polimorfía); **Nivel** druida 8

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, FD

Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)

Objetivos hasta 1 criatura voluntaria/nivel (2 receptores cualesquiera no pueden distar más de 30 pies [*9 m*])

Duración 1 hora/nivel (D)

Tirada de salvación ninguna, ver texto; **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo)

Como *forma de bestia III*, salvo que puedes cambiar la forma a un máximo de una criatura voluntaria por nivel a la de un animal de tu elección; el conjuro no surte efecto alguno sobre criaturas no voluntarias. Todas las criaturas deben adoptar la forma del mismo tipo de animal. Los receptores permanecen en la forma animal hasta que expira el conjuro o lo deshaces para todos ellos. Además, cada receptor puede volver a adoptar libremente su forma normal como acción de asalto completo, poniendo fin al conjuro sólo en lo que a él respecta.

FUEGO FEÉRICO

Escuela evocación [luz]; **Nivel** druida 1

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, FD

Alcance largo (400 pies [*120 m*] + 40 pies [*12 m*]/nivel)

Área criaturas y objetos en una explosión de 5 pies (*1,5 m*) de radio

Duración 1 minuto/nivel (D)

Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** sí

Un brillo pálido rodea y perfila a los receptores del conjuro, que despiden una luz equivalente a la de las velas. Las criaturas rodeadas por el brillo tienen un penalizador -20 a todas las pruebas de Sigilo, y no se benefician de la ocultación que normalmente proporciona la oscuridad (aunque un efecto mágico de *oscuridad* de 2º nivel o superior funciona de manera normal), *contorno borroso*, *desplazamiento*, *invisibilidad*, o efectos similares. La luz es demasiado tenue como para tener efecto sobre los muertos vivientes o las criaturas que viven en la oscuridad y son vulnerables a la luz. El *fuego feérico* puede ser azul, verde o violeta, según decidas en el momento del lanzamiento.

Este conjuro no inflige daño alguno ni a los objetos, ni a las criaturas que rodea.

FUERZA DE TORO

Escuela transmutación; **Nivel** clérigo 2, druida 2, hechicero/mago 2, paladín 2
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M/FD (unos cuantos cabellos, o una pizca de estiércol de toro)
Alcance toque
Objetivo criatura tocada
Duración 1 minuto/nivel
Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo); **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo)

El receptor se vuelve más fuerte. El conjuro le concede un bonificador +4 por mejora a la Fuerza, añadiendo los beneficios usuales a las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo, tiradas de daño cuerpo a cuerpo, y demás usos del modificador por Fuerza.

FUERZA DE TORO EN GRUPO

Escuela transmutación; **Nivel** clérigo 6, druida 6, hechicero/mago 6
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Objetivos 1 criatura/nivel (2 receptores cualesquiera no pueden distar más de 30 pies [*9 m*])

Este conjuro funciona como *fuerza de toro*, salvo que afecta a múltiples criaturas.

FUNDIRSE CON LA PIEDRA

Escuela transmutación [tierra]; **Nivel** clérigo 3, druida 3
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, FD
Alcance personal
Objetivo tú
Duración 10 minutos/nivel

Este conjuro permite que tu cuerpo y tus posesiones se fundan con un bloque de piedra, que debe ser lo bastante grande como para darte cabida en las tres dimensiones. Cuando se completa el lanzamiento, tú y tu equipo inerte (por un peso máximo de 100 libras [*45 kg*]) os fundís con la piedra. Si no se cumple cualquiera de estas condiciones, el conjuro fracasa y se pierde sin más.

Mientras estás en el interior de la piedra, te mantienes en contacto (aunque tenue) con la cara de la roca en la que te fundiste. Sigues siendo consciente del paso del tiempo y puedes lanzar conjuros sobre ti mismo mientras estás escondido. No puedes ver nada de lo que sucede fuera, pero puedes seguir escuchando lo que pasa a tu alrededor. Un daño menor sufrido por la piedra no supone perjuicio alguno para ti, pero una destrucción parcial que impide que quepas en su interior te expulsa de ella y te inflige 5d6 pg de daño. La destrucción total de la piedra te expulsa de su interior y te mata en el acto si no consigues una salvación de Fortaleza CD 18, e incluso si la consigues sufres 5d6 pg de daño.

Hasta que expira la duración del conjuro, puedes abandonar tu escondite en cualquier momento, saliendo por la misma cara por la que entraste. Si expira la duración o el efecto es disipado antes de que salgas voluntariamente, eres expulsado violentamente y sufres 5d6 pg de daño.

Los siguientes conjuros te infligen daño si son lanzados sobre la piedra en cuyo interior estás: *de la piedra a la carne* te expulsa de la piedra y te inflige 5d6 pg de daño. *Transformar piedra* te inflige 3d6 pg de daño pero no te expulsa. *Transmutar roca en barro* te expulsa y te mata en el acto si no consigues salvar contra Fortaleza CD 18; si lo haces, eres expulsado sano y salvo. *Pasamiento* te expulsa sin hacerte daño.

FURIA

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador]; **Nivel** bardo 2, hechicero/mago 3
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance intermedio (100 pies [*30 m*]+ 10 pies [*3 m*]/nivel)
Objetivos 1 criatura viva voluntaria/3 niveles, 2 cualesquiera no pueden distar más de 30 pies (*9 m*)
Duración concentración + 1 asalto/nivel (D)
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** sí

Cada criatura afectada obtiene un bonificador +2 por moral a la Fuerza y a la Constitución, un bonificador +1 por moral a las salvaciones de Voluntad, y un penalizador -2 a la CA. El efecto por lo demás es idéntico a la furia del bárbaro, salvo que los objetivos no quedan fatigados al terminar la furia.

GARROTE

Escuela transmutación; **Nivel** druida 1
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, FD
Alcance toque
Objetivo 1 clava o bastón tocado, de roble, y de naturaleza no mágica
Duración 1 minuto/nivel
Tirada de salvación Voluntad niega (objeto); **Resistencia a conjuros** sí (objeto)

Tu garrote o bastón no mágico se convierte en un arma con un bonificador +1 por mejora a las tiradas de ataque y daño (un bastón obtiene este bonificador a ambos extremos). Inflige daño como si fuera dos categorías de tamaño más grande (una clava o bastón Pequeño así transmutado infligirá 1d8 pg de daño, uno Mediano 2d6, y uno Grande 3d6), +1 por su bonificador por mejora. Cuando no eres tú quien blande el arma, funciona como si no estuviera afectado por el conjuro.

GEAS MENOR

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador, dependiente del idioma]; **Nivel** bardo 3, hechicero/mago 4
Tiempo de lanzamiento 1 asalto
Componentes V
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Objetivo una criatura viva de hasta 7 DG
Duración 1 día/nivel o hasta ser descargado (D)
Tirada de salvación Voluntad niega; **Resistencia a conjuros** sí

Este conjuro obliga a una criatura a cumplir la orden mágica de llevar a cabo un servicio, o abstenerse de hacer algo, según desees. La criatura debe tener 7 DG o menos y poder entenderte. Aunque un conjuro de este tipo no puede obligar a una criatura a matarse o a hacer algo que conlleve una muerte segura, sí puede obligarla a llevar a cabo casi cualquier otra acción.

La criatura bajo el *geas* debe seguir las instrucciones que le das hasta haberlo completado, no importa lo que tarde.

Si las instrucciones implican una tarea ambigua que el receptor no puede

llevar a término por sus propios medios, el conjuro permanece activo un período máximo de 1 día/nivel de lanzador. Ten en cuenta que un receptor inteligente puede tergiversar ciertas instrucciones.

Si al receptor se le impide obedecer el *geas menor* durante 24 horas, sufre un penalizador -2 a cada una de sus puntuaciones de característica, y por cada día más que se le impide, sufre otro penalizador -2 acumulativo, hasta un máximo de -8 (aunque ninguna característica puede quedar por debajo de 1). Estos efectos finalizan 24 horas después de que la criatura vuelva a obedecer lo impuesto por el conjuro.

Un *geas menor*, y todas las penalizaciones a las características, puede eliminarse mediante un conjuro de *deseo*, *deseo limitado*, *milagro*, *quitar maldición* y *romper encantamiento*. Sin embargo, *geas menor* no resulta afectado por el conjuro *disipar magia*.

GEAS/EMPEÑO

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador, dependiente del idioma]; **Nivel** bardo 6, clérigo 6, hechicero/mago 6

Tiempo de lanzamiento 10 minutos

Objetivo una criatura viva

Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** sí

Este conjuro funciona de manera similar a *geas menor*, salvo que afecta a una criatura con cualquier cantidad de DG, y no permite salvación.

Si el receptor no puede obedecer el conjuro durante 24 horas, sufre un penalizador -3 a cada una de sus puntuaciones de característica, y cada día se acumula otro -3, hasta un total de -12 (aunque ninguna puede quedar por debajo de 1). Estos efectos finalizan 24 horas después de que la criatura vuelva a obedecer lo impuesto por el conjuro.

Quitar maldición pone fin a un conjuro de *geas/empeño* solamente si su lanzador tiene, como mínimo, dos niveles de lanzador más que tú. *Romper encantamiento* no acaba con un conjuro de *geas/empeño*, pero un *deseo limitado*, un *milagro* y un *deseo* sí lo hace.

Los bardos, hechiceros y magos suelen referirse a este conjuro como *geas*, mientras que los clérigos suelen llamarlo *empeño*.

GLIFO CUSTODIO

Escuela abjuración; **Nivel** clérigo 3

Tiempo de lanzamiento 10 minutos

Componentes V, S, M (200 po de polvo de diamante)

Alcance toque

Objetivo o área objeto tocado o hasta 5 pies cuadrados (0,46 m^2)/nivel

Duración permanente hasta ser descargado (D)

Tirada de salvación ver texto; **Resistencia a conjuros** no (objeto) y sí; ver texto

Esta poderosa inscripción inflige daño a todos aquellos que acceden, atraviesan, o abren el área u objeto custodiado. Un *glifo* puede guardar un puente o pasadizo, custodiar un portal, trampa, cofre, etc.

Tú mismo estableces las condiciones de la custodia. Normalmente, toda criatura que entra en el área o abre el objeto custodiado sin pronunciar una contraseña (que has establecido al lanzar el conjuro) se convierte en objetivo de la magia que alberga. De manera alternativa o además de lo dicho, los glifos pueden establecerse de acuerdo a unas características físicas (como el peso o la altura), o según un tipo, subtipo, o especie de criatura. Los glifos también pueden establecerse con respecto al bien, el mal, la ley o el caos, o para permitir el paso de quienes profesan tu misma religión. Sin embargo, no pueden establecerse según la clase, los DG, o el nivel. Estos conjuros responden con total normalidad ante las criaturas invisibles, pero no son desencadenados por las que los atraviesan en forma etérea. No es posible lanzar varios glifos sobre una misma área. No obstante, si un armario tuviera tres cajones, nada impediría custodiar cada uno por separado.

Al lanzar el conjuro, debes trazar unas líneas, ligeramente brillantes, en torno a la impronta custodia. El glifo puede adaptarse a cualquier forma, respetando siempre el límite de tu superficie total. Una vez completado el conjuro, tanto el *glifo* como las líneas trazadas se vuelven prácticamente invisibles.

Los *glifos* no pueden ser afectados ni superados empleando métodos de espionaje, ya sean físicos o mágicos, aunque sí pueden ser disipados. Un glifo custodio puede ser engañado por los conjuros *doble engañoso*, *indetectabilidad*, *polimorfar* y otra magia similar, aunque los disfraces no sirven. *Leer magia* te permite identificar un *glifo custodio* por medio de una prueba con éxito de Saber (arcano) CD 13. Identificar el conjuro no hace que éste se descargue, y te permite averiguar su naturaleza básica (versión, tipo de daño infligido, y conjuro almacenado).

Nota: las trampas mágicas, como los *glifos custodios*, son difíciles de detectar y de inutilizar. Un pícaro (y sólo un pícaro) puede usar la habilidad de Percepción para encontrar el glifo, y la de Inutilizar mecanismo para desbaratarlo. En ambos casos, la CD es 25 + el nivel de conjuro (CD 28 en el caso de un *glifo custodio*).

Dependiendo de la versión seleccionada, el *glifo* puede explotarle al intruso o activar un conjuro.

Glifo explosivo: esta explosión inflige 1d8 pg de daño/2 niveles de lanzador (máximo 5d8) tanto al intruso como a todo el que está en un radio de 5 pies (1,5 *m*) de él. Este daño es por ácido, frío, fuego, electricidad o sónico (según elija el lanzador en el momento de lanzarlo). Los afectados tienen derecho a una salvación de Reflejos para mitad de daño. La resistencia a conjuros se aplica a este efecto.

Glifo de conjuro: puedes almacenar cualquier conjuro dañino que conozcas, de 3er nivel como máximo. Todos los rasgos dependientes del nivel del conjuro se basan en tu nivel de lanzador en el momento del lanzamiento. Si el conjuro tiene objetivo, se dirige hacia el intruso; si tiene un área o un efecto amorfo, está centrado en el intruso; si convoca criaturas, aparecen lo más cerca posible del intruso y le atacan. Las tiradas de salvación y la resistencia a conjuros funcionan con normalidad, pero su CD está basada en el nivel del conjuro almacenado en el *glifo*.

GLIFO CUSTODIO MAYOR

Escuela abjuración; **Nivel** clérigo 6

Componente material 400 po de polvo de diamante, espolvoreado sobre incienso

Este conjuro funciona como *glifo custodio*, pero la explosión inflige un máximo de 10d8 pg de daño y puede almacenar un conjuro de hasta 6º nivel.

Leer magia te permite identificar un glifo custodio mayor con una prueba de Conocimiento de conjuros CD 16.

GLOBO DE INVULNERABILIDAD

Escuela abjuración; **Nivel** hechicero/mago 6

Este conjuro funciona como *globo de invulnerabilidad menor*, salvo que también excluye los conjuros y efectos sortílegos de 4º nivel.

GLOBO DE INVULNERABILIDAD MENOR

Escuela abjuración; **Nivel** hechicero/mago 4
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (una cuenta de vidrio o cristal)
Alcance 10 pies (*3 m*)
Área emanación esférica de 10 pies (*3 m*) de radio, centrada en ti
Duración 1 asalto/nivel (D)
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Una esfera mágica, inmóvil y ligeramente brillante, te rodea y protege contra todo efecto mágico de hasta 3er nivel. El área o efecto de cualquier conjuro de ese tipo no incluye el área del *globo de invulnerabilidad menor*. Tales conjuros no pueden afectar a ningún objetivo que se halle dentro del *globo* (esto incluye las aptitudes sortílegas y los conjuros o efectos sortílegos procedentes de objetos). Sin embargo, puede lanzarse cualquier tipo de conjuro dentro del globo mágico o desde su interior. Los conjuros de nivel 4º o superior no resultan afectados por el globo, ni tampoco los conjuros que ya estuvieran en efecto cuando se lanza el *globo*. Puedes entrar y salir del globo sin penalizador.

Los efectos de conjuro no resultan perjudicados a no ser que sus efectos entren en el globo y, aun así, sólo son suprimidos, no disipados.

Si un conjuro tiene más de un nivel, dependiendo de la clase de personaje que lo ejecute, se tiene en cuenta el nivel adecuado al lanzador para averiguar si resulta afectado o no por el *globo de invulnerabilidad menor*.

GRACIA FELINA

Escuela transmutación; **Nivel** bardo 2, druida 2, explorador 2, hechicero/mago 2
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (un poco de pelo de gato)
Alcance toque
Objetivo criatura tocada
Duración 1 minuto/nivel
Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo); **Resistencia a conjuros** sí

La criatura transmutada adquiere mayor gracia, agilidad y coordinación. El conjuro concede un bonificador +4 por mejora a la Destreza, añadiendo los beneficios usuales a la CA, la salvación de Reflejos y demás usos del modificador por Destreza.

GRACIA FELINA EN GRUPO

Escuela transmutación; **Nivel** bardo 6, druida 6, hechicero/mago 6
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Objetivos 1 criatura/nivel (2 receptores cualesquiera no pueden distar más de 30 pies ([*9 m*]))

Este conjuro funciona como *gracia felina*, salvo que afecta a múltiples criaturas.

GRASA

Escuela conjuración (creación); **Nivel** bardo 1, hechicero/mago 1
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (mantequilla)
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Objetivo 1 objeto o un cuadrado de 10 pies (*3 m*) de lado
Duración 1 minuto/nivel (D)
Tirada de salvación ver texto; **Resistencia a conjuros** no

Este conjuro cubre una superficie sólida con una capa de grasa resbaladiza. Toda criatura que está en el área al ser lanzado el conjuro debe llevar a cabo una salvación de Reflejos para evitar caerse. Una criatura puede caminar en el interior o a través de la zona de grasa a la mitad de su velocidad normal con una prueba de Acrobacias CD 10. El fallo implica que no puede moverse ese asalto (y por lo tanto debe llevar a cabo una salvación de Reflejos para no caerse), y si falla por 5 o más cae automáticamente (consulta la habilidad Acrobacias para los detalles). Una criatura que no se mueve en su turno no tiene por qué hacer esta prueba y no se considera desprevenida.

El conjuro también puede utilizarse para cubrir un objeto con una capa grasienta. Los objetos materiales que no se están utilizando siempre resultan afectados por el conjuro; los que se encuentran en poder de una criatura, o están siendo utilizados por ésta tienen derecho a una tirada de salvación de Reflejos para evitar el efecto. Si la tirada inicial falla, la criatura deja caer inmediatamente el objeto. Cada asalto que intenta recoger o usar el objeto *engrasado*, la criatura tiene que llevar a cabo una nueva salvación. Una criatura que lleva puesta una armadura o ropas *engrasadas* obtiene un bonificador +10 por circunstancia a las pruebas de Escapismo, y a las pruebas de maniobras de combate para escapar de una presa, y a su DMC para evitar ser apresada.

GUARDAS Y CUSTODIAS

Escuela abjuración; **Nivel** hechicero/mago 6
Tiempo de lanzamiento 30 minutos
Componentes V, S, M (incienso ardiente, un poco de azufre y aceite, un cordel anudado y un poco de sangre), F (un pequeño cetro de plata)
Alcance cualquier punto del área custodiada
Área hasta 200 pies cuadrados (*18,6 m²*)/nivel (Mo)
Duración 2 horas/nivel (D)
Tirada de salvación ver texto; **Resistencia a conjuros** ver texto

Este poderoso conjuro se utiliza principalmente para defender tu fortaleza o bastión, creando cierto número de custodias y efectos mágicos. La custodia abarca 200 pies cuadrados (*18,6 m²*)/nivel de lanzador. El área custodiada puede tener hasta 20 pies *(6 m)* de alto, y la forma que desees. Puedes custodiar varias plantas de una fortaleza dividiendo el área entre ellas; para poder lanzar el conjuro, debes estar dentro del área que va a ser custodiada. El conjuro genera los siguientes efectos dentro del área custodiada.

Bruma: una bruma invade los pasillos, entorpeciendo la visión más allá de 5 pies [*1,5 m*] (incluyendo la visión en la oscuridad). Las criaturas que están a 5 pies [*1,5 m*] o menos de quien mira disponen de ocultación (los ataques contra ellas tienen un 20% de probabilidad de fallo). Las criaturas más allá de esa distancia tienen ocultación total (un 50% de probabilidad de fallo; además, quienes les atacan no pueden usar la vista para localizarlas). Tirada de salvación: ninguna. Resistencia a conjuros: no.

Cerraduras arcanas: todas las puertas del área custodiada disponen de *cerradura arcana*. Tirada de salvación: ninguna. Resistencia a conjuros: no.

Telarañas: las escaleras se llenan de telarañas desde arriba hasta abajo. Estas hebras son idénticas a las creadas por el conjuro de *telaraña*, pero se regeneran al cabo de 10 minutos en caso de ser quemadas o desgarradas, siempre y cuando siga activo el conjuro de *guardas y custodias*. Tirada de

salvación: Reflejos niega, ver texto de *telaraña*. Resistencia a conjuros: no.

Confusión: allá donde deben tomarse decisiones con respecto a la dirección (como un cruce de pasillos o un pasadizo lateral) hay un efecto menor, similar a *confusión*, con un 50% de probabilidad de hacer creer a los intrusos que están avanzando en la dirección contraria a la que querían. Esto es un efecto enajenador. Tirada de salvación: ninguna. Resistencia a conjuros: sí.

Puertas perdidas: una puerta por nivel queda cubierta por una *imagen silenciosa* que la hace parecer una simple pared. Tirada de salvación: Voluntad descree (si se interacciona con la ilusión). Resistencia a conjuros: no.

Además, puedes colocar a tu gusto uno de estos cinco efectos mágicos.

1. *Luces danzantes* en 4 pasillos. Puedes establecer una pauta sencilla mediante la cual las luces se repiten mientras dura el conjuro de *guardas y custodias*. Tirada de salvación: ninguna. Resistencia a conjuros: no.
2. Una *boca mágica* en 2 lugares. Tirada de salvación: ninguna. Resistencia a conjuros: no.
3. Una *nube apestosa* en 2 lugares. Los vapores aparecen en los sitios que elijas; mientras sigue activo el conjuro de *guardas y custodias*, las nubes que sean dispersadas reaparecen al cabo de 10 minutos. Tirada de salvación: Fortaleza niega, ver el texto de *nube apestosa*. Resistencia a conjuros: sí.
4. Una *ráfaga de viento* en un pasillo o habitación. Tirada de salvación: Fortaleza niega. Resistencia a conjuros: sí.
5. Una *sugestión* en 1 lugar. Puedes seleccionar un área de hasta 5 pies cuadrados (0,46 m^2) y toda criatura que entre en ella o la atraviese experimenta mentalmente la *sugestión*. Tirada de salvación: Voluntad niega. Resistencia a conjuros: sí.

Toda el área custodiada irradia una fuerte magia de la escuela de abjuración. En caso de tener éxito, un conjuro de *disipar magia* lanzado sobre un efecto concreto elimina sólo el efecto en cuestión. Una *disyunción del mago* con éxito destruye todos los efectos de *guardas y custodias*.

HABLAR CON LAS PLANTAS

Escuela adivinación; **Nivel** bardo 4, druida 3, explorador 2
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance personal
Objetivo tú
Duración 1 minuto/nivel

Puedes comunicarte con las plantas normales y con las criaturas vegetales, pudiendo hacerles preguntas y obtener respuestas. El sentido que una planta normal tiene de su entorno es bastante limitado, por lo que no puede dar (ni reconocer) descripciones detalladas de criaturas, ni responder a preguntas sobre acontecimientos que no han tenido lugar en sus cercanías. Este conjuro no hace que las criaturas vegetales se muestren más amistosas o dispuestas a cooperar que de costumbre. Es más, las que son cautas o astutas pueden mostrarse bruscas y evasivas, y las más bobas pueden hacer comentarios inútiles. Si la criatura vegetal es amistosa, puede hacerte algún favor o servicio.

HABLAR CON LOS ANIMALES

Escuela adivinación; **Nivel** bardo 3, druida 1, explorador 1
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance personal
Objetivo tú
Duración 1 minuto/nivel

Te permite hacer preguntas a los animales y obtener respuestas de ellos, pero el conjuro no hace que se muestren más amistosos o dispuestos a cooperar que de costumbre. Es más, los animales cautos o astutos pueden mostrarse bruscos y evasivos, mientras que los más bobos pueden hacer comentarios inútiles. Si un animal es amistoso, podría hacerte algún favor o servicio.

HABLAR CON LOS MUERTOS

Escuela nigromancia [dependiente del idioma]; **Nivel** clérigo 3
Tiempo de lanzamiento 10 minutos
Componentes V, S, FD
Alcance 10 pies (3 *m*)
Objetivo 1 criatura muerta
Duración 1 minuto/nivel
Tirada de salvación Voluntad niega, ver texto; **Resistencia a conjuros** no

Te permite hacer que un cadáver parezca vivo, pudiendo así responder a las preguntas que le planteas. Puedes hacerle 1 pregunta/2 niveles de lanzador que posees. El conocimiento del cadáver está limitado a lo que la criatura supiera en vida, incluyendo los idiomas que hablase. Por lo general, las respuestas son breves, crípticas o repetitivas, especialmente si el cadáver se opuso a ti en vida.

Si su alineamiento era distinto del tuyo, el cadáver tiene derecho a una salvación de Voluntad, igual que si estuviera con vida. Si salva, el cadáver puede negarse a responderte, o intentar engañarte utilizado la habilidad Engañar. El alma sólo puede contar cosas que supiera en vida, y no puede responder preguntas sobre cosas sucedidas una vez muerto.

El conjuro fracasa si el cadáver ha sido receptor de otro lanzamiento de *hablar con los muertos* durante la última semana. Puedes lanzar este conjuro sin importar el tiempo que lleva muerto, pero el cuerpo ha de estar intacto en su mayor parte para poder responder. Un cadáver deteriorado puede dar respuestas parciales o sólo parcialmente correctas, pero al menos debe quedarle la boca para poderte contestar.

Este conjuro no sirve para comunicarse con un cadáver que ha sido transformado en muerto viviente.

HECHIZAR ANIMAL

Escuela encantamiento (hechizo) [enajenador]; **Nivel** druida 1, explorador 1
Objetivo 1 animal

Este conjuro funciona como *hechizar persona*, salvo que afecta a una criatura del tipo animal.

HECHIZAR MONSTRUO

Escuela encantamiento (hechizo) [enajenador]; **Nivel** bardo 3, hechicero/mago 4
Objetivo 1 criatura viva
Duración 1 día/nivel

Este conjuro funciona como *hechizar persona*, pero el efecto no está restringido por el tipo de criatura, ni por su tamaño.

HECHIZAR MONSTRUO EN GRUPO

Escuela encantamiento (hechizo) [enajenador]; **Nivel** bardo 6, hechicero/mago 8

Componentes V

Objetivos una o más criaturas, ninguna de las cuales puede estar a más de 30 pies (*9 m*) de otra

Duración 1 día/nivel

Este conjuro funciona como *hechizar monstruo*, salvo que afecta a un número de criaturas cuyos DG combinados no exceden el doble de tu nivel, o a una sola criatura, sin importar sus DG. Si hay más objetivos potenciales de los que puedes afectar, los eliges uno a uno hasta que eliges a una criatura con demasiados DG para poderla afectar.

HECHIZAR PERSONA

Escuela encantamiento (hechizo) [enajenador]; **Nivel** bardo 1, hechicero/mago 1

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)

Objetivo una criatura humanoide

Duración 1 hora/nivel

Tirada de salvación Voluntad niega; **Resistencia a conjuros** sí

Este conjuro hace que una criatura humanoide te considere su amigo y aliado de confianza (considera la actitud del objetivo como amistosa). No obstante, si la criatura está siendo amenazada o atacada por ti o por tus aliados en el momento de ser afectada por el conjuro, obtiene un bonificador +5 a su tirada de salvación.

El conjuro no te permite controlar a la persona *hechizada* como si fuera un autómata, pero percibe tus palabras y actos del modo más favorable. Puedes intentar darle órdenes, pero debes tener éxito en una prueba enfrentada de Carisma para convencerle de que haga algo que normalmente no haría (no se permiten nuevos intentos). Una persona afectada no obedece nunca una orden suicida o claramente perjudicial, pero puede ser convencida de que vale la pena intentar algo muy peligroso. Todo acto tuyo o de tus aliados que supone una amenaza para la persona hechizada rompe el conjuro. Ten en cuenta que debes hablar el idioma de la persona en cuestión para poder comunicarle tus órdenes (de lo contrario, has de ser muy bueno con los gestos).

HELAR METAL

Escuela transmutación [frío]; **Nivel** druida 2

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, FD

Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)

Objetivo equipo metálico de una criatura/2 niveles (2 criaturas cualesquiera no pueden distar más de 30 pies [*9 m*]); ó 25 libras [*11 kg*] de metal/nivel (2 objetos cualesquiera no pueden distar más de 30 pies [*9 m*]).

Duración 7 asaltos

Tirada de salvación Voluntad niega (objeto); **Resistencia a conjuros** sí (objeto)

Este conjuro hace que el metal se congele hasta alcanzar temperaturas extremas. Los objetos no mágicos o no atendidos no tienen derecho a una tirada de salvación. El metal encantado tiene derecho a una salvación contra el conjuro. Los objetos en poder de una criatura utilizan el bonificador a la tirada de salvación de ésta, si el suyo no es mejor.

Una criatura sufre daño por frío si su equipo se hiela, que es completo si su armadura, escudo o arma resultan afectados, y mínimo (1 ó 2 puntos; consulta la tabla) si no lleva puesto ninguno de estos objetos.

En el primer asalto del conjuro, el metal se enfría mucho y resulta incómodo al tacto, pero no inflige daño alguno (éste es también el efecto correspondiente al último asalto de la duración del conjuro). Durante el segundo asalto (y en el penúltimo), el metal helado causa daño y dolor. Durante los asaltos tercero, cuarto y quinto, el metal está congelado, e inflige un daño superior, tal y como se indica en la siguiente tabla.

Cualquier calor lo bastante intenso como para infligir daño a la criatura niega el daño por frío del conjuro (y viceversa) en una proporción 1:1. *Helar metal* no inflige daño alguno bajo el agua, aunque alrededor del metal afectado se forma una capa de hielo que lo hace flotar mejor.

Helar metal contrarresta y disipa el conjuro *calentar metal*.

Asalto	Temperatura del metal	Daño
1	Frío	Ninguno
2	Helado	1d4 puntos
3-5	Congelado	2d4 puntos
6	Helado	1d4 puntos
7	Frío	Ninguno

HEROÍSMO

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador]; **Nivel** bardo 2, hechicero/mago 3

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance toque

Objetivo criatura tocada

Duración 10 minutos/nivel

Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo); **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo)

Este conjuro imbuye a una única criatura con una gran valentía y moral en la batalla. El objetivo obtiene un bonificador +2 por moral a las tiradas de ataque, las salvaciones, y las pruebas de habilidad.

HEROÍSMO MAYOR

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador]; **Nivel** bardo 5, hechicero/mago 6

Duración 1 minuto/nivel

Este conjuro funciona como *heroísmo*, salvo que proporciona a la criatura un bonificador +4 por moral a las tiradas de ataque, las salvaciones, y las pruebas de habilidad, así como inmunidad a los efectos de miedo, y pg temporales por un valor igual a tu nivel de lanzador (máximo 20).

HIPNOTISMO

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador]; **Nivel** bardo 1, hechicero/mago 1

Tiempo de lanzamiento 1 asalto

Componentes V, S

Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)

Área varias criaturas vivas; 2 receptores cualesquiera no pueden distar más de 30 pies (*9 m*)

Duración 2d4 asaltos (D)
Tirada de salvación Voluntad niega; **Resistencia a conjuros** sí
Tus monótonos gestos y ensalmos fascinan a las criaturas cercanas, haciendo que se detengan y te miren fijamente. Además, al embelesarlas de este modo haces que tus sugerencias y peticiones parezcan más convincentes. Tira 2d4 para comprobar el total de DG de criaturas que afectas. Las criaturas con menos DG son afectadas antes que las que tienen mayor cantidad. El conjuro sólo afecta a las que pueden verte u oírte, aunque no tienen por qué entenderte para quedar fascinadas.

Si usas este conjuro en combate, cada receptor obtiene un bonificador +2 a su tirada de salvación. Si el conjuro afecta a una sola criatura que no está combatiendo en ese momento, ésta lleva a cabo su tirada de salvación con un penalizador -2.

Mientras una criatura está fascinada por este conjuro, actúa como si su actitud fuese dos pasos más amistosa. Esto te permite hacerle una única sugerencia o petición (siempre y cuando puedas comunicarte con ella), que ha de ser breve y razonable. La criatura conserva su nueva actitud hacia ti una vez el conjuro finaliza, pero sólo en lo que se refiere a esa sugerencia concreta.

Quienes fallan su salvación no recuerdan haber estado bajo tu influjo.

HORRIBLE MARCHITAMIENTO

Escuela nigromancia; **Nivel** hechicero/mago 8
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M/FD (un trocito de esponja)
Alcance largo (400 pies [120 *m*] + 40 pies [12 *m*]/nivel)
Objetivos criaturas vivas; 2 receptores cualesquiera no pueden distar más de 60 pies (18 *m*)
Duración instantánea
Tirada de salvación Fortaleza mitad; **Resistencia a conjuros** sí
Este conjuro evapora la humedad del cuerpo de todo receptor vivo, haciendo que la carne se marchite y resquebraje hasta quedar reducida a polvo, lo que inflige 1d6 pg de daño/nivel de lanzador (máximo 20d6). El conjuro resulta especialmente devastador cuando se utiliza contra elementales de agua y criaturas vegetales, que en vez de lo anterior sufren 1d8 pg de daño/nivel de lanzador (máximo 20d8).

IDENTIFICAR

Escuela adivinación; **Nivel** bardo 1, hechicero/mago 1,
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (vino agitado con una pluma de búho)
Alcance 60 pies (18 *m*)
Área emanación en forma de cono
Duración 3 asaltos/nivel (D)
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no
Este conjuro funciona como *detectar magia*, excepto que otorga un bonificador +10 a las pruebas de Conocimiento de conjuros para identificar las propiedades y palabras de mando de los objetos mágicos en tu poder. *Identificar* no funciona cuando se utiliza sobre un artefacto.

IMAGEN MAYOR

Escuela ilusión (quimera); **Nivel** bardo 3, hechicero/mago 3
Duración concentración + 3 asaltos
Este conjuro funciona como *imagen silenciosa*, salvo que el efecto del conjuro puede incluir ilusiones auditivas, olfativas y térmicas. Mientras te concentras, puedes mover la imagen dentro del alcance del conjuro.

La ilusión desaparece en cuanto es golpeada por un enemigo, si no la haces reaccionar adecuadamente.

IMAGEN MENOR

Escuela ilusión (quimera); **Nivel** bardo 2, hechicero/mago 2
Duración concentración + 2 asaltos
Este conjuro funciona como *imagen silenciosa*, pero incluye algunos sonidos menores (aunque no un habla inteligible).

IMAGEN MÚLTIPLE

Escuela ilusión (quimera); **Nivel** bardo 2, hechicero/mago 2
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance personal; ver texto
Objetivo tú
Duración 1 minuto/nivel (D)
Este conjuro crea varios dobles ilusorios de ti mismo en tu propia casilla, para que tus enemigos tengan difícil saber a quién han de atacar.

Cuando se lanza, el conjuro crea 1d4 imágenes + 1 imagen adicional/3 niveles de lanzador que posees (hasta un máximo de 8). Las imágenes permanecen en tu espacio y se mueven contigo, imitando exactamente tus movimientos, sonidos y acciones. Cada vez que te atacan o eres el objetivo de un conjuro que requiere una tirada de ataque, existe una posibilidad de que el ataque tome como objetivo en lugar de ti a una de tus imágenes. Si el ataque acierta, tira un dado para averiguar si el objetivo es una quimera o eres tú realmente. Si es una quimera, queda destruida. Si el ataque falla por 5 o menos, una de las quimeras es destruida por el fallo cercano. Los ataques de área te afectan con normalidad y no destruyen ninguna de las quimeras. Los conjuros y los efectos que no requieren tirada de ataque te afectan con normalidad, y no destruyen ninguna de tus quimeras. Los que requieren un ataque de toque se descargan inofensivamente si destruyen una quimera.

Todo atacante debe poder ver las imágenes para ser engañado por ellas. Si eres invisible o el agresor es ciego, el conjuro no surte efecto (aunque se aplican las mismas probabilidades de fallo).

IMAGEN PERMANENTE

Escuela ilusión (quimera); **Nivel** bardo 6, hechicero/mago 6
Efecto quimera que no puede extenderse más allá de un cubo de 20 pies (6 *m*) + un cubo de 10 pies (3 *m*) de lado/nivel (Mo)
Duración permanente (D)
Este conjuro funciona como *imagen silenciosa*, pero esta quimera incluye elementos visuales, auditivos, olfativos y térmicos, y es permanente. Concentrándote, puedes mover la imagen dentro de los límites del alcance, pero el efecto permanece estático cuando no te concentras.

IMAGEN PERSISTENTE

Escuela ilusión (quimera); **Nivel** bardo 5, hechicero/mago 5
Duración 1 minuto/nivel (D)
Este conjuro funciona igual que *imagen silenciosa*, pero la quimera incluye componentes visuales, auditivos, olfativos y térmicos, y la ilusión sigue un

guión determinado por ti, sin necesidad de concentración por tu parte. Si lo deseas, puede incluir habla inteligible.

IMAGEN PROGRAMADA

Escuela ilusión (quimera); **Nivel** bardo 6, hechicero/mago 6
Componentes V, S, M (vellón, y 25 po de polvo de jade)
Efecto quimera visual que no puede exceder un cubo de 20 pies *(6 m)* de lado + otro cubo de 10 pies (3 m) de lado/nivel (Mo)
Duración permanente hasta ser descargado; a continuación, 1 asalto/nivel
Funciona igual que *imagen silenciosa*, pero la quimera se activa cuando se cumple una condición concreta. La ilusión cuenta con elementos visuales, auditivos, olfativos y térmicos, incluyendo habla inteligible.

Debes establecer la condición desencadenante (que puede ser una palabra especial) al lanzar el conjuro. El acontecimiento que desencadena la ilusión puede ser tan general o tan específico y detallado como desees, pero debe basarse en elementos auditivos, táctiles, olfativos o visuales. El desencadenante no puede basarse en una cualidad que no puede percibirse de manera obvia, como el alineamiento (consulta el conjuro *boca mágica* para más detalles acerca de los desencadenantes).

IMAGEN SILENCIOSA

Escuela ilusión (quimera); **Nivel** bardo 1, hechicero/mago 1
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, F (un pedazo de vellón)
Alcance largo (400 pies [120 *m*] + 40 pies [12 *m*]/nivel)
Efecto quimera visual que no puede exceder 4 cubos de 10 pies (3 *m*) de lado + 1 cubo de 10 pies (3 *m*) de lado/nivel (Mo)
Duración concentración
Tirada de salvación Voluntad descree (si se interactúa con el conjuro); **Resistencia a conjuros** no
Este conjuro crea la ilusión visual de un objeto, fuerza o criatura, tal y como tú la visualizas. El conjuro no genera sonido, olor, textura, ni temperatura, pero puedes mover la imagen, respetando los límites de tamaño del efecto.

IMBUIR APTITUD PARA LOS CONJUROS

Escuela evocación; **Nivel** clérigo 4
Tiempo de lanzamiento 10 minutos
Componentes V, S, FD
Alcance toque
Objetivo criatura tocada; ver texto
Duración permanente hasta ser descargado (D)
Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo); **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo)
Te permite transferir a otra criatura algunos de los conjuros que tienes preparados, así como la aptitud para poder lanzarlos. Esta concesión sólo puede ser obtenida por criaturas que tengan, como mínimo, puntuaciones de 5 en Inteligencia y de 9 en Sabiduría. Sólo pueden transferirse los conjuros de clérigo de las escuelas de abjuración, adivinación o conjuración (curación). La cantidad y el nivel de los conjuros que el receptor puede obtener dependen de sus DG; este límite no puede ser superado ni siquiera por varios lanzamientos del conjuro *imbuir aptitud para los conjuros*.

Las características variables de los conjuros transferidos (alcance, duración, área, etc.) funcionan de acuerdo a tu nivel, no al del receptor.

Una vez has lanzado *imbuir aptitud para los conjuros* sobre otra criatura, no puedes preparar un nuevo conjuro de 4º nivel que lo reemplace hasta que el receptor use los conjuros transferidos o muera, o hasta que decidas disiparlo. Mientras tanto, tú eres responsable ante tu dios o tus principios del uso que se le dé a la magia transferida. Si tu límite de conjuros de 4º nivel queda reducido por debajo de la cantidad de conjuros de *infundir aptitud para los conjuros* activos que tienes, los conjuros infundidos que se han lanzado más recientemente son disipados.

Para lanzar un conjuro con componente verbal, el receptor debe poder hablar. Para lanzar uno con componente somático, debe poseer manos humanoides. Para lanzar uno con componente material o foco, debe tener a mano el foco o los materiales necesarios.

DG del receptor	Conjuros infundidos
≤2	Un conjuro de 1er nivel
3-4	Uno o dos conjuros de 1er nivel
≥5	Uno o dos conj. de 1er nivel y uno de 2º nivel

IMPACTO VERDADERO

Escuela adivinación; **Nivel** hechicero/mago 1
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, F (una pequeña réplica de una diana, hecha de madera)
Alcance personal
Objetivo tú
Duración ver texto
Obtienes un conocimiento temporal e intuitivo del futuro inmediato durante tu siguiente ataque. Tu siguiente tirada de ataque (una sola, que debe llevarse a cabo antes del fin del próximo asalto) obtiene un bonificador +20 introspectivo. Además, no resultas afectado por la probabilidad de fallo que sufren los ataques efectuados contra un defensor que dispone de ocultación.

IMPLOSIÓN

Escuela evocación; **Nivel** clérigo 9
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance corto (25 pies [7,5 *m*] + 5 pies [1,5 *m*]/2 niveles)
Objetivos 1 criatura corporal/asalto
Duración concentración (hasta 1 asalto/2 niveles)
Tirada de salvación Fortaleza niega; **Resistencia a conjuros** sí
Creas una resonancia destructiva en el cuerpo de una criatura corporal. Cada asalto que te concentras (incluyendo el primero), haces que la criatura se hunda sobre sí misma, infligiendo 10 pg de daño/nivel de lanzador. Si rompes tu concentración, el conjuro acaba de inmediato, si bien todas las implosiones que ya han tenido lugar siguen surtiendo efecto. Una misma criatura sólo puede convertirse en objetivo de este conjuro una vez por lanzamiento. La *implosión* no surte efecto en las criaturas incorporales o en forma gaseosa.

IMPRONTA DE LA SERPIENTE SEPIA

Escuela conjuración (creación) [fuerza]; **Nivel** bardo 3, hechicero/mago 3
Tiempo de lanzamiento 10 minutos
Componentes V, S, M (500 po de ámbar en polvo y una escama de serpiente)
Alcance toque

Objetivo 1 obra escrita o libro tocado
Duración permanente o hasta ser descargado; hasta tener lugar la liberación o 1d4 días +1 día/nivel; ver texto
Tirada de salvación Reflejos niega; **Resistencia a conjuros** no

Al lanzar este conjuro, un pequeño símbolo aparece en el texto de una obra escrita. El texto con el símbolo debe tener una longitud de al menos 25 palabras. Cuando alguien lo lee, la impronta cobra vida, se convierte en una gran serpiente de color sepia, que ataca a quien lo está haciendo, siempre que haya línea de efecto entre el símbolo y el lector.

El mero hecho de ver el texto protegido no es suficiente para desencadenar este conjuro, sino que es necesario estarlo leyendo deliberadamente. La víctima tiene derecho a una salvación para evitar el ataque de la serpiente. Si tiene éxito, la *serpiente sepia* se disipa en medio de un fogonazo de luz marrón, acompañado de una humareda parda, y un fuerte ruido. Si falla, queda envuelta en un campo de fuerza de brillante color ámbar, y no puede moverse hasta ser liberada, o mediante una orden tuya, o al cabo de 1d4 días +1 día/nivel de lanzador que posees.

Mientras está encerrado en el campo de fuerza, el receptor no envejece, no respira, no tiene hambre, no duerme, y no recupera conjuros. Se encuentra en un estado de animación suspendida, inconsciente de lo que sucede a su alrededor. La víctima puede ser dañada por fuerzas externas (incluso puede morir), ya que el campo de fuerza no ofrece protección alguna contra las heridas físicas. No obstante, un receptor moribundo no pierde pg de daño ni se estabiliza hasta que termina el conjuro.

La impronta no puede ser detectada por medio de la observación normal, y *leer magia* sólo revela que el texto entero es mágico.

Un *disipar magia* puede eliminar la impronta. Un conjuro de *borrar* destruye una página entera de texto.

Este conjuro puede lanzarse en combinación con otros conjuros que esconden o tergiversan un texto, como *página secreta*.

INDETECTABILIDAD

Escuela abjuración; **Nivel** explorador 4, hechicero/mago 3
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (50 po de polvo de diamante)
Alcance toque
Objetivo criatura u objeto tocado
Duración 1 hora/nivel
Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo, objeto); **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo, objeto)

La criatura u objeto custodiado se vuelve más difícil de detectar mediante conjuros de adivinación, como *clariaudiencia/clarividencia* y *localizar objeto*, y conjuros de *detección*. También impide la localización mediante objetos mágicos como *bolas de cristal*. Si se intenta una adivinación centrada en una criatura u objeto custodiado por este conjuro, el lanzador ha de tener éxito en una prueba de nivel de lanzador (1d20 + nivel de lanzador) contra una CD de 11 + nivel de lanzador de quien la haya lanzado. Si lanzas este conjuro sobre ti o sobre un objeto que se encuentra en tu poder, la CD es 15 + tu nivel de lanzador.

Cuando se lanza sobre una criatura, *indetectabilidad* protege tanto a la criatura como al equipo que lleva encima.

INFLIGIR HERIDAS CRÍTICAS

Escuela nigromancia; **Nivel** clérigo 4

Este conjuro funciona como *infligir heridas leves*, salvo que inflige 4d8 pg de daño +1 punto adicional/nivel de lanzador (máximo +20).

INFLIGIR HERIDAS CRÍTICAS EN GRUPO

Escuela nigromancia; **Nivel** clérigo 8

Este conjuro funciona como *infligir heridas leves en grupo*, salvo que inflige 4d8 pg de daño +1 punto adicional/nivel de lanzador (máx. +40).

INFLIGIR HERIDAS GRAVES

Escuela nigromancia; **Nivel** clérigo 3

Este conjuro funciona como *infligir heridas leves*, salvo que inflige 3d8 pg de daño +1 punto adicional/nivel de lanzador (máximo +15).

INFLIGIR HERIDAS GRAVES EN GRUPO

Escuela nigromancia; **Nivel** clérigo 7

Este conjuro funciona como *infligir heridas leves en grupo*, salvo que inflige 3d8 pg de daño +1 punto adicional/nivel de lanzador (máx. +35).

INFLIGIR HERIDAS LEVES

Escuela nigromancia; **Nivel** clérigo 1
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance toque
Objetivo criatura tocada
Duración instantánea
Tirada de salvación Voluntad mitad; **Resistencia a conjuros** sí

Al imponer tu mano sobre una criatura, canalizas energía negativa que inflige 1d8 pg de daño, +1 punto adicional/nivel de lanzador (máximo +5).

Como los muertos vivientes se impulsan con energía negativa, los conjuros de este tipo les curan daño en lugar de infligírselo.

INFLIGIR HERIDAS LEVES EN GRUPO

Escuela nigromancia; **Nivel** clérigo 5,
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance corto (25 pies [7,5 *m*] + 5 pies [1,5 *m*]/2 niveles)
Objetivo 1 criatura/nivel; 2 cualesquiera no pueden distar más de 30 pies (9 *m*)
Duración instantánea
Tirada de salvación Voluntad mitad; **Resistencia a conjuros** sí

La energía negativa se expande desde el punto de origen en todas direcciones, infligiendo 1d8 pg de daño +1 punto adicional/nivel de lanzador (máximo +25) a los enemigos vivos próximos.

Como otros conjuros de *infligir*, *infligir heridas leves en grupo* cura a los muertos vivientes dentro de su área, en lugar de causarles daño. Un clérigo capaz de lanzar espontáneamente conjuros de *infligir* puede también lanzar espontáneamente conjuros de *infligir en grupo*.

INFLIGIR HERIDAS MODERADAS

Escuela nigromancia; **Nivel** clérigo 2

Este conjuro funciona como *infligir heridas leves*, salvo que inflige 2d8 pg de daño +1 punto adicional/nivel de lanzador (máximo +10).

INFLIGIR HERIDAS MODERADAS EN GRUPO

Escuela nigromancia; **Nivel** clérigo 6

Este conjuro funciona como *infligir heridas leves en grupo*, salvo que inflige 2d8 pg de daño +1 punto adicional/nivel de lanzador (máx. +30).

INMOVILIZAR ANIMAL

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador]; **Nivel** druida 2, explorador 2

Componentes V, S

Objetivo 1 animal

Este conjuro funciona como *inmovilizar persona*, salvo que afecta a un animal en lugar de a un humanoide.

INMOVILIZAR MONSTRUO

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador]; **Nivel** bardo 4, hechicero/mago 5

Componentes V, S, M/FD (una barra o cetro de metal duro, incluso del tamaño de un clavo)

Objetivo 1 criatura viva

Este conjuro funciona como *inmovilizar persona*, salvo que afecta a cualquier criatura viva que falla su salvación de Voluntad.

INMOVILIZAR MONSTRUO EN GRUPO

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador]; **Nivel** hechicero/mago 9

Objetivos 1 o más criaturas; 2 cualesquiera no pueden distar más de 30 pies (9 *m*).

Este conjuro funciona como *inmovilizar persona*, salvo que afecta a múltiples criaturas, e inmoviliza a cualquier criatura viva que falla su salvación de Voluntad.

INMOVILIZAR PERSONA

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador]; **Nivel** bardo 2, clérigo 2, hechicero/mago 3

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, F/FD (un trozo de hierro, recto y pequeño)

Alcance intermedio (100 pies [30 *m*]+ 10 pies [3 *m*]/nivel)

Objetivo 1 criatura humanoide

Duración 1 asalto/nivel (D); ver texto

Tirada de salvación Voluntad niega, ver texto; **Resistencia a conjuros** sí

El receptor queda paralizado y se detiene allá donde esté. Es consciente de lo que pasa a su alrededor y puede respirar con normalidad, pero no puede llevar a cabo ninguna acción física, ni siquiera hablar. Cada asalto en su turno, puede intentar una nueva tirada de salvación para acabar con el efecto (una acción de asalto completo que no provoca ataques de oportunidad). Una criatura alada inmovilizada por este conjuro no puede batir sus alas y cae. Una que está en un líquido no puede nadar, y por tanto podría ahogarse.

INMOVILIZAR PERSONA EN GRUPO

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador]; **Nivel** hechicero/mago 7

Objetivos 1 o más criaturas humanoides; 2 cualesquiera no pueden distar más de 30 pies (9 *m*)

Este conjuro funciona como *inmovilizar persona*, salvo en lo que se señala arriba.

INMUNIDAD A CONJUROS

Escuela abjuración; **Nivel** clérigo 4

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, FD

Alcance toque

Objetivo criatura tocada

Duración 10 minutos/nivel

Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo) **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo)

La criatura custodiada se vuelve inmune a los efectos de un conjuro concreto/4 niveles que posees, que han de ser de 4º nivel o inferior. La criatura custodiada posee una resistencia a conjuros efectiva que no puede ser superada por este. Naturalmente, este conjuro no protegerá a la criatura contra aquellos en los que no se aplique la resistencia a conjuros. El efecto protege contra los conjuros, los efectos sortílegos de los objetos mágicos, y las aptitudes sortílegas innatas de las criaturas, pero no contra las aptitudes sobrenaturales o extraordinarias, como las armas de aliento o los ataques de mirada.

El conjuro sólo protege contra conjuros concretos, no contra dominios, escuelas de magia ni grupos de conjuros que posean efectos similares. Una criatura sólo puede tener activo un conjuro de *inmunidad a conjuros* o *inmunidad a conjuros mayor* en un momento dado.

INMUNIDAD A CONJUROS MAYOR

Escuela abjuración; **Nivel** clérigo 8

Este conjuro funciona como *inmunidad a conjuros*, salvo que la inmunidad se aplica a conjuros de 8º nivel o inferior. Una criatura sólo puede tener activo un conjuro de *inmunidad a conjuros* o *inmunidad a conjuros mayor* en un momento dado.

INSTANTE DE PRESCIENCIA

Escuela adivinación; **Nivel** hechicero/mago 8

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance personal

Objetivo tú

Duración 1 hora/nivel o hasta que sea descargado

Este conjuro te proporciona un poderoso sexto sentido. Puedes decidir utilizar este efecto una vez mientras dura el conjuro, y te proporciona un bonificador introspectivo igual a tu nivel de lanzador (máximo +25) a una única tirada de ataque, prueba de maniobras de combate, prueba enfrentada de habilidad o de característica, o tirada de salvación. De modo alternativo, puedes aplicar el bonificador introspectivo a tu CA contra un único ataque (incluso desprevenido). Activar el efecto no requiere acción alguna; puedes hacerlo incluso en el turno de otro personaje, si es necesario. Debes elegir su

uso antes de llevar a cabo la tirada a modificar. Una vez utilizado, el conjuro termina. No puedes tener más de un *momento de presciencia* activo sobre ti al mismo tiempo.

INTERDICCIÓN

Escuela abjuración; **Nivel** clérigo 6

Tiempo de lanzamiento 6 asaltos

Componentes V, S, M, (agua bendita e incienso de 1.500 po, y 1.500 po más por cada cubo de 60 pies [*18 m*] de lado), FD

Alcance intermedio (100 pies [*30 m*]+ 10 pies [*3 m*]/nivel)

Área un cubo de 60 pies (*18 m*) de lado/nivel (Mo)

Duración permanente

Tirada de salvación ver texto; **Resistencia a conjuros** sí

Interdicción sella un área contra todo viaje planario hacia su interior o hacia su exterior, lo que incluye los conjuros de teletransporte (como *puerta dimensional* o *teletransportar*), el desplazamiento de plano, el viaje astral, el viaje etéreo, y todos los conjuros de convocación. Estos efectos simplemente fallan de forma automática.

Además, causa daño a las criaturas que entren en la zona y que tienen un alineamiento diferente al tuyo. El efecto sobre dichas criaturas depende la relación que tenga su alineamiento con el tuyo (consulta más adelante). Una criatura que ya está dentro del área cuando el conjuro se lanza no sufre daño, salvo que salga y vuelva a entrar, en cuyo caso resulta afectada del modo normal.

Mismo alineamiento: sin efecto. La criatura puede entrar con total libertad (aunque no por medio del viaje planario).

Alineamiento diferente respecto al eje bien/mal o al ley/caos: la criatura sufre 6d6 pg de daño. Una salvación de Voluntad con éxito reduce el daño a la mitad, y la resistencia a conjuros se aplica con normalidad.

Alineamiento diferente respecto tanto al eje bien/mal como al ley/caos: la criatura sufre 12d6 pg de daño. Una salvación de Voluntad con éxito reduce el daño a la mitad, y la resistencia a conjuros se aplica con normalidad.

A elección tuya, la abjuración puede incluir una contraseña, en cuyo caso las criaturas de alineamiento diferente al tuyo pueden evitar el daño, pronunciándola al entrar en el área. Debes elegir esta opción (y la contraseña) en el momento del lanzamiento. Añadir una contraseña requiere quemar más inciensos caros de 1.000 po, más 1.000 po por cada cubo de 60 pies (*18 m*) de lado.

Disipar magia no disipa una *interdicción*, a no ser que el nivel de quien lo intenta sea igual o superior a tu nivel de lanzador.

No puedes tener varios efectos de *interdicción* solapados. En ese caso, el efecto más reciente se detiene en los límites del efecto más antiguo.

INTERMITENCIA

Escuela transmutación; **Nivel** bardo 3, hechicero/mago 3

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance personal

Objetivo tú

Duración 1 asalto/nivel (D)

Puedes moverte entre el plano Material y el Etéreo y, a ojos de los demás, pareces estar 'parpadeando', apareciendo y desapareciendo de la realidad rápidamente y al azar. La *intermitencia* tiene dos efectos.

Los ataques físicos contra ti tienen un 50% de probabilidad de fallo, y la dote Lucha a ciegas no sirve de nada contra ello, ya que eres etéreo, no meramente invisible. Si el atacante es capaz de golpear a criaturas etéreas, sólo hay una probabilidad de fallo de un 20% (por ocultación).

Si el atacante puede ver criaturas invisibles, la probabilidad de fallo también queda reducida a un 20%. Si puede tanto ver como atacar a criaturas etéreas, no sufre penalizador. Asímismo, tus ataques tienen un 20% de probabilidad de fallo cuando estás intermitente, pues hay momentos en los que te vuelves etéreo justo cuando vas a golpear.

Cualquier conjuro dirigido individualmente tiene un 50% de probabilidad de fallo contra ti mientras estás intermitente, a no ser que tu atacante pueda dirigirlo contra criaturas invisibles y etéreas. Tus propios conjuros tienen una probabilidad del 20% de activarse cuando entras en forma etérea, situación en la que, generalmente, no afectarán al plano Material (pero pueden afectar a objetivos en el plano Etéreo).

Mientras estás intermitente, sólo sufres mitad de daño por ataques de área (daño completo de los que se extienden al plano Etéreo). Aunque sólo eres visible en parte, no se te considera invisible, y tus objetivos conservan su bonificador por Destreza a la CA. Tienes un +2 a las tiradas de ataque contra enemigos que no pueden ver criaturas invisibles.

Sólo sufres mitad de daño por caída, pues sólo puedes caer cuando eres material.

Mientras estás *intermitente*, puedes atravesar objetos sólidos (aunque no puedes ver a través de ellos). Por cada 5 pies (*1,5 m*) de material sólido que atravieses, hay un 50% de probabilidad de que te vuelvas material. Si esto ocurre, eres empujado hasta el espacio vacío más próximo y sufres 1d6 pg de daño por cada 5 pies (*1,5 m*) que eres desplazado de este modo.

Como quiera que pasas la mitad del tiempo en el plano Etéreo, puedes ver y atacar a las criaturas etéreas, interaccionando con ellas aproximadamente como lo haces con las materiales.

Una criatura etérea es invisible e incorporal, y puede moverse en cualquier dirección, incluso hacia arriba o hacia abajo. Siendo incorporal, puedes moverte a través de objetos sólidos, incluyendo criaturas vivas.

Una criatura etérea puede ver y oír lo que sucede en el plano Material, aunque todo le parece gris e insustancial. La vista y el oído de lo que sucede en el plano Material quedan limitados a 60 pies (*18 m*).

Los efectos de fuerza y las abjuraciones te afectan normalmente. Sus efectos se extienden desde el plano Material hasta el Etéreo, pero no a la inversa. Una criatura etérea no puede atacar a criaturas materiales, y los conjuros que lanzas siendo etéreo sólo afectan a otras criaturas etéreas. Ciertas criaturas u objetos materiales disponen de ataques o efectos que afectan al plano Etéreo. Trata a las demás criaturas y objetos etéreos como si fueran materiales.

INVERTIR GRAVEDAD

Escuela transmutación; **Nivel** druida 8, hechicero/mago 7

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M/FD (magnetita y limaduras de hierro)

Alcance intermedio (100 pies [*30 m*]+ 10 pies [*3 m*]/nivel)

Área hasta un cubo de 10 pies (*3 m*) de lado/nivel (Mo)

Duración 1 asalto/nivel (D)

Tirada de salvación ninguna, ver texto; **Resistencia a conjuros** no

Este conjuro invierte la gravedad en su área de efecto, haciendo que todos los objetos sueltos y las criaturas 'caigan' hacia arriba y lleguen al límite del área en 1 asalto. Si en ese recorrido hay un objeto sólido (como un techo), se golpean contra él igual que en una caída normal. Si un objeto o criatura llega al límite del área sin golpear contra nada, se queda allí, oscilando levemente hasta que termina el conjuro. Al expirar la duración, los objetos y criaturas afectados caen normalmente.

Suponiendo que tengan algo donde agarrarse, las criaturas atrapadas en el área pueden llevar a cabo una salvación de Reflejos para sujetarse antes de surtir efecto el conjuro. Los receptores capaces de volar o levitar pueden evitar la caída.

INVISIBILIDAD

Escuela ilusión (engaño); **Nivel** bardo 2, hechicero/mago 2
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M/FD (una pestaña incrustada en goma arábiga)
Alcance personal o toque
Objetivo tú o una criatura u objeto que no pese más de 100 libras (*45 kg*)/nivel **Duración** 1 minuto/nivel (D)
Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo) o Voluntad niega (inofensivo, objeto); **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo) o sí (inofensivo, objeto)

La criatura u objeto tocado se hace invisible. Si el receptor es una criatura que lleva equipo, éste desaparece también. Si lanzas el conjuro sobre otra criatura, ni tú ni tus aliados podéis ver al receptor, si normalmente no podéis ver lo invisible o disponéis de magia que os lo permite.

Los objetos que se le caen al receptor o son soltados por éste se vuelven visibles; los objetos que recoge con la mano desaparecen, siempre y cuando los meta bajo la ropa que lleva puesta, o dentro de una bolsa. Sin embargo, la luz jamás se vuelve invisible, aunque una fuente de luz sí puede hacerlo (por tanto, el efecto es el de una luz sin fuente visible). Todo fragmento de un objeto portado por el receptor que se extiende a más de 10 pies (*3 m*) de él se hace visible.

Ni qué decir tiene que el receptor no queda *silenciado* mágicamente, y que ciertas circunstancias pueden permitir que sea detectado (como, nadar, o pisar un charco al andar). Si se requiere una prueba, una criatura invisible y estacionaria tiene un bonificador +40 a sus pruebas de Sigilo, que se reduce a +20 si se mueve. El conjuro termina en cuanto el receptor ataca. En lo que se refiere a este conjuro, 'atacar' incluye todo conjuro dirigido contra un oponente, o en cuya área o efecto está incluido un oponente (el punto de vista del personaje *invisible* es el que determina qué es un enemigo y qué no lo es). Las acciones dirigidas contra objetos no atendidos no rompen el conjuro, y hacer daño de forma indirecta no se considera un ataque. Por lo tanto, una criatura invisible puede abrir puertas, hablar, comer, subir escaleras, convocar monstruos y hacer que ataquen, cortar las cuerdas de sujeción de un puente mientras los enemigos están sobre él, disparar trampas a distancia, abrir rastrillos para dejar libres a unos perros guardianes, etc. No obstante, el receptor se hace visible junto a todo su equipo en cuanto lleva a cabo un ataque. A efectos de este conjuro, los conjuros como *bendecir*, que afectan específicamente a tus aliados pero no a tus enemigos, no se consideran ataques aunque haya oponentes dentro de su área.

Invisibilidad puede ser objeto de un conjuro de *permanencia* (sólo sobre objetos).

INVISIBILIDAD EN GRUPO

Escuela ilusión (engaño); **Nivel** hechicero/mago 7
Alcance largo (400 pies [*120 m*] + 40 pies [*12 m*]/nivel)
Objetivos cualquier cantidad de criaturas; 2 receptores cualesquiera no pueden distar más de 180 pies (*54 m*)

Este conjuro funciona como *invisibilidad*, salvo que el efecto se mueve con los miembros del grupo, y se rompe en cuanto alguno de ellos lleva a cabo un ataque. Los afectados no pueden verse unos a otros. El efecto se rompe para todo individuo que se aleja más de 180 pies (*54 m*) de cualquiera de sus compañeros; si sólo hay dos individuos afectados, el que se aleja del otro es quien pierde la invisibilidad; si ambos se están alejando uno de otro, los dos se vuelven visibles en cuanto la distancia que los separa es superior a 180 pies (*54 m*).

INVISIBILIDAD MAYOR

Escuela ilusión (engaño); **Nivel** bardo 4, hechicero/mago 4
Componentes V, S
Objetivo tú o una criatura tocada
Duración 1 asalto/nivel (D)
Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo)

Este conjuro funciona como *invisibilidad*, salvo que el conjuro no finaliza si el receptor lleva a cabo un ataque.

IRA DEL ORDEN

Escuela evocación [legal]; **Nivel** clérigo 4
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance intermedio (100 pies [*30 m*]+ 10 pies [*3 m*]/nivel)
Área criaturas no legales en una explosión que ocupa un cubo de 30 pies (*9 m*) de lado
Duración instantánea (1 asalto); ver texto
Tirada de salvación Reflejos parcial; ver texto **Resistencia a conjuros** sí

Te permite castigar a tus enemigos canalizando poder legal, que adopta la forma de una rejilla tridimensional de energía. Sólo las criaturas caóticas y neutrales (no legales) pueden ser dañadas por este conjuro.

El conjuro inflige 1d8 pg de daño/2 niveles de lanzador (máx. 5d8) a las criaturas caóticas (o 1d6 pg de daño/nivel de lanzador, máx. 10d6, a los ajenos caóticos) y las atonta durante 1 asalto. Una salvación de Reflejos reduce el daño sufrido a la mitad, y niega el efecto de atontamiento.

Sólo inflige mitad de daño a criaturas ni caóticas ni legales, y no las atonta. Además, pueden volver a reducir el daño a la mitad (sufriendo 1/4 del resultado de los dados) mediante una salvación de Voluntad.

JAULA DE FUERZA

Escuela evocación [fuerza]; **Nivel** hechicero/mago 7
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (500 po en polvo de rubí)
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Área jaula (cubo de 20 pies [*6 m*] de lado), o celda sin aberturas (cubo de 10 pies [*3 m*] de lado)
Duración 1 asalto/nivel (D)
Tirada de salvación Reflejos niega; **Resistencia a conjuros** no

Este conjuro crea una prisión invisible, cúbica e inmóvil, provista de barrotes o de sólidos muros de fuerza (tú eliges).

Las criaturas que estén dentro del área están atrapadas y retenidas, a no ser que su gran tamaño les impida caber dentro, en cuyo caso el conjuro falla automáticamente. El teletransporte y otras formas de viaje astral permiten escapar de la jaula, pero los muros o barrotes de fuerza se extienden hasta el plano Etéreo, lo cual impide huir a través de él.

Al igual que *muro de fuerza*, la *jaula de fuerza* es resistente a *disipar magia*; sin embargo, es vulnerable a *desintegrar*, que la destruye automáticamente. Los muros de una *jaula de fuerza* pueden ser dañados por armas y aptitudes sobrenaturales pero tienen dureza 30, y tantos pg de daño como 20 veces el nivel del lanzador. El contacto con una *esfera de aniquilación* o un *cetro de cancelación* la destruye instantáneamente.

Jaula con barrotes: esta jaula es un cubo de 20 pies *(6 m)* de lado con bandas de fuerza (similares a un conjuro de *muro de fuerza*) haciendo las veces de barrotes. Las bandas tienen ½ pulgada (*1,27 cm*) de anchura, y están separadas unas de otras por espacios de otra ½ pulgada (*1,27 cm*). Cualquier criatura capaz de atravesar estos pequeños espacios puede escapar; las demás quedan confinadas en su interior. No puedes atacar a una criatura en el interior de una jaula con barrotes con un arma, salvo que ésta pueda caber entre los huecos. Incluso en ese caso (incluyendo flechas y ataques a distancia similares), una criatura en el interior de la jaula cuenta con cobertura. Todos los conjuros y armas de aliento pueden atravesar perfectamente los espacios entre los barrotes.

Celda sin aberturas: esta celda es un cubo de 10 pies (*3 m*) de lado, del que es imposible entrar o salir. Sus seis lados están formados por sólidos muros de fuerza.

LABERINTO

Escuela conjuración (teletransporte); **Nivel** hechicero/mago 8
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Objetivo 1 criatura
Duración ver texto
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** sí
Te permite desterrar al objetivo a un laberinto extradimensional. Cada asalto durante su turno, puede intentar una prueba de Inteligencia CD 20 para escapar del laberinto como acción de asalto completo. Si no lo logra, el laberinto desaparece al cabo de 10 minutos, liberándole.

Al escapar o salir del *laberinto*, el receptor aparece justo donde estuviera en el momento de lanzarse el conjuro. Si en ese lugar hay ahora un objeto sólido, el receptor aparece lo más cerca posible de donde estuviera. Los conjuros y aptitudes que mueven a una criatura entre lugares de un mismo plano, como *teletransportar* y *puerta dimensional*, no ayudan al receptor a librarse de un *laberinto* (aunque un *desplazamiento de plano* le permite salir al plano indicado en tal conjuro). Los minotauros no resultan afectados por este conjuro.

LABIA

Escuela transmutación; **Nivel** bardo 3
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes S
Alcance personal
Objetivo tú
Duración 10 minutos/nivel (D)
Tu habla se vuelve fluida y más creíble, haciendo que todos los que te oyen crean cada palabra que dices. Obtienes un bonificador +20 a las pruebas de Engañar realizadas para convencer a otro de que tus palabras son ciertas (que no se aplica a otros usos de la habilidad de Engañar, como fintar en combate, crear una distracción para esconderse, o comunicar un mensaje oculto mediante germanía).

Si se utiliza contra ti un efecto mágico que detecta tus mentiras, o te obliga a decir la verdad, el usuario del efecto debe conseguir una prueba de nivel de lanzador (1d20 + su nivel de lanzador) contra una CD de 15 + tu nivel de lanzador para tener éxito. El fallo implica que el efecto no detecta tus mentiras o no te obliga a decir sólo la verdad.

LAMENTO DE LA BANSHEE

Escuela nigromancia [muerte, sónico]; **Nivel** hechicero/mago 9
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Área 1 criatura viva/nivel en una expansión de 40 pies (*12 m*) de radio
Duración instantánea
Tirada de salvación Fortaleza niega; **Resistencia a conjuros** sí
Cuando lanzas este conjuro emites un terrible alarido, que hiela hasta el alma, y que es capaz de matar a las criaturas que lo oyen (excepto a ti mismo). El conjuro afecta hasta a 1 criatura/nivel, infligiendo 10 pg de daño/nivel de lanzador. Los receptores que se encuentran más cerca del punto de origen son los primeros en resultar afectados.

LANZAR MALDICIÓN

Escuela nigromancia; **Nivel** clérigo 3, hechicero/mago 4
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance toque
Objetivo criatura tocada
Duración permanente
Tirada de salvación Voluntad niega; **Resistencia a conjuros** sí
Lanzas una maldición sobre el receptor. Elige uno de los tres efectos siguientes.

- Reducción de -6 en una puntuación de característica (mínimo 1).
- Penalizador -4 a las tiradas de ataque, salvaciones, pruebas de habilidad y de característica.
- Cada turno, la víctima tiene un 50% de probabilidad de actuar con normalidad; de lo contrario, no lleva a cabo acción alguna.

También puedes inventarte una maldición, pero no debería ser más poderosa que las citadas anteriormente.

La maldición lanzada por este conjuro no puede ser disipada, pero puede eliminarse mediante los conjuros *deseo*, *deseo limitado*, *milagro*, *quitar maldición* y *romper encantamiento*.

Lanzar maldición contrarresta el conjuro *quitar maldición*.

LEER MAGIA

Escuela universal; **Nivel** bardo 0, clérigo 0, druida 0, hechicero/mago 0, explorador 1, paladín 1

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, F (un cristal transparente o un prisma mineral)

Alcance personal

Objetivo tú

Duración 10 minutos/nivel

Mediante este conjuro puedes descifrar las inscripciones mágicas de los objetos (libros, pergaminos, armas, etc.) que de lo contrario resultarían ininteligibles. Por lo general, esta lectura no invoca la magia contenida en el escrito, aunque sí puede hacerlo en el caso de un pergamino maldito o protegido por una trampa. Es más, una vez has lanzado el conjuro y leído la inscripción mágica, puedes volver a leer ese texto posteriormente sin necesidad de lanzar de nuevo *leer magia*. Puedes leer al ritmo de una página (250 palabras) por minuto. El conjuro te permite identificar un *glifo custodio* mediante una prueba de Conocimiento de conjuros CD 13, un *glifo custodio mayor* con una prueba de Conocimiento de conjuros CD 16, o cualquier *símbolo* mediante una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 10 + nivel del conjuro).

Leer magia puede ser objeto de un conjuro de permanencia.

LENTIFICAR

Escuela transmutación; **Nivel** bardo 3, hechicero/mago 3

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M (una gota de melaza)

Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)

Objetivos 1 criatura/nivel; 2 receptores cualesquiera no pueden distar más de 30 pies (*9 m*)

Duración 1 asalto/nivel

Tirada de salvación Voluntad niega; **Resistencia a conjuros** sí

Las criaturas afectadas se mueven y atacan a un ritmo drásticamente refrenado. Las criaturas *lentificadas* están grogui, y sólo pueden llevar a cabo una acción de movimiento o estándar por turno, pero no ambas (tampoco acciones de asalto completo). Además, sufren un penalizador -1 a la CA, a las tiradas de ataque, y a las salvaciones de Reflejos. Una criatura *lentificada* se mueve a la mitad de su velocidad (redondeando hacia abajo al incremento de 5 pies [*1,5 m*] más próximo), lo que afecta a su distancia de salto, como con cualquier reducción de la velocidad.

Varios efectos de *lentificar* no se apilan. *Lentificar* contrarresta y disipa el conjuro *acelerar*.

LENTIFICAR VENENO

Escuela conjuración (curación); **Nivel** bardo 2, clérigo 2, druida 2, explorador 1, paladín 2

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, FD

Alcance toque

Objetivo criatura tocada

Duración 1 hora/nivel

Tirada de salvación Fortaleza niega (inofensivo); **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo)

El receptor se vuelve temporalmente inmune al veneno, y ningún veneno en su organismo o al que se vea expuesto logra afectarle mientras dura, pero no cura el daño infligido por un veneno antes del conjuro.

LEVITAR

Escuela transmutación; **Nivel** bardo 2, hechicero/mago 2

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, F (un lazo de cuero, o alambre de oro doblado en forma de copa)

Alcance personal o corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)

Objetivo tú o 1 objeto o criatura voluntaria (con un peso máximo de 100 libras (*45 kg*)/nivel)

Duración 1 minuto/nivel (D)

Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Este conjuro te permite desplazar tu cuerpo, el de otra criatura, o un objeto hacia arriba y hacia abajo según tus deseos. La criatura debe estar dispuesta a que la hagan levitar, y el objeto debe estar desatendido o ser poseído por una criatura que accede voluntariamente a su manipulación. Puedes dirigir mentalmente al receptor para que suba o baje a una velocidad máxima de 20 pies *(6 m)* por asalto (lo cual es una acción de movimiento). El efecto no permite desplazarlo horizontalmente, aunque una criatura afectada podría agarrarse, por ejemplo, a la cara de un acantilado, o impulsarse en el techo para moverse lateralmente (generalmente, a la mitad de su velocidad terrestre base).

Una criatura que ataca mientras esté *levitando*, ya sea con un arma cuerpo a cuerpo o a distancia, encuentra su posición cada vez más inestable; el primer ataque sufre un penalizador -1, la del segundo un -2, etc., hasta un penalizador máximo de -5. Tras un asalto completo estabilizándose, la criatura puede empezar de nuevo con un -1.

LIBERTAD

Escuela abjuración; **Nivel** hechicero/mago 9

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles) o ver texto

Objetivo una criatura

Duración instantánea

Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo); **Resistencia a conjuros** sí

El receptor queda libre de todo conjuro o efecto que restringe su movimiento, incluyendo aturdimiento, *cautiverio, dormir, enmarañar, estasis temporal*, inmovilizar, *laberinto, lentificar, ligadura,* parálisis, petrificación, presa, y *telaraña*. Para liberar a alguien de *cautiverio* o *laberinto*, debes saber su nombre y trasfondo, y además lanzar el conjuro en el lugar donde fue encerrado o desterrado al *laberinto*.

LIBERTAD DE MOVIMIENTO

Escuela abjuración; **Nivel** bardo 4, clérigo 4, druida 4, explorador 4

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M (una correa de cuero, atada al receptor), FD

Alcance personal o toque

Objetivo tú o una criatura tocada

Duración 10 minutos/nivel

Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo); **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo)

Este efecto te permite (a ti o a una criatura tocada) moverte y atacar con normalidad mientras dura el conjuro, incluso bajo la influencia de magia que suele impedir el movimiento, como los conjuros de *bruma sólida*, la parálisis, *lentificar* y *telaraña*. Todas las pruebas de maniobras de combate para apresarte fallan automáticamente. Tienes éxito automáticamente en toda prueba de maniobra de combate y prueba de Escapismo llevadas a cabo para escapar de una presa o inmovilización.

El conjuro también permite al personaje moverse y atacar normalmente bajo el agua, hasta con armas cortantes como hachas y espadas, o contundentes, como mazas, martillos y manguales, si son empuñadas y no arrojadas. Sin embargo, el conjuro no permite respirar bajo el agua.

LIGADURA

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador]; **Nivel** hechicero/mago 8
Tiempo de lanzamiento 1 minuto
Componentes V, S, M (1 ópalo de 500 po/DG de la criatura objetivo, y otros componentes indicados más abajo)
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Objetivo una criatura viva
Duración ver texto (D)
Tirada de salvación Voluntad niega (ver texto); **Resistencia a conjuros** sí

Un conjuro de *ligadura* crea una forma mágica de retener a una criatura. El objetivo sólo tiene derecho a una tirada de salvación inicial si sus DG equivalen, como mínimo, a la mitad de tu nivel de lanzador.

Un máximo de 6 ayudantes puede colaborar contigo en este conjuro, y por cada uno que lanza *sugestión*, tu nivel de lanzador aumenta en +1 al lanzarlo. Por cada ayudante que lanza *dominar animal*, *dominar persona* o *dominar monstruo*, tu nivel efectivo aumenta en una cantidad equivalente a 1/3 del nivel del ayudante (siempre y cuando el objetivo sea apropiado para un conjuro de *ligadura*). Como los conjuros de los ayudantes se lanzan con el único propósito por mejorar tu nivel de lanzador, las salvaciones y la resistencia a conjuros contra ellos son irrelevantes. Tu nivel de lanzador determina si la víctima tiene derecho a la tirada de salvación inicial de Voluntad, y cuánto dura la *ligadura*. Todas las *ligaduras* pueden disiparse.

Sin importar qué versión de *ligadura* ejecutes, puedes especificar las condiciones desencadenantes que ponen fin al conjuro y dejan libre a la criatura en el momento en que tienen lugar. Pueden ser tan sencillas o complicadas como desees, pero deben ser razonables y existir la probabilidad de que se den. Las condiciones pueden estar basadas en el nombre, identidad o alineamiento de la criatura, o en cualquier otra cosa, pero por lo demás deben estar basadas en acciones o cualidades observables. Los intangibles, como el nivel, la clase, los DG, o los puntos de golpe no sirven. Una vez que se lanza el conjuro, las condiciones desencadenantes no pueden ser cambiadas. Imponer una condición de liberación aumenta en +2 la CD de la salvación (si se permite).

En el caso de las tres primeras versiones del conjuro (las que tienen duraciones limitadas), puedes lanzar nuevos conjuros de *ligadura* para prolongar sus efectos, y las duraciones se solapan. Si haces eso, la víctima tiene derecho a llevar a cabo una tirada de salvación al finalizar la duración del primer conjuro, incluso aunque tu nivel de lanzador sea lo bastante elevado como para no permitir una tirada de salvación inicial. Si la criatura logra salvar, se rompen todos los conjuros de ligadura que se han lanzado contra ella.

El conjuro de *ligadura* tiene seis versiones. Elige una de las siguientes cuando lo lances.

Encadenamiento: el receptor queda confinado por ligaduras que generan un conjuro de *antipatía*, que afecta a todas las criaturas que se le acercan, excepto a ti mismo. La duración es de 1 año/nivel de lanzador. El receptor de esta forma de *ligadura* queda confinado en el lugar en el que se le ha lanzado el conjuro. Lanzar esta versión requiere una cadena lo bastante larga como para que dé la vuelta tres veces a la criatura.

Sopor: infunde en el receptor un sueño comatoso que dura 1 año/ nivel de lanzador. El receptor no necesita comer ni beber mientras duerme, y tampoco envejece. Esta forma de *ligadura* es ligeramente más fácil de resistir, por lo que la CD de la salvación se reduce en 1, y requiere una jarra de arena o pétalos de rosa. Éste es un efecto de sueño.

Sopor encadenado: una combinación de *encadenamiento* y *sopor* que dura hasta 1 mes/nivel de lanzador. Reduce la CD de la salvación en 2. Esta versión requiere la cadena, y además la jarra de arena o los pétalos de rosa. Es un efecto de sueño.

Prisión de confinamiento: el receptor es transportado o llevado por algún otro método hasta un lugar confinado del que no puede salir bajo ningún concepto. Esta versión del conjuro es permanente, y reduce en 3 la CD de la salvación. Requiere una pequeña jaula de oro de 100 po de valor, que se consume al lanzarse el conjuro.

Metamorfosis: el receptor adopta forma gaseosa, a excepción de su cabeza o rostro, y queda confinado en un tarro u otro recipiente, sin que suponga peligro alguno para él; el recipiente puede ser transparente o no, como prefieras. La criatura es consciente de su entorno y puede hablar, pero no puede abandonar el recipiente, atacar, ni usar ninguno de sus poderes o aptitudes. Esta *ligadura* es permanente. El receptor no necesita respirar, comer ni beber mientras está encerrado; tampoco envejece. Esta versión del conjuro reduce en 4 la CD de la salvación.

Contención mínima: el receptor queda reducido a una altura de 1 pulgada (*2,54 cm*) o menos, y encerrado en un tarro, gema u otro objeto similar. Esta *ligadura* es permanente. El receptor no necesita respirar, comer, ni beber mientras está *contenido* en su prisión; tampoco envejece. Esta versión del conjuro reduce en 4 la CD de la salvación.

No puedes disipar *ligadura* con *disipar magia* o similar, aunque un *campo antimagia* o una *disyunción del mago* le afectan de forma normal. Una criatura extraplanaria afectada por una *ligadura* no puede ser devuelta a su plano natal por *exorcismo*, *destierro* o efecto similar.

LIGADURA DE LOS PLANOS

Escuela conjuración (llamada) [ver texto de *ligadura de los Planos menor*]; **Nivel** hechicero/mago 6
Componentes V, S
Objetivos hasta 3 elementales o ajenos, por un total de hasta 12 DG, 2 cualesquiera no pueden distar más de 30 pies (*9 m*) al aparecer

Este conjuro funciona igual que *ligadura de los Planos menor*, salvo que puedes llamar a una sola criatura de hasta 12 DG, o a varias de ellas cuyo total de DG combinados no supera los 12. Cada una puede llevar a cabo una salvación, tiene derecho a llevar a cabo sus propios intentos de huida, y debe ser persuadida individualmente de que te ayude.

LIGADURA DE LOS PLANOS MAYOR

Escuela conjuración (llamada) [ver texto de *ligadura de los Planos menor*]; **Nivel** hechicero/mago 8

Componentes V, S

Objetivos hasta 3 elementales o ajenos, por un total de hasta 18 DG, 2 cualesquiera no pueden distar más de 30 pies (9 *m*) al aparecer

Este conjuro funciona como *ligadura de los Planos menor*, pero llama a una sola criatura de hasta 18 DG, o a varias del mismo tipo cuyo total de DG combinado no supera los 18. Cada criatura puede llevar a cabo una tirada de salvación, tiene derecho a llevar a cabo sus propios intentos de huida, y debe ser persuadida individualmente de que te ayude.

LIGADURA DE LOS PLANOS MENOR

Escuela conjuración (llamada) [ver texto]; **Nivel** hechicero/mago 5

Tiempo de lanzamiento 10 minutos

Componentes V, S

Alcance corto (25 pies [7,5 *m*] + 5 pies [1,5 *m*]/2 niveles); ver texto

Objetivo 1 elemental o ajeno de hasta 6 DG

Duración instantánea

Tirada de salvación voluntad niega; **Resistencia a conjuros** no y sí, ver texto

Lanzar este conjuro es un acto peligroso, pues implica atraer a una criatura de otro plano hasta una trampa especialmente preparada, que debe hallarse dentro del alcance del conjuro. La criatura llamada queda inmovilizada en la trampa, hasta que acceda a llevar a cabo un servicio a cambio de su libertad.

Para crear la trampa, debes usar un conjuro de *círculo mágico*, orientado hacia dentro. El tipo de criatura a ligar debe ser conocido y especificado por ti; si quieres llamar a un individuo específico, debes utilizar el nombre propio de éste al lanzar el conjuro.

La criatura objetivo tiene derecho a una tirada de salvación de Voluntad. Si tiene éxito, logra resistirse al conjuro; si falla, resulta atraída de inmediato hasta la trampa (la resistencia a conjuros no impide la llamada). Puede escapar del interior de la trampa midiendo su resistencia a conjuros contra tu prueba de nivel de lanzador, mediante el viaje dimensional, o con una prueba de Carisma (CD 15 + 1/2 de tu nivel de lanzador + tu modificador por Carisma); puede tratar de emplear cada método una vez al día. Si logra liberarse, puede huir o atacarte. Un *ancla dimensional* lanzada sobre la criatura impide que pueda huir recurriendo al viaje dimensional. Además, puedes usar un diagrama de llamada (consulta *círculo mágico contra el mal*) para hacer la trampa más segura.

Si la criatura no logra liberarse de la trampa, puedes mantenerla ligada todo el tiempo que quieras. Puedes intentar obligarla a llevar a cabo un servicio describiendo lo que quieres, y quizás ofreciéndole una recompensa a

cambio. Para ello, debes llevar a cabo una prueba de Carisma enfrentada a la suya, con un bonificador a la tuya de entre 0 y +6, basado en el servicio exigido y en la recompensa ofrecida. Si la criatura vence en la prueba enfrentada, se niega a llevar a cabo el servicio. Cada 24 horas puedes proponer nuevos servicios, sobornos, etc., o probar de nuevo con los antiguos. Este proceso puede repetirse hasta que la criatura promete servirte, hasta que consigue escapar, o hasta que decides librarte de ella por medio de algún otro conjuro. Las criaturas ligadas no aceptan bajo ningún concepto una exigencia que no pueda cumplirse, o que no sea razonable. Si obtienes un 1 en la prueba de Carisma, la criatura se zafa de la ligadura y puede escapar o atacarte.

Una vez llevado a cabo el servicio exigido, la criatura no tiene más que informarte para ser devuelta de inmediato al lugar de donde vino (aunque podría buscar venganza más adelante). Si las instrucciones implican una tarea ambigua que el receptor no puede llevar a término por sus propios medios, el conjuro permanece activo durante un período máximo de 1 día/nivel de lanzador, y la criatura obtiene una probabilidad inmediata de liberarse (con la misma probabilidad de resistir que cuando fue atrapada). Nótese que un receptor inteligente puede tergiversar ciertas instrucciones.

Cuando se lanza un conjuro de llamada para traer a criaturas de agua, aire, fuego, tierra, buenas, caóticas, legales o malignas, éste se convierte en un conjuro de ese tipo en concreto.

LIGADURA DEL ALMA

Escuela nigromancia; **Nivel** clérigo 9, hechicero/mago 9
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, F (ver texto)
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Objetivo 1 cadáver
Duración permanente
Tirada de salvación Voluntad niega; **Resistencia a conjuros** no
Te permite extraer el alma de un muerto reciente, encerrándola dentro de un zafiro negro. El cuerpo no puede llevar muerto más de 1 asalto/nivel de lanzador. Una vez atrapada en la gema, el alma no puede volver a la vida mediante los conjuros *clonar*, *revivir a los muertos*, *reencarnar*, *resurrección*, o *resurrección verdadera*, ni siquiera mediante un *milagro* o un *deseo*. Sólo la destrucción de la gema o la disipación del conjuro liberan el alma encerrada (que seguirá estando muerta).

El foco de este conjuro es un zafiro negro de al menos 1.000 po/DG poseído por la criatura cuya alma vaya a ser encerrada. Si la gema no es lo bastante valiosa, se rompe nada más intentar la ligadura (aunque los personajes no tienen concepto del nivel, ni de los DG como tales, pueden hacer averiguaciones para saber el valor que ha de tener una gema que haya de encerrar a alguien).

LLAMA CONTINUA

Escuela evocación [luz]; **Nivel** clérigo 3, hechicero/mago 2
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (polvo de rubí de 50 po)
Alcance toque
Objetivo objeto tocado
Efecto llama mágica sin calor
Duración permanente
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no
Una llama, de brillo equivalente al de una antorcha, surge del objeto que tocas. El efecto parece real, pero no despide calor ni necesita oxígeno. Una *llama continua* puede ser cubierta y escondida, pero es imposible de apagar o menguar.

Los conjuros de luz contrarrestan y disipan los conjuros de oscuridad de un nivel igual o inferior.

LLAMAR A LA TORMENTA DE RELÁMPAGOS

Escuela evocación [electricidad]; **Nivel** druida 5
Alcance largo (400 pies [*120 m*] + 40 pies [*12 m*]/nivel)
Este conjuro funciona como *llamar al relámpago*, pero cada relámpago inflige 5d6 pg de daño por electricidad (o 5d10 si es creado en el exterior y en una zona tormentosa), y puedes llamar hasta a un máximo de 15.

LLAMAR AL RELÁMPAGO

Escuela evocación [electricidad]; **Nivel** druida 3
Tiempo de lanzamiento 1 asalto
Componentes V, S
Alcance intermedio (100 pies [*30 m*]+ 10 pies [*3 m*]/nivel)
Efecto una o más líneas verticales de relámpago de 30 pies (*9 m*) de largo
Duración 1 minuto/nivel
Tirada de salvación Reflejos mitad; **Resistencia a conjuros** sí
Inmediatamente después de completar el conjuro, y una vez por asalto subsiguiente, puedes llamar a un relámpago vertical de 5 pies (*1,5 m*) de ancho y 30 pies (*9 m*) de largo que inflige 3d6 pg de daño por electricidad. El relámpago desciende en un impacto vertical hacia cualquier objetivo que hayas elegido dentro del alcance del conjuro (medido desde tu posición en ese momento). Cualquier criatura en la casilla objetivo o en el camino del relámpago queda afectada.

No tienes por qué llamar a un relámpago inmediatamente, sino que puedes llevar a cabo otras acciones, incluso lanzar conjuros. Cada asalto tras el primero puedes utilizar una acción estándar (concentrarte en el conjuro) para llamarlo. Puedes llamar a un total de relámpagos igual a tu nivel de lanzador (máximo 10).

Si te encuentras al aire libre y en una zona tormentosa (lluvia, nubes y viento, un clima cálido y nuboso, o hasta un tornado, incluido el formado por un djinn o un elemental de aire de tamaño Grande o superior), cada uno inflige 3d10 pg de daño por electricidad en vez de 3d6.

Este conjuro funciona en interiores o bajo tierra, pero no bajo el agua.

LLAMARADA

Escuela evocación [luz]; **Nivel** bardo 0, druida 0, hechicero/mago 0
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Efecto explosión de luz
Duración instantánea
Tirada de salvación Fortaleza niega; **Resistencia a conjuros** sí
Este truco crea una explosión de luz. Si haces que el efecto tenga lugar justo delante de una criatura, quedará deslumbrada durante 1 minuto, salvo que supere una salvación de Fortaleza. Las criaturas sin visión, o las ya deslumbradas no se ven afectadas por la *llamarada*.

LOCALIZAR CRIATURA

Escuela adivinación; **Nivel** bardo 4, hechicero/mago 4
Componentes V, S, M (pelo de un sabueso)
Duración 10 minutos/nivel

Este conjuro funciona como *localizar objeto*, salvo que encuentra a una criatura conocida. Al volverte lentamente, notas en qué momento estás mirando en la dirección en que se encuentra la criatura, siempre y cuando esté dentro del alcance. También sabes en qué dirección se mueve la criatura, en caso de estar haciéndolo.

El conjuro puede localizar a una criatura de un tipo concreto (como un humano o un unicornio), o a un individuo particular al que conozcas. No puede encontrar a una criatura de un cierto tipo. Para encontrar a un tipo determinado de criatura, tienes que haber visto una de cerca (30 pies [9 *m*] o menos) una vez como mínimo.

El agua corriente bloquea este conjuro, que no sirve para detectar objetos, y puede ser engañado mediante los conjuros *doble engañoso*, *indetectabilidad* y *polimorfar*.

LOCALIZAR OBJETO

Escuela adivinación; **Nivel** bardo 2, clérigo 3, hechicero/mago 2
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, F/FD (una ramita bifurcada)
Alcance largo (400 pies [120 *m*] + 40 pies [12 *m*]/nivel)
Área 1 círculo, centrado en ti, con un radio de 400 pies (120 *m*) + 40 pies (12 *m*)/nivel
Duración 1 minuto/nivel
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Presientes en qué dirección se encuentra un objeto que conoces bien, o del que puedes hacerte una imagen mental clara. Puedes buscar un objeto general; en este caso, si hay más de uno dentro del alcance, localizas el que está más cerca de ti. Buscar un objeto concreto exige tener una imagen mental específica y exacta; si no es lo bastante aproximada al objeto real, fracasa. No puedes buscar un objeto único si no lo has observado antes de cerca (no mediante la adivinación).

El plomo bloquea este conjuro, que no sirve para localizar criaturas, y puede ser engañado por *polimorfar cualquier cosa* e *indetectabilidad*.

LOCURA

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador]; **Nivel** hechicero/mago 7
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance intermedio (100 pies [30 *m*]+ 10 pies [3 *m*]/nivel)
Objetivo 1 criatura viva
Duración instantánea
Tirada de salvación Voluntad niega; **Resistencia a conjuros** sí

La criatura afectada sufre una *confusión* continua, como el conjuro.

Quitar maldición no sirve para eliminar la *locura*, pero *deseo*, *deseo limitado*, *milagro*, *restablecimiento mayor* y *sanar* pueden hacerlo.

LUCES DANZANTES

Escuela evocación [luz]; **Nivel** bardo 0, hechicero/mago 0
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance intermedio (100 pies [30 *m*]+ 10 pies [3 *m*]/nivel)
Efecto hasta 4 luces, todas ellas en un área de 10 pies (3 *m*) de radio
Duración 1 minuto (D)
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Dependiendo de la versión por la que te inclines, creas hasta 4 luces que se parecen a linternas o antorchas (y despiden la misma cantidad de luz que estos objetos de iluminación), hasta 4 esferas de luz brillante (que tienen aspecto de fuego fatuo), o una figura vagamente humanoide y de brillo tenue. Las *luces danzantes* deben distar como máximo 10 pies (3 *m*) unas respecto a otras, pero por lo demás pueden moverse como desees (sin necesidad de concentración): adelante o atrás, arriba o abajo, en línea recta o doblando esquinas, etc. Las luces pueden desplazarse hasta 100 pies (30 *m*) por asalto; las que se separan de ti más allá del alcance máximo del conjuro desaparecen inmediatamente.

Sólo puedes tener un conjuro de *luces danzantes* activo en un momento dado. Si lanzas otro mientras tienes uno funcionando, el primero acaba. Si haces uno permanente, no cuenta contra este límite.

Luces danzantes puede ser objeto de un conjuro de *permanencia*.

LUZ

Escuela evocación [luz]; **Nivel** bardo 0, clérigo 0, druida 0, hechicero/mago 0
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, M/FD (una luciérnaga)
Alcance toque
Objetivo objeto tocado
Duración 10 minutos/nivel (D)
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Este conjuro hace que un objeto brille como una antorcha, despidiendo luz brillante en un radio de 20 pies *(6 m)*, e incrementando un nivel la luz ambiente (la oscuridad se convierte en luz tenue, y la luz tenue en normal). En un área de luz brillante normal, no tiene efecto alguno.

El efecto es inmóvil, pero puede lanzarse sobre un objeto móvil.

Sólo puedes tener un conjuro de luz activo en un momento dado. Si lo lanzas mientras tienes otro funcionando, el primer lanzamiento se acaba. Si lo haces permanente (mediante *permanencia* u otro efecto similar), no cuenta para dicho límite. Un conjuro de *luz* contrarresta o disipa un conjuro de *oscuridad* de nivel igual o inferior.

LUZ ABRASADORA

Escuela evocación; **Nivel** clérigo 3
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance intermedio (100 pies [30 *m*]+ 10 pies [3 *m*]/nivel)
Efecto rayo
Duración instantánea
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** sí

Concentrando el poder sagrado en forma de rayo de sol, proyectas una descarga luminosa desde la palma de la mano. Para alcanzar a un oponente, debes tener éxito en un ataque de toque a distancia. La criatura alcanzada sufre 1d8 pg de daño/2 niveles de lanzador que posees (máximo 5d8). Los muertos vivientes sufren 1d6 pg de daño/nivel de lanzador (máximo 10d6), ó 1d8 por nivel (máximo 10d8) si son especialmente vulnerables a la luz. Constructos y objetos inanimados sufren solamente 1d6 pg de daño/2 niveles de lanzador (máximo 5d6).

LUZ DEL DÍA

Escuela evocación [luz]; **Nivel** bardo 3, clérigo 3, druida 3, hechicero/mago 3, paladín 3

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance toque

Objetivo objeto tocado

Duración 10 minutos/nivel (D)

Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Cuando lanzas este conjuro tocas un objeto, haciendo que despida luz brillante en un radio de 60 pies (*18 m*), incrementando en un nivel la luz ambiente otros 60 pies (*18 m*), con lo que la oscuridad se convierte en luz tenue, la tenue en normal, y la normal en brillante. Las criaturas que sufren penalizadores en luz brillante también los sufren cuando se hallan dentro del radio de 60 pies (*18 m*) de esta luz mágica. A pesar de su nombre, este conjuro no es equivalente a la luz del día, a efectos de las criaturas que son dañadas o destruidas por dicha luz.

Si *luz del día* se lanza sobre un objeto pequeño, colocado después dentro o debajo de una cobertura capaz de contenerla, sus efectos quedan bloqueados hasta retirarse la cobertura.

Un conjuro de *luz del día* que penetra en un área afectada por una oscuridad mágica (o viceversa) queda negado temporalmente, dejando tras de sí las condiciones de luz que haya normalmente en el lugar en que ambos efectos se han solapado.

Luz del día contrarresta o disipa todo conjuro de oscuridad de nivel equivalente o inferior al suyo (como *oscuridad*).

MADERA FÉRREA

Escuela transmutación; **Nivel** druida 6

Tiempo de lanzamiento 1 minuto/libra (*0,45 kg*) creada

Componentes V, S, F (madera a transformar)

Alcance 0 pies

Efecto un objeto de *madera férrea* que pese hasta 5 libras (*2,25 kg*)/nivel

Duración 1 día/nivel (D)

Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

La *madera férrea* es una sustancia mágica creada por los druidas a partir de la madera normal. Aunque el material sigue siendo madera normal en casi todos los aspectos, es tan fuerte, pesada, y resistente al fuego como el acero. Los conjuros que afectan al metal o al hierro no funcionan contra ella; los que afectan a la madera sí, aunque no arde. Usando este conjuro junto a *transformar madera*, o una habilidad de Artesanía relacionada con la madera, puedes crear objetos de madera que funcionan igual que los de acero. Por tanto, puedes crear armaduras completas y espadas de madera igual de duraderas que sus versiones normales de acero, que los druidas pueden emplear con total libertad.

Es más, si creas solamente la mitad de *madera férrea* permitida normalmente por el conjuro, toda arma, armadura o escudo transmutado se considera como un objeto mágico con un bonificador +1 por mejora.

MAGNÍFICA MANSIÓN DEL MAGO

Escuela conjuración (creación); **Nivel** hechicero/mago 7

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, F (una puerta de marfil en miniatura, un trocito de mármol pulido, y una cucharilla de plata, de 5 po cada cosa)

Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)

Efecto mansión extradimensional, de hasta 3 cubos de 10 pies (*3 m*) de lado/nivel (Mo)

Duración 2 horas/nivel (D)

Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Conjuras una vivienda en otra dimensión, cuya única entrada está situada en el plano en el que has lanzado el conjuro. La entrada parece brillar tenuemente en el aire, tiene 4 pies (*1,20 m*) de ancho por 8 pies (*2,40 m*) de alto, y sólo podrá ser atravesada por quienes designas. El portal se cierra y se vuelve invisible en cuanto lo atraviesas, aunque puedes abrirlo a voluntad desde el lado en que te encuentras. Cuando las criaturas designadas han atravesado la entrada, se encuentran en un magnífico vestíbulo que se abre a numerosas salas. La atmósfera del lugar es limpia, fresca y acogedora.

El edificio puede tener la planta que desees, siempre dentro de los límites del efecto del conjuro. El lugar está amueblado y tiene comida suficiente para servir un banquete de nueve platos a una docena de personas/nivel de lanzador. También hay servidumbre (hasta 2 sirvientes por nivel de lanzador), semitransparente, vestida con librea, y obediente, dispuesta a atender a todo el que entre. Los sirvientes funcionan igual que el conjuro *sirviente invisible*, pero son visibles y pueden ir a cualquier lugar de la mansión.

Dado que a la mansión sólo se puede acceder a través de la puerta especial, las condiciones externas no afectan al edificio, y las que se dan en su interior no llegan al plano en que se encuentra la entrada.

MALDECIR AGUA

Escuela nigromancia [maligno]; **Nivel** clérigo 1

Tiempo de lanzamiento 1 minuto

Componentes V, S, M (5 libras [*2,25 kg*] de plata en polvo, valor 25 po)

Alcance toque

Objetivo frasco de agua tocado

Duración instantánea

Tirada de salvación Voluntad niega (objeto); **Resistencia a conjuros** sí (objeto)

Este conjuro infunde energía negativa en un frasco de agua (de 1 pinta [*0,55 l*]), convirtiendo su contenido en agua sacrílega (consulta el Capítulo 6). Este líquido inflige daño a los ajenos benignos, igual que el agua bendita inflige daño a los muertos vivientes y los ajenos malignos.

MANO AFERRADORA

Escuela evocación [Fuerza]; **Nivel** hechicero/mago 7

Este conjuro funciona como *mano interpuesta*, pero ésta también puede apresar a un oponente que elijas. La *mano aferradora* puede llevar a cabo un ataque de presa por asalto sin provocar ataques de oportunidad. Su BMC y su DMC utilizan tu nivel de lanzador en lugar de tu ataque base, con un bonificador +10 por la Fuerza de la mano (31), un penalizador -1 por ser Grande (su Destreza es 10, por lo que no concede bonificadores a la DMC). La mano retiene a las criaturas apresadas, pero no les inflige daño. Dirigir el conjuro a un nuevo objetivo es una acción de movimiento. También puede embestir a un oponente, utilizando los mismos bonificadores que antes, o actuar como la *mano interpuesta*.

MANO APLASTANTE

Escuela evocación [fuerza]; **Nivel** hechicero/mago 9

Este conjuro funciona como *mano interpuesta*, salvo que puede también agarrar a un oponente igual que la *mano aferradora*. Su BMC y DMC para las pruebas de presa usa tu nivel de lanzador en vez de su ataque base, con un bonificador +12 por Fuerza (35), y un bonificador +1 por ser Grande (Destreza 10, lo que no le concede bonificador alguno a la DMC). La mano inflige 2d6+12 pg de daño en cada prueba de presa con éxito contra un oponente. También puede embestir a un oponente como la *mano forzuda*, con los mismos bonificadores arriba indicados, o actuar como la *mano interpuesta*.

MANO AUXILIADORA

Escuela evocación; **Nivel** clérigo 3

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, FD

Alcance 5 millas (*8 km*)

Efecto mano fantasmal

Duración 1 hora/nivel

Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Creas la imagen fantasmal de una mano que puede ser enviada en busca de alguien hasta una distancia de 5 millas (*8 km*). A continuación, llama a la persona buscada haciéndole señas, y la guía hasta ti si decide seguirla.

Cuando lanzas el conjuro, especificas una persona (o criatura) con su descripción física, que puede incluir raza, sexo y apariencia, pero no factores ambiguos como nivel, alineamiento, o clase. Cuando la descripción acaba, la mano sale en busca de un receptor que encaje con tales datos. Lo que tarda en encontrar al receptor depende de lo lejos que se encuentra, tal y como se detalla en la siguiente tabla.

Una vez localiza al receptor, la mano le hace señas para que la siga. Si lo hace, la mano señala en tu dirección y lo dirige por el camino más directo y viable. La mano flota 10 pies (*3 m*) por delante del receptor, desplazándose en cualquier dirección a una velocidad máxima de 240 pies (*72 m*) por asalto. Desaparece en cuanto le haya dirigido hasta ti.

El receptor no está obligado a seguir a la mano, ni a actuar de un modo concreto ante ti. Si opta por no seguirla, ésta sigue llamándolo hasta que expira la duración del conjuro y después desaparece. Si el conjuro expira mientras el receptor está acercándose hasta ti, la mano desaparece igualmente, y la criatura debe confiar en sus propias capacidades para dar contigo.

Si en un radio de 5 millas (*8 km*) hay más de un receptor que coincide con la descripción, la mano va en busca del que más se ajusta a ella. Si tal criatura se niega a seguir a la mano, ésta no va en busca de un segundo receptor.

Si, tras 4 horas de búsqueda, la mano no ha encontrado a un receptor que se ajusta a la descripción en 5 millas (*8 km*) a la redonda, vuelve hasta ti, muestra su palma extendida (indicando que no ha encontrado a ninguna criatura) y desaparece.

La mano fantasmal carece de forma física y es invisible, excepto para ti y los posibles receptores del conjuro. No puede enzarzarse en combate, ni llevar a cabo una tarea distinta a localizar al receptor y dirigirlo hasta ti. Tampoco puede atravesar objetos sólidos, pero puede rezumar a través de pequeñas grietas o aberturas. Tampoco puede alejarse más de 5 millas (*8 km*) del punto en que lanzas el conjuro.

Distancia	Tiempo para localizarlo
≤100 pies (*30 m*)	1 asalto
1.000 pies (*300 m*)	1 minuto
1 milla (*1,6 km*)	10 minutos
2 millas (*3,2 km*)	1 hora
3 millas (*4,8 km*)	2 horas
4 millas (*6,4 km*)	3 horas
5 millas (*8 km*)	4 horas

MANO DEL MAGO

Escuela transmutación; **Nivel** bardo 0, hechicero/mago 0

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)

Objetivo 1 objeto desatendido y no mágico de hasta 5 libras (*2,25 kg*) de peso

Duración concentración

Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Señalas un objeto con el dedo, y el conjuro te permite elevarlo y moverlo a voluntad desde lejos. Usando una acción de movimiento puedes desplazarlo hasta 15 pies (*4,5 m*) en cualquier dirección, aunque el efecto finaliza si el objeto en cuestión llega a exceder en cualquier momento el alcance del conjuro.

MANO ESPECTRAL

Escuela nigromancia; **Nivel** hechicero/mago 2

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance intermedio (100 pies [*30 m*]+ 10 pies [*3 m*]/nivel)

Efecto 1 mano espectral

Duración 1 minuto/nivel (D)

Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Una mano, brillante, fantasmal y hecha con tu fuerza vital, se materializa y mueve según tus deseos, permitiéndote transmitir a distancia conjuros de toque de bajo nivel. Al lanzar el conjuro pierdes 1d4 pg de daño, que recuperas al finalizar el conjuro (incluso aunque éste sea disipado), pero no si la mano es destruida, aunque puedes curarlos del modo normal. Mientras dura el conjuro, puedes usar la mano para transmitir los conjuros de toque que lanzas, siempre que sean de 4º nivel o inferior, y te concede un bonificador +2 a los ataques de toque cuerpo a cuerpo; usar la mano de este modo cuenta normalmente como un ataque. La mano siempre ataca desde tu dirección, y no puede flanquear a sus objetivos como haría una criatura auténtica. Si excede el límite de alcance del conjuro, o dejas de dirigirla, vuelve hasta ti y se queda flotando.

La mano es incorporal y, por lo tanto no puede ser dañada por armas normales. Además tiene evasión mejorada (sufre mitad de daño al fallar una salvación de Reflejos, y ninguno en absoluto si la salvación tiene éxito), tus salvaciones base, y CA 22 (+8 por tamaño, +4 por armadura natural a tu CA). Tu modificador por Inteligencia se aplica a la CA de la mano como si se tratara de su modificador por Destreza, y ésta tiene entre 1 y 4 pg de daño (la misma cantidad que has invertido en crearla).

MANO FORZUDA

Escuela evocación [fuerza]; **Nivel** hechicero/mago 6

Este conjuro funciona como *mano interpuesta*, pero *mano forzuda* puede perseguir y embestir a un oponente que designas, al ritmo de una vez por

asalto, y sin provocar ataques de oportunidad. La BMC para las pruebas de embestida utiliza tu nivel de lanzador en vez de tu ataque base, con un bonificador +8 por su puntuación de Fuerza, que es 27, y un +1 por ser Grande. La mano siempre se desplaza junto al oponente, empujándolo hasta cubrir toda la distancia permitida, y su velocidad no se ve limitada. Dirigir el conjuro a un nuevo objetivo es una acción de movimiento. *Mano forzuda* impide que el oponente se te acerque sin que primero tenga éxito en una prueba de embestida, que haría moverse hacia ti, tanto a la *mano forzuda* como al objetivo. Puedes hacer que la mano se interponga como si se tratara de una *mano interpuesta*.

MANO INTERPUESTA

Escuela evocación [Fuerza]; **Nivel** hechicero/mago 5
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, F (un guante suave)
Alcance intermedio (100 pies [*30 m*]+ 10 pies [*3 m*]/nivel)
Efecto mano de 10 pies (*3 m*)
Duración 1 asalto/nivel (D)
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** sí

La *mano interpuesta* crea una mano Grande de naturaleza mágica, que aparece entre tu oponente y tú. Esta mano, flotante y carente de cuerpo, se mueve para situarse en todo momento entre los dos, sin importar hasta dónde te desplazas, o el modo en que tu enemigo intenta rodearla; al actuar de este modo, la mano te concede cobertura (+4 a la CA) contra ese oponente. Nada puede engañar a la mano: sigue poniéndose delante de tu oponente a pesar de la oscuridad, la invisibilidad, el polimorfismo, o cualquier otro intento de esconderse o disfrazarse que el enemigo intente llevar a cabo. Sin embargo, la mano no le persigue.

Una *mano interpuesta* mide 10 pies (*3 m*) de longitud y tiene más o menos esa anchura con los dedos extendidos. Tiene tantos pg de daño como tú cuando estés indemne y su CA es 20 (-1 por tamaño, +11 natural). Sufre daño como una criatura normal, pero la mayoría de efectos mágicos que no causan daño no la afectan en absoluto.

La mano nunca provoca ataques de oportunidad por parte de los oponentes, y no puede abrirse paso a través de un *muro de fuerza* ni entrar en un *campo antimagia*; además, sufre los efectos completos de un *muro prismático* o de una *esfera prismática*. La mano lleva a cabo las tiradas de salvación igual que su lanzador.

Puede ser destruida con un conjuro de *desintegrar* o un *disipar magia* con éxito.

Toda criatura que pesa menos de 2.000 libras (*907 kg*) que intenta abrirse paso empujando a la mano, ve reducida a la mitad su velocidad normal. Si el oponente pesa más de 2.000 libras (*907 kg*), la mano no puede reducir su velocidad, pero sigue afectando a sus ataques.

Dirigir el conjuro hacia un nuevo oponente es una acción de movimiento.

MANOS ARDIENTES

Escuela evocación [fuego]; **Nivel** hechicero/mago 1
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance 15 pies (*4,5 m*)
Área explosión en forma de cono
Duración instantánea
Tirada de salvación Reflejos mitad; **Resistencia a conjuros** sí

Un cono de llamas abrasadoras se extiende desde las yemas de tus dedos. Toda criatura en el área de las llamas sufre 1d4 pg de daño por fuego/ nivel de lanzador (máximo 5d4), y los objetos inflamables arden si entran en contacto con ellas. Un personaje puede apagarlas como acción de asalto completo.

MARABUNTA

Escuela conjuración (convocación); **Nivel** druida 7
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)/100 pies [*30 m*]; ver texto
Efecto 4 plagas de insectos
Duración 1 asalto/nivel
Tirada de salvación fortaleza parcial, ver texto; **Resistencia a conjuros** no

Este conjuro convoca cuatro plagas masivas de insectos mordedores y picadores, que aparecen adyacentes entre sí pero que puedes hacer que se muevan de forma independiente. Trátalos como plagas de ciempiés (consulta el *Bestiario*) con los siguientes ajustes. Cada plaga tiene 60 pg de daño e inflige 4d6 pg de daño con su ataque de plaga. La salvación para resistir el veneno y los efectos de distracción es igual a la CD de la salvación de este conjuro. Las criaturas atrapadas en múltiples plagas sólo sufren daño y llevan a cabo salvaciones una vez.

Puedes convocar a las plagas para que ocupen el mismo espacio que otras criaturas. Como acción estándar, puedes ordenar a cualquier número de ellas que se mueva hacia cualquier objetivo que se encuentre a 100 pies (*30 m*) o menos de ti. No puedes ordenar a ninguna plaga que se separe más de 100 pies (*30 m*) de ti, y si eres tú el que se mueve a una distancia de cualquier plaga superior a esa, la plaga permanecerá estática, atacando a las criaturas en su zona (puedes darle órdenes de nuevo si te mueves hasta estar a 100 pies [*30 m*] o menos de ella).

MARCA ARCANA

Escuela universal; **Nivel** hechicero/mago 0
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance toque
Efecto una runa o marca personal, que debe caber como máximo en 1 pie cuadrado (*0,09 m²*)
Duración permanente
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Este conjuro te permite inscribir tu runa o marca personal, que no puede estar formada por más de 6 caracteres. La escritura puede ser visible o invisible. El conjuro te permite grabar tu runa sobre cualquier superficie sin causar daño al material. Si grabas una marca invisible, un conjuro de *detectar magia* la hace brillar y volverse visible (aunque no necesariamente comprensible).

Ver lo invisible, *visión verdadera*, una *gema de visión* o una *túnica de los ojos* permiten a sus usuarios ver una invisible. Un conjuro de *leer magia* revela las palabras, caso de haberlas. La marca no puede ser disipada, pero puede ser eliminada por su lanzador o por un conjuro de *borrar*.

Si la marca se graba sobre una criatura viva, el efecto desaparece gradualmente, del todo al cabo de un mes.

Una *marca arcana* debe lanzarse sobre un objeto antes de lanzar sobre el mismo las *convocaciones instantáneas* (consulta la descripción de este conjuro para más detalles).

MARCA DE LA JUSTICIA

Escuela nigromancia; **Nivel** clérigo 5, paladín 4
Tiempo de lanzamiento 10 minutos
Componentes V, S, FD
Alcance toque
Objetivo criatura tocada
Duración permanente; ver texto
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** sí

El conjuro te permite dibujar una marca indeleble sobre el receptor, y elegir un comportamiento que, al ser seguido por éste, activa inmediatamente la magia. Si esto ocurre, la marca maldice inmediatamente al receptor. Lo más normal es elegir un tipo de comportamiento delictivo para que active la marca, pero puedes optar por cualquier acto que desees. El efecto de la marca es idéntico al del conjuro *lanzar maldición*.

Como el conjuro tarda 10 minutos en ser lanzado e implica poder escribir sobre su receptor, sólo puedes lanzarlo sobre alguien que se ofrezca voluntariamente o esté neutralizado.

Al igual que *lanzar maldición*, la *marca de la justicia* no puede ser disipada, pero puede ser eliminada por un conjuro de *deseo*, *deseo limitado*, *milagro*, *quitar maldición* o *romper encantamiento*. Sin embargo, *quitar maldición* sólo funciona si su lanzador tiene, como mínimo, el mismo nivel que el nivel de lanzador de tu *marca de la justicia*. Estas restricciones se aplican sin importar si la marca se ha activado o no.

MARTILLO DEL CAOS

Escuela evocación [caótico]; **Nivel** clérigo 4
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance intermedio (100 pies [30 *m*]+ 10 pies [3 *m*]/nivel)
Área explosión de 20 pies (6 *m*) de radio
Duración instantánea (1d6 asaltos); ver texto
Tirada de salvación Voluntad parcial; ver texto **Resistencia a conjuros** sí

Con este conjuro liberas un poder caótico con el que castigar a tus enemigos, que adopta la forma de una explosión multicolor de energía crepitante que no para de rebotar. Sólo las criaturas legales o neutrales (no así las caóticas) resultan dañadas por este conjuro.

El conjuro inflige 1d8 pg de daño/2 niveles de lanzador (máximo 5d8) a las criaturas legales (o 1d6/nivel de lanzador, máximo 10d6, a los ajenos legales) y las deja lentificadas durante 1d6 asaltos (consulta el conjuro *lentificar*). Una salvación de Voluntad con éxito reduce el daño a la mitad y niega el efecto de lentificación.

El conjuro sólo inflige mitad de daño a las criaturas que no son ni legales ni caóticas; y no las lentifica. Estas criaturas pueden reducir ese daño de nuevo a la mitad (a una cuarta parte del resultado original de la tirada) si tienen éxito en una salvación de Voluntad.

MATAR MUERTOS VIVIENTES

Escuela nigromancia; **Nivel** clérigo 6, hechicero/mago 6
Componentes V, S, M/FD (500 po de polvo de diamante)
Área varias criaturas muertas vivientes dentro de una explosión de 40 pies (12 *m*) de radio
Tirada de salvación Voluntad niega

Este conjuro funciona como *círculo de muerte*, salvo que destruye criaturas muertas vivientes, tal y como se señala arriba.

MÁXIMA

Escuela evocación [legal, sónico]; **Nivel** clérigo 7
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V
Alcance 40 pies (12 *m*)
Área criaturas no legales en una expansión de 40 pies (12 *m*) de radio, centrada en ti
Duración instantánea
Tirada de salvación ninguna o Voluntad niega, ver texto; **Resistencia a conjuros** sí

Toda criatura no legal en el área de un conjuro de *máxima* sufre los siguientes efectos nocivos.

Los efectos son acumulativos y simultáneos, y una salvación de Voluntad los reduce o elimina. Las criaturas afectadas por efectos múltiples sólo llevan a cabo una tirada y aplican el resultado a todos.

Sordera: criatura ensordecida durante 1d4 asaltos. Salvación niega.

Grogui: criatura grogui durante 2d4 asaltos. Salvación reduce el efecto a 1d4 asaltos.

Parálisis: criatura paralizada e indefensa durante 1d10 minutos. Salvación reduce el efecto a 1 asalto.

Muerte: una criatura viva muere; un muerto viviente queda destruido. Salvación niega, y si tiene éxito la criatura sufre 3d6 pg de daño + 1/nivel de lanzador (máximo +25).

Además, si estás en tu plano natal cuando lanzas el conjuro, las criaturas extraplanarias no legales que hay en el área son desterradas inmediatamente, y devueltas a su plano de origen. Las criaturas desterradas de esta forma no pueden regresar durante 24 horas, como mínimo. Este efecto tiene lugar independientemente de si las criaturas oyen o no la *máxima*. El efecto de destierro puede ser negado mediante una salvación de Voluntad (con un penalizador -4).

Las criaturas cuyos DG exceden tu nivel de lanzador no resultan afectadas por la *máxima*.

DG	Efecto
Iguales al niv. del lanzador	Sordera
Hasta el niv. del lanzador -1	Grogui, sordera
Hasta el niv. del lanzador -5	Parálisis, grogui, sordera
Hasta el niv. del lanzador -10	Muerte, parálisis, grogui, sord.

MENSAJE ONÍRICO

Escuela ilusión (fantasmagoría) [enajenador]; **Nivel** bardo 5, hechicero/mago 5
Tiempo de lanzamiento 1 minuto
Componentes V, S
Alcance ilimitado
Objetivo 1 criatura viva tocada
Duración ver texto
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** sí

El conjuro te permite (a ti o a un mensajero tocado por ti) enviar un mensaje a otros en forma de sueño. Al comenzar el conjuro debes nombrar al destinatario, o identificarlo mediante algún título que no deje lugar a dudas respecto a su identidad. A continuación, el mensajero entra en trance y aparece en los sueños del receptor del conjuro, transmitiéndole el mensaje, que puede tener cualquier extensión, y cuyo receptor recuerda perfectamente al despertar. La comunicación es en un solo sentido. El receptor no puede preguntar ni ofrecer información, ni el mensajero puede averiguar nada observando los sueños del receptor.

La mente del mensajero vuelve a su cuerpo inmediatamente después de haber transmitido el mensaje. La duración del conjuro es el tiempo que el mensajero necesita para entrar en el sueño del receptor y hacer entrega del mensaje.

Si el receptor está despierto al dar comienzo el conjuro, el mensajero puede optar por despertar (poniendo fin al conjuro) o permanecer en trance, que puede prolongar hasta que el receptor se duerme, para entrar en sus sueños y entregarle el mensaje con total normalidad. Si el mensajero es perturbado durante su trance, se despierta de inmediato y el conjuro finaliza.

Este conjuro no permite entrar en contacto con criaturas que no duermen ni sueñan.

El mensajero no es consciente de las actividades que tienen lugar en su entorno mientras se encuentra en trance. Mientras se encuentra en tal estado, está indefenso tanto física como mentalmente (falla todas sus tiradas de salvación).

MENTE EN BLANCO

Escuela abjuración; **Nivel** hechicero/mago 8
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Objetivo 1 criatura
Duración 24 horas
Tirada de salvación Voluntad niega; (inofensivo) **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo)

El receptor queda protegido contra todo objeto o conjuro que puede reunir información acerca de él mediante magia de adivinación (como *detectar el mal*, *localizar criatura*, *escudriñamiento*, y *ver lo invisible*. Este conjuro también concede un bonificador +8 por resistencia a las tiradas de salvación contra todos los conjuros y efectos enajenadores. *Mente en blanco* engaña incluso a los conjuros *deseo*, *deseo limitado* y *milagro*, cuando se utilizan para obtener información acerca del receptor. Cuando se trata de un escudriñamiento que examina el área en que se encuentra la criatura (como un *ojo arcano*), funciona, pero la criatura no es detectada. Los intentos de escudriñamiento que se dirigen contra el receptor de la *mente en blanco* no funcionan.

MIEDO

Escuela nigromancia [enajenador, miedo]; **Nivel** bardo 3, hechicero/mago 4
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (un corazón de gallina o una pluma blanca)
Alcance 30 pies (*9 m*)
Área explosión en forma de cono
Duración 1 asalto/nivel o 1 asalto; ver texto
Tirada de salvación Voluntad parcial; **Resistencia a conjuros** sí

Un cono invisible de terror hace que todas las criaturas vivas en el área queden despavoridas si no tienen éxito en una salvación de Voluntad. Si se ve acorralada, una criatura despavorida se acurruca en un rincón. Si tiene éxito, la criatura queda estremecida durante 1 asalto.

MILAGRO

Escuela evocación; **Nivel** clérigo 9
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S; ver texto
Alcance ver texto
Objetivo, **efecto** o **área** ver texto
Duración ver texto
Tirada de salvación ver texto; **Resistencia a conjuros** sí

Más que para llevar a cabo un *milagro*, este conjuro te sirve para pedir que tenga lugar uno. Para ello, tienes que decir qué deseas que suceda, y a continuación pedir a tu dios (o al poder al que rezas para obtener conjuros) que interceda por ti.

Este conjuro puede hacer una de las siguientes cosas.

- Duplicar cualquier conjuro de clérigo de hasta 8º nivel.
- Duplicar cualquier otro conjuro de hasta 7º nivel.
- Deshacer los efectos perjudiciales de ciertos conjuros, como *debilidad mental* o *locura*.
- Producir cualquier otro efecto cuyo nivel de poder no exceda lo dicho anteriormente.

Por otro lado, el clérigo puede pedir algo muy poderoso; en ese caso, el milagro le cuesta 25.000 po en polvo de diamante, dadas las poderosas energías divinas que se ven envueltas en el lanzamiento. Éstos son varios ejemplos de *milagros* poderosos.

- Cambiar el curso de una batalla en tu favor, haciendo que tus aliados caídos vuelvan a alzarse para continuar combatiendo.
- Desplazarte junto con tus aliados (y todo vuestro equipo) a través de las barreras de los planos hasta un lugar concreto, sin probabilidad de error.
- Proteger toda una ciudad de un terremoto, una erupción volcánica, una inundación, u otro desastre natural de grandes dimensiones.

Sea como fuere, tu dios rechaza toda petición que no se ajuste a su naturaleza (o a su alineamiento).

Todo conjuro duplicado permite las mismas tirada de salvación y resistencia a conjuros que su versión normal (aunque la CD de la salvación es la de un conjuro de 9º nivel). Cuando el *milagro* duplica los efectos de un conjuro con un componente material que cuesta más de 100 po, necesitas disponer del componente en cuestión.

MNEMOTECNIA

Escuela transmutación; **Nivel** mago 4
Tiempo de lanzamiento 10 minutos
Componentes V, S, M (un trozo de cordel, y tinta de calamar mezclada con sangre de dragón negro), F (una placa de marfil de 50 po)
Alcance personal
Objetivo tú
Duración instantánea

Lanzar este conjuro te permite preparar conjuros adicionales o retener conjuros que hayas lanzado recientemente. Debes elegir una de las dos versiones cuando lanzas este conjuro.

Preparación: puedes preparar hasta 3 niveles de conjuro adicionales. Un truco cuenta como 1/2 nivel de conjuro. Puedes preparar y lanzar estos conjuros con total normalidad.

Retención: te permite retener un conjuro cualquiera, de hasta 3er nivel, que has lanzado durante el asalto anterior a empezar la ejecución de la *mnemotecnia*. Haciendo esto, el conjuro recién lanzado vuelve a tu mente.

En uno y otro caso, el conjuro o conjuros preparados o retenidos desaparecen al cabo de 24 horas (si no se ejecutan antes).

MODIFICAR RECUERDO

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador]; **Nivel** bardo 4
Tiempo de lanzamiento 1 asalto; ver texto
Componentes V, S
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Objetivo 1 criatura viva
Duración permanente
Tirada de salvación Voluntad niega; **Resistencia a conjuros** sí

Te permite entrar en la mente del receptor y modificar un máximo de 5 minutos de sus recuerdos, empleando uno de los siguientes métodos.

Elimina todos los recuerdos sobre un acontecimiento que el receptor ha experimentado. Esto no sirve para negar los conjuros de *hechizar*, *sugestión*, *geas/empeño* y otros efectos similares.

Permite al receptor recordar con total claridad un acontecimiento experimentado.

Cambia los detalles de un acontecimiento que el receptor ha experimentado.

Implanta el recuerdo de un acontecimiento que el receptor nunca ha experimentado.

Lanzar el conjuro requiere 1 asalto. Si el receptor falla su salvación, puedes proceder, empleando un máximo de 5 minutos (un período de tiempo equivalente a la cantidad de memoria a alterar) para visualizar los recuerdos del receptor que deseas modificar. El conjuro se rompe si tu concentración se interrumpe antes de completar la visualización, o si durante ese tiempo el receptor excede el alcance máximo del conjuro.

Un recuerdo modificado no tiene por qué afectar a las acciones del receptor, sobre todo si contradice sus inclinaciones naturales. Un recuerdo modificado de forma ilógica (como el receptor recordando lo bien que se lo pasó ingiriendo veneno) es considerado como una pesadilla, o el producto de una borrachera u otra excusa similar.

MONTURA

Escuela conjuración (convocación); **Nivel** hechicero/mago 1
Tiempo de lanzamiento 1 asalto
Componentes V, S, M (un poco de crin de caballo)
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Efecto 1 montura
Duración 2 horas/nivel (D)
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Convocas a un caballo ligero o un poni (según prefieras) para que te sirva de montura (*consulta el Bestiario*). El corcel se pone a tus órdenes de forma voluntaria y te sirve bien. El animal llega hasta ti provisto de bocado, brida, y silla de montar.

MORDEDURA VISUAL

Escuela nigromancia; **Nivel** bardo 6, hechicero/mago 6
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Objetivo 1 criatura viva
Duración 1 asalto/nivel; ver texto
Tirada de salvación Fortaleza niega; **Resistencia a conjuros** sí

Cada asalto puedes elegir como objetivo a una única criatura viva, azotándola con oleadas de poder maligno. Dependiendo de los DG del objetivo, este ataque puede tener hasta 3 efectos.

Los efectos son acumulativos y concurrentes.

Indispuesto: dolor y fiebre repentinos sacuden el cuerpo del receptor. Una criatura afectada por este conjuro permanece indispuesta 10 minutos/nivel de lanzador, efectos que no puede negar *quitar enfermedad* o de *sanar*, pero sí *quitar maldición*.

Despavorido: el objetivo queda despavorido durante 1d4 asaltos. Incluso después de que el pavor termina, la criatura permanece estremecida durante 10 minutos/nivel de lanzador, y vuelve a quedar despavorida automáticamente si vuelve a verte durante este tiempo. Este es un efecto de miedo.

Comatoso: el objetivo cae en un coma catatónico durante 10 minutos/nivel de lanzador. Durante este tiempo no puede ser despertado por ningún medio, excepto uno que implique disipar el efecto. Este no es un efecto de *dormir*, y por lo tanto los elfos no son inmunes a él.

Debes emplear una acción rápida cada asalto después del primero para dirigirlo a un enemigo.

DG	Efecto
≥10	Indispuesto
5-9	Despavorido, indispuesto
≤4	Comatoso, despavorido, indispuesto

MURO DE ESPINAS

Escuela conjuración (creación); **Nivel** druida 5
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance intermedio (100 pies [*30 m*]+ 10 pies [*3 m*]/nivel)
Efecto muro de arbustos espinosos, de hasta un cubo de 10 pies (*3 m*) de lado/nivel (Mo)
Duración 10 minutos/nivel (D)
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Un *muro de espinas* crea una barrera de arbustos, flexibles, enmarañados y muy resistentes, provistos de espinas puntiagudas tan largas como el dedo de una persona. Toda criatura empujada contra el muro de espinas o que intenta moverse a través de él sufre 25 pg de daño - su CA por asalto de movimiento. Los bonificadores por Destreza y los bonificadores por esquiva a la CA no se tienen en cuenta para este cálculo (las criaturas con una CA de 25 o superior, sin tener en cuenta los bonificadores por Destreza y esquiva, no sufren daño por entrar en contacto con el muro).

El espesor mínimo del muro es de 5 pies (*1,5 m*), lo que te permite darle

forma utilizando tantos bloques de 10 x10 x 5 pies (*3 x 3 x 1,5 m*) como el doble de tu nivel de lanzador. Esto no afecta al daño infligido por las espinas, pero las criaturas que intentan atravesarlo tardan menos en cruzar de un lado a otro. Las criaturas pueden abrirse paso lentamente a través del muro llevando a cabo pruebas de Fuerza como acciones de asalto completo. Por cada 5 puntos en que la prueba exceda una CD de 20, la criatura se mueve 5 pies (*1,5 m*), hasta una distancia máxima igual a su velocidad terrestre normal. Obviamente, moverse a través de las espinas (o intentarlo) inflige el daño indicado más arriba. Una criatura atrapada en las espinas puede optar por quedarse quieta para evitar sufrir más daño.

Toda criatura que se encuentra en el área del conjuro cuando es lanzado sufre daño como si se hubiera movido por su interior y, además, queda atrapada en él. Para poder escapar, tiene que abrirse paso, o bien esperar a que finalice el conjuro. Las criaturas que disponen de la aptitud de atravesar áreas cubiertas de maleza sin impedimento alguno pueden atravesar el *muro de espinas* a su velocidad normal y sin sufrir daño.

Un *muro de espinas* puede ser perforado lentamente utilizando armas cortantes. A base de tajos, se puede crear un pasillo de 1 pie (*30 cm*) de profundidad por cada 10 minutos de esfuerzo. El fuego normal no puede dañar la barrera, pero el fuego mágico la calcina en 10 minutos.

MURO DE FUEGO

Escuela evocación [fuego]; **Nivel** druida 5, hechicero/mago 4

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M/FD (un trocito de fósforo)

Alcance intermedio (100 pies [*30 m*]+ 10 pies [*3 m*]/nivel)

Efecto 1 cortina opaca de llamas de hasta 20 pies *(6 m)* de longitud/nivel, o un anillo de fuego de 5 pies (*1,5 m*) de radio/2 niveles; ambas formas tienen 20 pies *(6 m)* de alto

Duración concentración +1 asalto/nivel

Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** sí

Este conjuro crea una cortina, inmóvil y abrasadora, de brillantes llamas violáceas. Una de las caras del muro (a tu elección) emite oleadas de calor, infligiendo 2d4 pg de daño por fuego a las criaturas a menos de 10 pies (*3 m*), y 1d4 pg de daño por fuego a las que están entre 10 y 20 pies *(entre 3 y 6 m)*. El muro inflige este daño al aparecer y durante tu turno, cada asalto en que una criatura entra en su área o permanece en ella. Además, inflige 2d6 pg de daño por fuego, +1 punto adicional de daño por fuego/nivel de lanzador (máximo +20) a toda criatura que lo atraviesa. El muro inflige doble daño a los muertos vivientes.

Si evocas el muro para que aparezca en un lugar ocupado por criaturas, cada una de ellas sufre daño como si lo atravesara. Un segmento cualquiera de 5 pies (*1,5 m*) de muro desaparece de inmediato si sufre 20 o más pg de daño por frío en un mismo asalto (no dividas este daño por frío entre 2, como suele hacerse con los objetos).

Muro de fuego puede ser objeto de un conjuro de *permanencia*. Un *muro*

de fuego permanente que se extingue mediante daño por frío está inactivo durante 10 minutos, y después se rehace con su fuerza normal.

MURO DE FUERZA

Escuela evocación [fuerza]; **Nivel** hechicero/mago 5
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (cuarzo en polvo)
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Efecto 1 pared con un área de hasta 1 cuadrado de 10 pies (*3 m*) de lado/nivel
Duración 1 asalto/nivel (D)
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Este conjuro crea una pared invisible de fuerza, que no puede moverse, y es difícil de destruir. Es inmune a *disipar magia*, aunque una *disyunción del mago* puede disiparlo. Los conjuros pueden dañarlo con normalidad, y *desintegrar* lo destruye por completo. Lo pueden dañar también las armas y las aptitudes sobrenaturales, pero tiene dureza 30, y 20 pg/nivel de lanzador. Un *cetro de cancelación*, o una *esfera de aniquilación* lo destruyen instantáneamente.

Ni los conjuros ni las armas de aliento pueden atravesar el muro en ninguna dirección, aunque *puerta dimensional*, *teletransportar* y demás efectos similares sí pueden superarlo. El efecto bloquea tanto a las criaturas etéreas como a las materiales (aunque, por lo general, las etéreas pueden sortear el muro flotando por encima o por debajo de él, atravesando suelos y techos materiales). Los ataques de mirada funcionan normalmente a través de un *muro de fuerza*.

El lanzador puede dar al muro la forma de un plano, liso y vertical, con un área máxima de 1 cuadrado de 10 pies (*3 m*) de lado/nivel. El muro debe ser continuo y no estar fragmentado en el momento de su creación; si su superficie se rompe en algún punto por culpa de un objeto o criatura, el conjuro fracasa.

Muro de fuerza puede ser objeto de un conjuro de *permanencia*.

MURO DE HIELO

Escuela evocación [frío]; **Nivel** hechicero/mago 4
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (un trozo de cuarzo o cristal de roca)
Alcance intermedio (100 pies [*30 m*]+ 10 pies [*3 m*]/nivel)
Efecto plano de hielo anclado de hasta 1 cuadrado de 10 pies (*3 m*) de lado/nivel; o bien hemisferio de hielo con un radio de hasta 3 pies (*90 cm*) + 1 pie (*30 cm*)/nivel
Duración 1 minuto/nivel
Tirada de salvación Reflejos niega, ver texto; **Resistencia a conjuros** sí

Dependiendo de la versión que elijas, este conjuro crea un plano de hielo anclado, o un hemisferio de hielo. Un *muro de hielo* no puede formarse en ningún área ocupada por criaturas u objetos físicos. Al crearlo, su superficie ha de ser lisa y no estar fragmentada. Cualquier criatura adyacente al muro cuando este se crea puede intentar una salvación de Reflejos para perturbarlo cuando está siendo formado. Una salvación con éxito indica que el conjuro falla automáticamente. El fuego puede fundirlo, infligiéndole daño completo (en lugar de mitad de daño como normalmente sufren los objetos). Si el *muro de hielo* se funde de repente, se genera una gran nube de bruma vaporosa que dura 10 minutos.

Plano de hielo: esto hace aparecer una pared de hielo, fuerte y dura, de 1 pulgada (*2,54 cm*) de grosor/nivel de lanzador. El efecto cubre un área máxima de un cuadrado de 10 pies (*3 m*) de lado/nivel de lanzador (por tanto, un mago de 10º nivel puede crear un muro de hielo de 100 pies [*30 m*] de largo por 10 pies [*3 m*] de alto, uno de 50 pies [*15 m*] de largo por 20 pies [*6 m*] de alto, o cualquier otra combinación de largo y ancho que no exceda los 1.000 pies cuadrados [*92 m²*]). El plano puede estar orientado en cualquier dirección, siempre y cuando esté anclado. Un muro vertical sólo necesita estar anclado al suelo, mientras que uno horizontal o inclinado tiene que estar anclado a dos lados opuestos.

Cada cuadrado de 10 pies (*3 m*) de lado del muro tiene 3 pg/pulgada (*2,54 cm*) de espesor. Las criaturas pueden golpear el muro automáticamente, rompiendo toda sección cuyos pg logran reducir a 0. Si una criatura intenta atravesar el muro de un solo ataque, la CD de la prueba de Fuerza es de 15 + nivel de lanzador.

Aún habiendo logrado atravesar el hielo, sigue habiendo presente una cortina de aire helado. Toda criatura que la atraviese (la que haya roto la pared incluida) sufre 1d6 pg de daño por frío +1 punto adicional/nivel de lanzador (sin salvación).

Hemisferio: el muro adopta la forma de un hemisferio cuyo radio máximo es igual a 3 pies (*90 cm*) +1 pie (*30 cm*) adicional/nivel de lanzador. El *hemisferio* es igual de difícil de romper que el *plano de hielo*, pero no inflige daño a quienes atraviesan la brecha.

MURO DE HIERRO

Escuela conjuración (creación); **Nivel** hechicero/mago 6
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (una pequeña lámina de hierro, y 50 po de polvo de oro)
Alcance intermedio (100 pies [*30 m*]+ 10 pies [*3 m*]/nivel)
Efecto muro de hierro con un área máxima de un cuadrado de 5 pies (*1,5 m*) de lado/nivel; ver texto
Duración instantánea
Tirada de salvación ver texto; **Resistencia a conjuros** no

Este conjuro te permite crear un muro de hierro, liso y vertical, que se inserta en el material inerte que lo rodea, siempre que su área lo permite. El efecto no puede conjurarse en un área ocupada por una criatura u otro objeto. Siempre ha de ser un plano liso, aunque puedes dar forma a sus bordes para que se ajusten al espacio disponible.

Un *muro de hierro* tiene 1 pulgada (*2,54 cm*) de grosor/4 niveles de lanzador. Puedes doblar el área del muro reduciendo a la mitad su grosor. Cada cuadrado de 5 pies (*1,5 m*) de lado del muro tiene 30 pg/pulgada (*2,54 cm*) de espesor y una dureza de 10. Toda sección del muro cuyos pg quedan reducidos a 0 se rompe. Si una criatura intenta atravesar el muro de un solo golpe, la CD de la prueba de Fuerza es de 25 + 2 por cada pulgada (*2,54 cm*) de espesor.

Si lo deseas, puedes crear un muro vertical que descanse sobre una superficie plana pero que no sujeto a la misma, de modo que puedas volcarlo e intentar aplastar a las criaturas que queden debajo. Si nadie lo empuja, el muro tiene un 50% de probabilidad de volcarse hacia un lado o hacia el otro. Es posible empujarlo en una dirección en lugar de dejarlo caer al azar, aunque quien lo intenta debe tener éxito en una prueba de Fuerza CD 40. Las criaturas que tienen sitio para huir del muro cuando cae pueden llevar a cabo salvaciones de Reflejos. Las criaturas Grandes o más pequeñas que fallan

sufren 10d6 pg de daño; el muro no puede aplastar a criaturas Enormes o mayores.

Al igual que toda pared de hierro, ésta también resulta afectada por la herrumbre, la perforación y demás fenómenos naturales. El hierro creado por este conjuro no es adecuado para crear otros objetos, y no se puede vender.

MURO DE PIEDRA

Escuela conjuración (creación) [tierra]; **Nivel** clérigo 5, druida 6, hechicero/mago 5

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M/FD (un pequeño bloque de granito)

Alcance intermedio (100 pies [30 *m*]+ 10 pies [3 *m*]/nivel)

Efecto muro de piedra con un área máxima de 1 cuadrado de 5 pies (1,5 *m*) de lado/nivel (Mo)

Duración instantánea

Tirada de salvación ver texto; **Resistencia a conjuros** no

Este conjuro crea un muro de roca que se une a las superficies de roca adyacentes. Un *muro de piedra* tiene 1 pulgada (2,54 *cm*) de espesor/4 niveles de lanzador y está compuesto como máximo de 1 cuadrado de 5 pies (1,5 *m*) de lado/nivel, aunque puedes duplicar el área del muro dividiendo por dos su espesor. El muro no puede conjurarse en un espacio ocupado por otro objeto o criatura.

Al contrario de lo que sucede con el *muro de hierro*, puedes crear un *muro de piedra* prácticamente de cualquier forma que desees. No necesita ser vertical, ni descansar sobre ninguna base firme, aunque para ello debe estar unido y firmemente sujeto a piedra ya existente. Puede utilizarse, por ejemplo, para crear un puente que cruce un abismo, o bien como rampa. En este caso, si la extensión es superior a 20 pies (6 *m*), el muro debe tener forma de arco y estar apuntalado, lo cual reduce a la mitad el área del conjuro. El muro puede ser modelado toscamente para dotarlo de almenas y demás añadidos, reduciendo su área de forma proporcional.

Al igual que cualquier otra pared de piedra, ésta puede ser destruida por un conjuro de *desintegrar,* o empleando medios normales, como rompiéndolo o picándolo. Cada cuadrado de 5 pies (1,5 *m*) de lado del muro tiene 15 pg/pulgada (2,54 *cm*) de espesor, y dureza 8. Toda sección del muro cuyos pg quedan reducidos a 0 se rompe. Si una criatura intenta atravesar el muro de un solo ataque, la CD de la prueba de Fuerza es de 20 + 2/pulgada (2,54 *cm*) de espesor.

Es posible, si bien difícil, atrapar debajo de un *muro de piedra* a oponentes con capacidad de movimiento, siempre y cuando la pared posea una forma que permita retenerlos. Las víctimas pueden evitar el encierro teniendo éxito en una salvación de Reflejos.

MURO DE VIENTO

Escuela evocación [aire]; **Nivel** clérigo 3, druida 3, explorador 2, hechicero/mago 3

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M/FD (un diminuto abanico y una pluma exótica)

Alcance intermedio (100 pies [30 *m*]+ 10 pies [3 *m*]/nivel)

Efecto muro de hasta 10 pies (3 *m*)/nivel de largo y 5 pies (1,5 *m*)/nivel de alto (Mo)

Duración 1 asalto/nivel

Tirada de salvación ninguna, ver texto; **Resistencia a conjuros** sí

Este conjuro hace que aparezca una cortina de viento, invisible y vertical, de 2 pies (60 *cm*) de espesor y de una fuerza considerable. La potente ráfaga puede arrastrar a toda ave menor que un águila, o arrancar papeles y otros materiales similares de manos desprevenidas (una salvación de Reflejos permite a una criatura sujetar el objeto en cuestión). Las criaturas voladoras Menudas y Pequeñas no pueden atravesar la barrera, y los materiales sueltos y prendas de vestir salen volando hacia lo alto al quedar atrapados en el *muro de viento*. Las flechas y virotes son desviados hacia arriba y fallan, mientras que el resto de armas normales de ataque a distancia sufren un 30% de probabilidad de fallo (no afecta a rocas gigantes, proyectiles de máquinas de asedio, y demás armas a distancia de gran tamaño). Los gases, casi todas las armas de aliento gaseosas, y las criaturas con forma gaseosa no pueden atravesar el muro (si bien no supone obstáculo alguno para las criaturas incorporales).

Aunque el muro ha de ser vertical, puedes darle la forma continua que desees a lo largo del suelo. Se pueden crear *muros de viento* cilíndricos o cuadrados que encierren lugares concretos.

MURO ILUSORIO

Escuela ilusión (quimera); **Nivel** hechicero/mago 4

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Muro prismático

Orden	Color	Efecto del color	Negado por
1º	Rojo	Detiene armas a distancia no mágicas. Inflige 20 pg de daño por fuego (Reflejos mitad).	*Cono de frío*
2º	Naranja	Detiene armas a distancia mágicas. Inflige 40 pg de daño por ácido (Reflejos mitad).	*Ráfaga de viento*
3º	Amarillo	Detiene venenos, gases, y petrificación. Inflige 80 pg de daño por electricidad (Reflejos mitad).	*Desintegrar*
4º	Verde	Detiene armas de aliento. Veneno (frec.: 1/asalto, 6 asaltos; ef. inic.: muerte, ef. sec.: 1 Con/asalto; cura 2 salv. de Fort consecutivas).	*Pasamiento*
5º	Azul	Detiene adivinaciones y ataques mentales. Petrificado (Fortaleza niega).	*Proyectil mágico*
6º	Añil	Detiene todos los conjuros. Salvación de voluntad o locura (como el conjuro).	*Luz del díat*
7º	Violeta	Campo de energía destruye todos objetos y efecto.* Criaturas enviadas a otro plano (Voluntad niega).	*Disipar magia* o *disipar magia mayor*

* El efecto violeta hace redundantes los efectos especiales de los otros seis colores, pero se incluyen porque ciertos objetos mágicos pueden crear efectos prismáticos un color a la vez, y la resistencia a conjuros podría hacer que algunos no fueran efectivos (ver texto)

Componentes V, S
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Efecto imagen de 1 pie (*30 cm*) x 10 pies (*3 m*) x10 pies (*3 m*)
Duración permanente
Tirada de salvación Voluntad descree (si se interactúa con el conjuro); **Resistencia a conjuros** no

Este conjuro crea la ilusión de una pared, suelo, techo, u otra superficie similar. Parece absolutamente real al ser observada, pero los objetos físicos pueden atravesarla sin la menor dificultad. Cuando el conjuro se utiliza para ocultar pozos, trampas o puertas normales, toda aptitud de detección que no haga uso de la vista funciona con total normalidad. El contacto revela la verdadera naturaleza de la superficie, pero no hace desaparecer la ilusión. Aunque el lanzador puede ver a través de su *muro ilusorio*, otras criaturas no, incluso si tienen éxito en su salvación de Voluntad (aunque averiguan que no es real).

MURO PRISMÁTICO

Escuela abjuración; **Nivel** hechicero/mago 8
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Efecto muro de 4 pies (*1,20 m*) de ancho/nivel x 2 pies (*60 cm*) de alto/nivel
Duración 10 minutos/nivel (D)
Tirada de salvación ver texto; **Resistencia a conjuros** ver texto

Este conjuro crea una pared opaca y vertical, un plano de luz, brillante y multicolor, que te protege contra todas las formas de ataque. El muro despide luz de siete colores, cada uno de los cuales posee distinto poder y propósito. La pared es inmóvil, y puedes atravesarla y permanecer a su lado sin sufrir daño. No obstante, las criaturas con menos de 8 DG que se encuentran a 20 pies *(6 m)* o menos del efecto quedan cegadas durante 2d4 asaltos si miran al muro.

Las proporciones máximas del muro son 4 pies (*1,20 m*) de ancho/nivel de lanzador y 2 pies (*60 cm*) de alto/nivel de lanzador. Si el *muro prismático* se materializa en el espacio ocupado por una criatura, el conjuro queda interrumpido y se pierde.

Cada color del muro posee un efecto particular. La tabla muestra los siete colores de la pared, el orden en que aparece cada uno de ellos, los efectos sobre las criaturas que intentan atacarte o atravesar la barrera, y la magia necesaria para negar cada color.

El muro puede ser destruido (color a color, en orden correlativo) mediante varios efectos mágicos; sin embargo, hay que eliminar el primero antes de poder hacer lo mismo con el segundo, el segundo antes que el tercero, etc. Un *cetro de cancelación* o un conjuro de *disyunción del mago* destruyen el *muro prismático*, pero un *campo antimagia* no puede penetrar en él. *Disipar magia* y *disipación mayor* sólo pueden usarse contra el muro cuando los demás colores han sido destruidos. La resistencia a conjuros resulta eficaz contra este conjuro, pero la prueba de nivel de lanzador debe repetirse para cada color presente.

Muro prismático puede ser objeto de un conjuro de *permanencia*.

NANA

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador]; **Nivel** bardo o
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance intermedio (100 pies [*30 m*]+10 pies [*3 m*]/nivel)
Área criaturas vivas en una explosión de 10 pies (*3 m*) de radio
Duración concentración + 1 asalto/nivel (D)
Tirada de salvación Voluntad niega; **Resistencia a conjuros** sí

Cualquier criatura dentro del área que falla una salvación de Voluntad se vuelve somnolienta y poco atenta, sufriendo un penalizador -5 a las pruebas de Percepción, y un penalizador -2 a las salvaciones de Voluntad contra los efectos de sueño mientras la *nana* surta efecto. Este conjuro dura mientras el lanzador se concentra, y después hasta 1 asalto adicional/nivel de lanzador.

NÉMESIS INEXORABLE

Escuela ilusión (fantasmagoría) [enajenador, miedo]; **Nivel** hechicero/mago 9
Objetivos cualquier cantidad de criaturas; 2 receptores cualesquiera no pueden distar más de 30 pies (*9 m*)

El conjuro funciona como *asesino fantasmal*, pudiendo afectar a más de una criatura. Sólo los afectados pueden ver a las criaturas fantasmales que les atacan, aunque tú puedes percibir a los atacantes como figuras sombrías.

Si la salvación de Fortaleza de un receptor tiene éxito, éste aún sufre 3d6 pg de daño y queda aturdido durante 1 asalto. Además, también sufre 1d4 puntos de daño temporal a la Fuerza.

NEUTRALIZAR VENENO

Escuela conjuración (curación); **Nivel** bardo 4, clérigo 4, druida 3, explorador 3, paladín 4
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M/FD (carbón)
Alcance toque
Objetivo criatura u objeto tocado, de hasta 1 pie cúbico (*0,03 m³*)/nivel
Duración instantánea o 10 minutos/nivel; ver texto
Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo, objeto); **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo, objeto)

Eliminas todo veneno de la criatura u objeto que tocas. Si el receptor es una criatura, debes llevar a cabo una prueba de nivel de lanzador (1d20 + nivel de lanzador) contra la CD de cada veneno que la afecte. El éxito significa que queda neutralizado. Una criatura curada no sufre efectos adicionales a consecuencia del veneno, además de dejar de padecer los efectos que está sufriendo temporalmente. Sin embargo, no invierte los efectos instantáneos, como el daño a los pg, el daño temporal de característica, o los efectos que no desaparecen por sí solos.

Este conjuro también puede, alternativamente, neutralizar el veneno de criaturas y objetos venenosos 10 minutos/nivel, a opción del lanzador. Si se lanza sobre una criatura, ésta tiene derecho a una salvación de Voluntad para negar el efecto.

NIEBLA DE OBSCURECIMIENTO

Escuela conjuración (creación); **Nivel** clérigo 1, druida 1, hechicero/mago 1
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance 20 pies *(6 m)*
Efecto nube, de 20 pies *(6 m)* de alto y centrada en ti, que se expande hasta los 20 pies *(6 m)*

Duración 1 minuto/nivel (D)
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no
Este conjuro hace que te rodee un vapor neblinoso que queda inmóvil una vez lo creas y enturbia por completo la visión (incluyendo la visión en la oscuridad) más allá de 5 pies (*1,5 m*). Las criaturas situadas a 5 pies (*1,5 m*) de distancia disponen de ocultación (los ataques contra ellas tienen un 20% de probabilidad de fallo) y las que están a más de 5 pies (*1,5 m*) tienen ocultación total (50% de probabilidad de fallo, y los atacantes no pueden localizarlas recurriendo a la vista).

Un viento moderado (≥11 millas/h [*18 km/h*]), como el de una *ráfaga de viento*, la dispersa en 4 asaltos. Un viento fuerte (≥21 millas/ h [*34 km/h*]) la dispersa en 1 solo asalto. Una *bola de fuego*, una *descarga flamígera* u otro conjuro similar la consumen en el área afectada por uno u otro conjuro. Un *muro de fuego la* consume en el área en que inflige daño.

Este conjuro no funciona bajo el agua.

NUBE ANIQUILADORA

Escuela conjuración (creación); **Nivel** hechicero/mago 5
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance intermedio (100 pies [*30 m*]+ 10 pies [*3 m*]/nivel)
Efecto nube que se expande hasta 20 pies *(6 m)* de radio y 20 de alto
Duración 1 minuto/nivel
Tirada de salvación Fortaleza parcial, ver texto; **Resistencia a conjuros** no
Este conjuro crea un banco de niebla similar al de *nube brumosa*, salvo que sus vapores son de color verde amarillento y venenosos. Estos vapores matan automáticamente a cualquier criatura viva de 3 DG o menos (sin salvación). Una criatura viva de entre 4 y 6 DG muere si no tiene éxito en una salvación de Fortaleza (en cuyo caso sufre 1d4 puntos de daño a la Constitución en tu turno, cada asalto que pase en la nube).

Una criatura viva con 6 DG o más sufre 1d4 puntos de daño a la Constitución/turno, cada asalto que pasa en la nube (una salvación de Fortaleza reduce el daño a la mitad). Contener el aliento no sirve, pero las criaturas inmunes al veneno no resultan afectadas por este conjuro.

A diferencia de una *nube brumosa*, la *nube aniquiladora* se aleja de ti a 10 pies (*3 m*)/asalto, rodando por la superficie.

Calcula la nueva expansión de la nube cada asalto basándote en su nuevo punto de origen, que se encuentra a 10 pies (*3 m*) de distancia del punto de origen desde el que lanzaste el conjuro.

Como quiera que los vapores son más pesados que el aire, tienden hacia el nivel de terreno más bajo, colándose en madrigueras y bocas de pozo. El efecto no penetra los líquidos ni puede ser lanzado bajo el agua.

NUBE APESTOSA

Escuela conjuración (creación); **Nivel** hechicero/mago 3
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (un huevo podrido, u hojas de col)
Alcance intermedio (100 pies [*30 m*]+ 10 pies [*3 m*]/nivel)
Efecto nube que se expande en un radio de 20 pies *(6 m)*, y con 20 pies *(6 m)* de alto
Duración 1 asalto/nivel
Tirada de salvación Fortaleza niega, ver texto; **Resistencia a conjuros** no
Este conjuro crea un banco de niebla similar al generado por la *nube brumosa*, pero sus vapores producen náuseas. Las criaturas vivas que se encuentran dentro de la nube quedan mareadas mientras permanezcan en ella, y 1d4+1 asaltos después de dejarla (tira por separado para cada criatura mareada). Quien tiene éxito en su salvación pero continúa dentro de la nube, debe volver a salvar cada asalto durante tu turno. Este es un efecto de veneno.

Nube apestosa puede ser objeto de un conjuro de *permanencia*. Una *nube apestosa* permanente disipada por el viento se vuelve a formar en 10 minutos.

NUBE BRUMOSA

Escuela conjuración (creación); **Nivel** druida 2, hechicero/mago 2
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance intermedio (100 pies [*30 m*]+ 10 pies [*3 m*]/nivel)
Efecto bruma que se expande en un radio de 20 pies *(6 m)*
Duración 10 minutos/nivel
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no
Un banco de niebla empieza a expandirse desde el punto que indicas; entorpece la visión por completo (incluyendo la visión en la oscuridad) más allá de 5 pies (*1,5 m*). Una criatura situada a menos de 5 pies (*1,5 m*) de otra tiene ocultación (los ataques tienen un 20% de probabilidad de fallo). Las que se encuentran más allá disponen de ocultación total (50% de probabilidad de fallo, y el atacante no puede confiar en la vista para localizar a su objetivo).

Un viento moderado (≥11 millas/h [*18 km/h*]) dispersa la bruma en 4 asaltos; uno fuerte (≥21 millas/h [*34 km/h*]) lo hace en un solo asalto.

Este conjuro no funciona bajo el agua.

NUBE INCENDIARIA

Escuela conjuración (creación) [fuego]; **Nivel** hechicero/mago 8
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance intermedio (100 pies [*30 m*]+ 10 pies [*3 m*]/nivel)
Efecto nube que se expande en un radio de 20 pies *(6 m)*, de 20 pies *(6 m)* de alto
Duración 1 asalto/nivel (D)
Tirada de salvación Reflejos mitad, ver texto; **Resistencia a conjuros** no
Este conjuro crea una nube de humo revuelto y lleno de ascuas al rojo blanco, que entorpece la visión igual que un conjuro de *nube brumosa*. Además, las ascuas infligen 6d6 pg de daño por fuego/asalto a todo lo que hay en su interior, en tu turno de cada asalto (los objetivos pueden llevar a cabo una salvación de Reflejos cada asalto para mitad de daño).

Al igual que sucede con el conjuro de *nube aniquiladora*, el humo se aleja de ti a 10 pies (*3 m*)/asalto; calcula cada asalto la nueva expansión de la nube basándote en el nuevo punto de origen (que está a 10 pies [*3 m*] más de distancia del punto de origen en el momento del lanzamiento). Concentrándote, puedes hacer que la nube se desplace hasta 60 pies (*18 m*) por asalto. Toda porción de la nube que pueda extenderse más allá del alcance máximo se disipa sin causar daño alguno, reduciendo el resto de la expansión a partir de ese momento.

Igual que sucede con la *nube brumosa*, el viento dispersa el humo, y el conjuro no puede lanzarse bajo el agua.

OBSCURECER OBJETO

Escuela abjuración; **Nivel** bardo 1, clérigo 3, hechicero/mago 2
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M/FD (piel de camaleón)
Alcance toque
Objetivo 1 objeto tocado, de hasta 100 libras (*45 kg*)/nivel
Duración 8 horas (D)
Tirada de salvación Voluntad niega (objeto); **Resistencia a conjuros** sí (objeto)

Este conjuro oculta un objeto impidiendo que sea localizado por efectos de adivinación (escudriñamiento), como el conjuro de *escudriñamiento* o una *bola de cristal*. Un intento de este tipo falla automáticamente (si la adivinación está dirigida al objeto), o no logra percibirlo (si la adivinación está centrada en una zona, objeto o persona cercana).

OFUSCAR VIDENCIA

Escuela ilusión (engaño); **Nivel** bardo 5, hechicero/mago 5
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (250 po de jade triturado)
Alcance toque
Área emanación de 40 pies (*12 m*) de radio
Duración 1 hora/nivel (D)
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Este conjuro crea una ilusión sutil, que hace que cualquier conjuro de adivinación (escudriñamiento) utilizado para ver cualquier cosa en el interior del área del mismo obtenga en su lugar una imagen falsa (como el conjuro *imagen mayor*), definida por ti cuando lo lanzas. Dentro de la duración del mismo, puedes concentrarte para cambiar la imagen como desees. Mientras no te concentras, la imagen permanece estática.

OJO ARCANO

Escuela adivinación (escudriñamiento); **Nivel** hechicero/mago 4
Tiempo de lanzamiento 10 minutos
Componentes V, S, M (un poco de pelo de murciélago)
Alcance ilimitado
Efecto sensor mágico
Duración 1 minuto/nivel (D)
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Creas un sensor mágico invisible que te envía información visual. Puedes crearlo en cualquier lugar que puedas ver, tras lo cual puede viajar más allá de tu línea visual sin inconveniente alguno. Un *ojo arcano* se desplaza a 30 pies (*9 m*) por asalto (300 pies [*90 m*] por minuto) si se limita a explorar una zona como haría un ser humano (mirando sobre todo al suelo), o a 10 pies (*3 m*) por asalto (100 pies [*30 m*] por minuto) si además examina paredes y techos. Ve como verías tú si estuvieras allí.

Mientras dura el conjuro, el sensor puede desplazarse en cualquier dirección. Las barreras sólidas bloquean su paso, aunque el ojo puede atravesar cualquier agujero o espacio de al menos 1 pulgada (*2,54 cm*) de diámetro. El ojo no puede entrar en otro plano de existencia, ni siquiera mediante un *umbral* u otro portal mágico similar.

Debes concentrarte para poder usar el ojo. Si no lo haces, éste se queda inmóvil hasta que vuelves a concentrarte.

OJOS FISGONES

Escuela adivinación; **Nivel** hechicero/mago 5
Tiempo de lanzamiento 1 minuto
Componentes V, S, M (un puñado de canicas de cristal)
Alcance 1 milla (*1,6 km*)
Efecto 10 o más ojos levitantes
Duración 1 hora/nivel; ver texto (D)
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Creas 1d4 + tu nivel de lanzador orbes mágicos, visibles y semitangibles (llamados 'ojos'), que pueden ir a un lugar, explorarlo y volver hasta ti, según les indicas al lanzar el conjuro. Cada ojo puede ver hasta 120 pies (*36 m*) de distancia en todas direcciones (sólo dispone de visión normal).

Individualmente son bastante frágiles, estos ojos son pequeños y difíciles de ver. Cada uno de ellos es un constructo Minúsculo, más o menos del tamaño de una manzana pequeña, con un 1 solo punto de golpe, CA 18 (bonificador +8 por tamaño), que vuela a una velocidad de 30 pies (*9 m*) con un bonificador +20 a sus pruebas de Volar, y un bonificador +16 a sus pruebas de Sigilo. Además, tienen un modificador por Percepción igual a tu nivel de lanzador (máximo +15), y sufren los efectos normales de las ilusiones, la oscuridad, la niebla y cualquier otro factor que altere la capacidad de recibir información visual del entorno. Hay que guiar mediante el tacto a un ojo que se desplaza en la oscuridad.

Al crear estos ojos, debes especificar las instrucciones a seguir mediante una orden de 25 palabras como máximo. Los ojos comparten contigo todos los conocimientos que posees.

Para informar de sus hallazgos, los ojos deben volver a tu mano, y cada uno de ellos te informa de todo lo que ha visto durante su existencia (para transmitirte todas las imágenes de 1 hora necesita sólo 1 asalto). Después de informarte de sus averiguaciones, desaparece.

Si uno de los ojos se aleja a más de 1 milla (*1,6 km*) de ti, deja de existir de inmediato. No obstante, tu vínculo no te permite saber si su destrucción se ha debido a alejarse demasiado, o a alguna otra razón.

Los ojos existen durante 1 hora/nivel de lanzador que posees, o hasta que regresa a ti. Pueden ser destruidos mediante *disipar magia*, pero tienes que llevar a cabo una tirada por cada ojo que se encuentra en el área afectada por la disipación. Por supuesto, uno de estos ojos puede destruirse si lo envías hacia la oscuridad y choca contra una pared u otro obstáculo similar.

OJOS FISGONES MAYOR

Escuela adivinación; **Nivel** hechicero/mago 8

Este conjuro funciona como *ojos fisgones*, salvo que los ojos pueden ver las cosas tal y como son, como si tuviesen *visión verdadera* con un alcance de 120 pies (*36 m*). Por lo tanto, pueden desplazarse por las zonas oscurecidas a su velocidad normal. Además, el modificador máximo de Percepción para un *ojo fisgón mayor* es de +25 en lugar de +15.

OLAS DE AGOTAMIENTO

Escuela nigromancia; **Nivel** hechicero/mago 7
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance 60 pies (*18 m*)
Área explosión en forma de cono
Duración instantánea

Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** sí
Olas de energía negativa dejan exhaustas todas las criaturas vivas en el área del conjuro, que no tiene efecto sobre las criaturas que ya lo están.

OLAS DE FATIGA

Escuela nigromancia; **Nivel** hechicero/mago 5
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance 30 pies (9 *m*)
Área explosión en forma de cono
Duración instantánea
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** sí
Olas de energía negativa dejan fatigadas a todas las criaturas vivas en el área del conjuro, que no tiene efecto sobre las criaturas que ya lo están.

ORDEN IMPERIOSA

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador, dependiente del idioma]; **Nivel** clérigo 1
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V
Alcance corto (25 pies [7,5 *m*] + 5 pies [1,5 *m*]/2 niveles)
Objetivo una criatura viva
Duración 1 asalto
Tirada de salvación Voluntad niega; **Resistencia a conjuros** sí
Te permite dar al receptor una sola orden, que éste obedece lo mejor posible y lo antes que puede. Puedes elegir entre las siguientes opciones.

Acércate: durante su turno, el objetivo se mueve hacia ti del modo más rápido y directo posible durante 1 asalto. La criatura no puede hacer otra cosa que moverse durante su turno, y su movimiento provoca ataques de oportunidad del modo normal.

Suéltalo: en su turno, el objetivo deja caer lo que está sujetando. No puede recoger nada que haya soltado hasta su siguiente turno.

Túmbate: en su turno, el objetivo se tira al suelo y permanece tumbado durante 1 asalto. Puede actuar de manera normal mientras está tumbado, pero sufre los penalizadores apropiados.

Huye: en su turno, el objetivo se aleja de ti tan rápido como le es posible durante 1 asalto. No puede hacer otra cosa que no sea moverse durante su turno, y su movimiento provoca ataques de oportunidad del modo normal.

Detente: el objetivo se queda quieto donde está durante 1 asalto. No puede llevar a cabo ninguna acción, pero no se le considera indefenso.

Si el objetivo no puede llevar a cabo tu orden en su siguiente asalto, el conjuro falla automáticamente.

ORDEN IMPERIOSA MAYOR

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador, dependiente del idioma]; **Nivel** clérigo 5
Objetivos 1 criatura/nivel (2 receptores cualesquiera no pueden distar más de 30 pies [9 *m*])
Duración 1 asalto/nivel
Este conjuro funciona como *orden imperiosa*, pero afecta a un máximo de 1 criatura por nivel, y las actividades continúan más allá de 1 asalto. Al dar comienzo cada acción (después de la primera) de una criatura afectada, ésta tiene derecho a una nueva salvación de Voluntad para librarse del conjuro. Todas las criaturas deben recibir la misma orden.

ORIENTACIÓN DIVINA

Escuela adivinación; **Nivel** clérigo 0, druida 0
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance toque
Objetivo criatura tocada
Duración 1 minuto o hasta ser descargada
Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo); **Resistencia a conjuros** sí
Este conjuro infunde a su receptor un soplo de orientación divina. La criatura obtiene un bonificador +1 por competencia a una sola tirada de ataque, tirada de salvación, o prueba de habilidad, y debe escoger el uso del bonificador antes de llevar a cabo la tirada en la que desea aplicarlo.

OSCURIDAD

Escuela evocación [oscuridad]; **Nivel** bardo 2, clérigo 2, hechicero/mago 2
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, M/FD (pelo de murciélago y un trozo de carbón)
Alcance toque
Objetivo objeto tocado
Duración 1 minuto/nivel (D)
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no
Este conjuro hace que un objeto irradie oscuridad en un radio de 20 pies *(6 m)*, lo que hace bajar un nivel la iluminación de la zona, de luz brillante a luz normal, de luz normal a luz tenue, o de luz tenue a oscuridad. Este conjuro no surte efecto alguno en una zona que ya esté a oscuras. Las criaturas con vulnerabilidad o sensibilidad a la luz no sufren penalizador alguno con luz normal. Todas las criaturas en el área obtienen ocultación (20% de probabilidad de fallo) en luz tenue. Todas las criaturas obtienen ocultación total (50% de probabilidad de fallo) en la oscuridad. Las criaturas que poseen visión en la oscuridad pueden ver en un área de luz tenue o de oscuridad sin penalización. Las fuentes normales de luz, como antorchas, o linternas, no incrementan el nivel de luz en un área de oscuridad. Las fuentes de luz mágicas sólo incrementan el nivel de luz en un área si son de nivel superior a *oscuridad*.

Si el conjuro es lanzado sobre un objeto pequeño y colocado después dentro de una cobertura capaz de contener la luz (o debajo de ella), sus efectos quedan bloqueados hasta que ésta se retira.

Oscuridad no se apila consigo mismo, y contrarresta o disipa todo conjuro de *luz* de nivel equivalente o inferior al suyo.

OSCURIDAD PROFUNDA

Escuela evocación [oscuridad]; **Nivel** clérigo 3
Duración 10 minutos/nivel (D)
Este conjuro funciona como *oscuridad*, salvo que el objeto irradia una oscuridad absoluta en un radio de 60 pies (18 *m*), y rebaja la luz ambiente dos niveles. La luz brillante se convierte en tenue, y la normal en oscuridad. Las áreas de luz tenue y de oscuridad se vuelven sobrenaturalmente oscuras. Esto funciona como la oscuridad, pero ni las criaturas con visión en la oscuridad pueden ver dentro de sus confines.

Este conjuro no se apila consigo mismo. *Oscuridad profunda* contrarresta y disipa todo conjuro de luz de nivel equivalente o inferior al suyo.

PÁGINA SECRETA

Escuela transmutación; **Nivel** bardo 3, hechicero/mago 3

Tiempo de lanzamiento 10 minutos

Componentes V, S, M (polvo de escamas de arenque, y un vial de esencia de fuego fatuo)

Alcance toque

Objetivo página tocada, de hasta 3 pies cuadrados (0,28 m^2)de tamaño

Duración permanente

Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Este conjuro altera el contenido de una página para que parezca totalmente diferente. El texto de un conjuro puede ser alterado para mostrar otro conjuro de nivel igual o menor de los que el lanzador conozca. No se puede utilizar para cambiar un conjuro contenido en un pergamino, pero sí para ocultar un pergamino. Sobre una *página secreta* pueden lanzarse *runas explosivas* o *impronta de la serpiente sepia*.

Un conjuro de *comprensión idiomática* no basta de por sí para revelar el contenido de una *página secreta*. Tú eres capaz de revelar su contenido original pronunciando una palabra especial, y luego puedes leer la página detenidamente y devolverla a voluntad a su forma de *página secreta*. También puedes anular el conjuro por completo pronunciando dos veces la palabra especial. Un conjuro de *detectar magia* muestra una tenue aura mágica en la página en cuestión, pero no saca a relucir su verdadero contenido. *Visión verdadera* revela la presencia del material oculto, pero no revela el contenido, a no ser que se ejecute junto a *comprensión idiomática*. Una *página secreta* puede ser disipada, y el escrito oculto puede ser destruido por medio de un conjuro de *borrar*.

PALABRA DE PODER ATURDIDOR

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador]; **Nivel** hechicero/mago 8

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V

Alcance corto (25 pies [7,5 *m*] + 5 pies [1,5 *m*]/2 niveles)

Objetivo 1 criatura de hasta 150 pg

Duración ver texto

Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** sí

Pronuncias una única palabra de poder que hace que una criatura de tu elección quede aturdida, pueda o no escucharla. La duración del conjuro depende del total de pg que tenga en ese momento el receptor. Cualquier criatura con 151 o más pg no resulta afectada.

Puntos de golpe	Duración
Hasta 50	4d4 asaltos
51 a 100	2d4 asaltos
101 a 150	1d4 asaltos

PALABRA DE PODER CEGADOR

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador]; **Nivel** hechicero/mago 7

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V

Alcance corto (25 pies [7,5 *m*] + 5 pies [1,5 *m*]/2 niveles)

Área 1 criatura de hasta 200 pg

Duración ver texto

Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** sí

Pronuncias una única palabra de poder que hace que una criatura de tu elección quede cegada, pueda o no escucharla. La duración del conjuro depende del total de pg que tenga en ese momento el receptor. Cualquier criatura con 201 o más pg no resulta afectada.

Puntos de golpe	Duración
Hasta 50	Permanente
51 a 100	1d4+1 minutos
101 a 200	1d4+1 asaltos

PALABRA DE PODER MORTAL

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador, muerte]; **Nivel** hechicero/mago 9

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V

Alcance corto (25 pies [7,5 *m*] + 5 pies [1,5 *m*]/2 niveles)

Objetivo 1 criatura viva de hasta 100 pg

Duración instantánea

Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** sí

Pronuncias una única palabra de poder que instantáneamente mata a una criatura de tu elección, pueda o no escucharla. Cualquier criatura que en ese momento tenga 101 o más pg no resulta afectada.

PALABRA DE REGRESO

Escuela conjuración (teletransporte); **Nivel** clérigo 6, druida 8

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V

Alcance ilimitado

Objetivo tú y objetos o criaturas voluntarias tocados

Duración instantánea

Tirada de salvación ninguna o Voluntad niega (inofensivo, objeto); **Resistencia a conjuros** no o sí (inofensivo, objeto)

Este conjuro te teletransporta instantáneamente hasta tu santuario cuando pronuncias la *palabra de regreso*. Tienes que designar cuál es tu santuario al preparar el conjuro, y éste debe ser un lugar con el que estás muy familiarizado. El punto de llegada debe ser un área designada que no supere los 10 pies x 10 pies (3 x 3 *m*). Puedes cubrir cualquier distancia en un mismo plano, pero no puedes trasladarte de un plano a otro. Además de viajar tú mismo, puedes transportar todos los objetos que estás llevando, siempre que su peso no exceda tu carga máxima. También puedes llevar una criatura voluntaria Mediana o más pequeña adicional (que lleve equipo u objetos hasta su carga máxima) o su equivalente/3 niveles de lanzador. Una criatura Grande cuenta como 2 Medianas, una Enorme como 2 Grandes, etc. Todas las criaturas a transportar deben estar en contacto unas con otras, y al menos una contigo. Si se exceden estas limitaciones, el conjuro falla.

La *palabra de regreso* no puede transportar a una criatura no voluntaria. Asimismo, una salvación de Voluntad por parte de una criatura (o su resistencia a conjuros) impide teletransportar objetos que obren en su poder. Los objetos desatendidos que no son mágicos no tienen derecho a tirada de salvación.

PALABRA DEL CAOS

Escuela evocación [caótico, sónico]; **Nivel** clérigo 7

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V

Alcance 40 pies (12 *m*)

Área criaturas no caóticas en una expansión de 40 pies (12 *m*) de radio, centrada en ti

Duración instantánea

Tirada de salvación ninguna o Voluntad niega, ver texto; **Resistencia a conjuros** sí

Toda criatura no caótica dentro del área que escucha la *palabra del caos* sufre los efectos nocivos que se describen a continuación, dependiendo de sus DG.

Estos efectos son acumulativos y concurrentes, y una salvación de Voluntad los reduce o elimina. Las criaturas afectadas por efectos múltiples sólo llevan a cabo una salvación y aplican el resultado a todos los efectos.

Sordera: la criatura se queda sorda 1d4 asaltos. Salvación niega.

Aturdimiento: la criatura queda aturdida 1 asalto. Salvación niega.

Confusión: la criatura queda *confundida* (igual que por el conjuro) durante 1d10 minutos. Esto es un efecto de encantamiento enajenador. Salvación reduce el efecto de confusión a 1 asalto.

Muerte: una criatura viva muere, un muerto viviente queda destruido. Salvación niega. Si la salvación tiene éxito, la criatura sufre 3d6 pg de daño + 1 punto adicional/nivel de lanzador (máximo +25).

Además, si estás en tu plano natal al lanzar este conjuro, las criaturas extraplanarias no caóticas que hay en el área son desterradas inmediatamente, y devueltas a su plano de origen. Las criaturas desterradas de esta forma no pueden regresar durante 24 horas como mínimo. Este efecto tiene lugar independientemente de si las criaturas oyen o no la *palabra del caos*. El efecto de destierro puede ser negado mediante una salvación de Voluntad (con un penalizador -4).

Las criaturas cuyos DG exceden tu nivel de lanzador no resultan afectadas por la *palabra del caos*.

DG	Efectos
Iguales al nivel del lanzador	Sordera
Hasta el nivel del lanzador -1	Aturdimiento, sordera
Hasta el nivel del lanzador -5	*Confusión*, aturd., sordera
Hasta el nivel del lanzador -10	Muerte, *conf.*, aturd., sordera

PALABRA SAGRADA

Escuela evocación [bueno, sónico]; **Nivel** clérigo 7

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V

Alcance 40 pies (12 *m*)

Área criaturas no buenas en una expansión de 40 pies (12 *m*) de radio, centrada en ti

Duración instantánea

Tirada de salvación Voluntad parcial; **Resistencia a conjuros** sí

Cualquier criatura que no sea buena dentro del área sufre los siguientes efectos nocivos.

Los efectos son acumulativos y concurrentes, y una salvación de voluntad con éxito los reduce o elimina. Las criaturas afectadas por efectos múltiples sólo llevan a cabo una salvación y aplican el resultado a todos los efectos.

Sordera: la criatura se queda sorda 1d4 asaltos. Salvación niega.

Ceguera: la criatura se queda ciega 2d4 asaltos. Salvación reduce el efecto a 1d4 asaltos.

Parálisis: la criatura queda paralizada e indefensa durante 1d10 minutos. Salvación reduce el efecto a 1 asalto.

Muerte: una criatura viva muere. Un muerto viviente es destruido. Salvación niega. Si la salvación tiene éxito, la criatura sufre en su lugar 3d6 pg de daño + 1/nivel de lanzador (máximo +25).

Además, si estás en tu plano de existencia natal, las criaturas extraplanarias no buenas que hay en el área son desterradas inmediatamente, y devueltas a su plano de origen. Las criaturas desterradas de esta forma no pueden regresar durante 24 horas, como mínimo. Este efecto tiene lugar independientemente de si las criaturas oyen o no la *palabra sagrada*. El efecto de destierro puede ser negado por una salvación de Voluntad (con un penalizador -4).

Las criaturas cuyos DG exceden tu nivel de lanzador no resultan afectadas por una *palabra sagrada*.

DG	Efecto
Igual al nivel de lanzador	Sordera
Hasta el nivel de lanzador -1	Ceguera, sordera
Hasta el nivel de lanzador -5	Parálisis, ceguera, sordera
Hasta el nivel de lanzador -10	Muerte, parál., ceg., sord.

PANTALLA

Escuela ilusión (engaño); **Nivel** hechicero/mago 8, Superchería 7

Tiempo de lanzamiento 10 minutos

Componentes V, S

Alcance corto (25 pies [7,5 *m*] + 5 pies [1,5 m]/2 niveles)

Área un cubo de 30 pies (9 *m*) de lado/nivel (M0)

Duración 24 horas

Tirada de salvación ninguna o Voluntad descree (si se interactúa con el conjuro) ver texto; **Resistencia a conjuros** no

Este conjuro crea una poderosa protección contra el escudriñamiento y la observación directa. Al lanzarlo, dictas qué puede y qué no puede ser observado en el área afectada, aunque la ilusión creada debe ser definida en términos generales. Una vez las condiciones se fijan, no se pueden cambiar. Todo intento de escudriñar el área detecta automáticamente la imagen fijada por ti, sin derecho a salvación alguna. La vista y el sonido son los apropiados a la ilusión creada. La observación directa puede permitir una salvación (como en una ilusión normal), si existe alguna causa para descreer lo que se ve. El hecho de entrar en el área no niega la ilusión, ni tiene por qué dar derecho a una tirada de salvación, mientras las criaturas escondidas se aparten de las afectadas por el conjuro.

PARTÍCULAS RUTILANTES

Escuela conjuración (creación); **Nivel** bardo 2, hechicero/mago 2

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M (polvo de mica)

Alcance intermedio (100 pies [30 *m*]+ 10 pies [3 *m*]/nivel)

Área criaturas y objetos en una expansión de 10 pies (3 *m*) de radio

Duración 1 asalto/nivel

Tirada de salvación Voluntad niega (sólo efecto cegador); **Resistencia a conjuros** no

Una nube de partículas doradas cubre todo y todos en el área, cegando a las criaturas y volviendo visible el contorno de las cosas invisibles mientras dura el conjuro. Todo lo que hay en el área queda cubierto por el polvo, que es imposible de quitar, y continúa brillando hasta desaparecer. Cada asalto al final de su turno las criaturas cegadas pueden intentar nuevas salvaciones para acabar con el efecto de ceguera.

Cualquier criatura cubierta por el polvo sufre un penalizador -40 a las pruebas de Sigilo.

PASAMIENTO

Escuela transmutación; **Nivel** hechicero/mago 5
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (semillas de sésamo)
Alcance toque
Efecto abertura de 5 x 8 pies (*1,5 x 2,4 m*), y 10 pies (*3 m*) de profundidad, más 5 pies (*1,5 m*)/3 niveles adicionales de profundidad
Duración 1 hora/nivel (D)
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Te permite crear un pasadizo en una pared de madera, yeso o piedra, pero no en las que están hechas de metal u otro material más duro. El pasaje tiene 10 pies (*3 m*) de profundidad, más 5 pies (*1,5 m*) adicionales/3 niveles de lanzador por encima del 9º (15 pies [*4,5 m*] a nivel 12º, 20 pies [*6 m*] a 15º nivel, y un máximo de 25 pies [*7,5 m*] a 18º nivel). Cuando el grosor de la pared es superior a la profundidad del pasaje creado, un único lanzamiento de este conjuro sólo crea un nicho o un túnel corto. Por lo tanto, varios lanzamientos de *pasamiento* pueden crear un pasadizo continuo, capaz de atravesar paredes más gruesas. Cuando finaliza el conjuro, las criaturas que se encuentran en el pasadizo son expulsadas a través de la salida más cercana. Si alguien disipa el *pasamiento* o tú lo deshaces, las criaturas que hay en su interior son expulsadas por la salida más alejada si hubiera más de una, y por la única existente si sólo hay una.

PASAR SIN DEJAR RASTRO

Escuela transmutación; **Nivel** druida 1, explorador 1
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, FD
Alcance toque
Objetivos 1 criatura tocada/nivel
Duración 1 hora/nivel (D)
Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo); **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo)

Los receptores pueden desplazarse por cualquier tipo de terreno sin dejar tras de sí huellas ni rastros olfativos; seguirlos resulta imposible si no se utilizan medios mágicos.

PAUTA CENTELLEANTE

Escuela ilusión (pauta) [enajenador]; **Nivel** hechicero/mago 8
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (un prisma de cristal)
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Efecto luces de colores en una expansión de 20 pies *(6 m)* de radio
Duración concentración + 2 asaltos
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** sí

Una pauta arremolinada de colores centelleantes se extiende en ondas por el aire, afectando a las criaturas en su interior. El conjuro afecta a un total de criaturas con un valor de DG igual a tu nivel de lanzador (máximo 20). Las criaturas con menos DG son las que primero se ven afectadas y, entre criaturas con los mismos DG, las más próximas al punto de origen son las primeras en verse afectadas. Los DG que no son suficientes como para afectar a una criatura se desperdician. El conjuro afecta a cada objetivo dependiendo de sus DG.

6 o menos: inconsciente durante 1d4 asaltos, tras los que está aturdido otros 1d4 asaltos, y después *confuso* otros 1d4 asaltos más (para las criaturas que no están vivas, considera un resultado de inconsciente como aturdido).

Entre 7 y 12: aturdido durante 1d4 asaltos, y después *confuso* durante otros 1d4 asaltos.

13 o más: *confuso* durante 1d4 asaltos.

Las criaturas sin vista no resultan afectadas por la *pauta centelleante*.

PAUTA HIPNÓTICA

Escuela ilusión (pauta) [enajenador]; **Nivel** bardo 2, hechicero/mago 2
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V (sólo bardo), S, M (una barrita de incienso o un cetro de cristal); ver texto
Alcance intermedio (100 pies [*30 m*]+ 10 pies [*3 m*]/nivel)
Efecto luces multicolores en una expansión de 10 pies (*3 m*) de radio
Duración concentración + 2 asaltos
Tirada de salvación Voluntad niega; **Resistencia a conjuros** sí

Una sinuosa urdimbre de sutiles colores serpentea en el aire, fascinando a las criaturas que hay en el interior del efecto. Tira 2d4 y suma tu nivel de lanzador (máximo 10) para determinar el total de DG de criaturas afectados. Las criaturas con menos DG son las primeras en quedar afectadas, y entre las que tienen los mismos DG, las más cercanas al punto de origen de la expansión son las primeras en verse afectadas. Los DG que no basten para afectar a una criatura se pierden. Las criaturas afectadas quedan fascinadas por la pauta de colores. Las criaturas sin vista no resultan afectadas por este conjuro.

Los magos o hechiceros no necesitan pronunciar sonido alguno para lanzar este conjuro, pero los bardos necesitan música como componente verbal.

PAUTA IRIDISCENTE

Escuela ilusión (pauta) [enajenador]; **Nivel** bardo 4, hechicero/mago 4
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V (sólo bardo), S, M (un trozo de fósforo), F (un prisma de cristal); ver texto
Alcance intermedio (100 pies [*30 m*]+ 10 pies [*3 m*]/nivel)
Efecto luces de colores en una expansión de 20 pies *(6 m)* de radio
Duración concentración + 1 asalto/nivel (D)
Tirada de salvación Voluntad niega; **Resistencia a conjuros** sí

Este conjuro crea una pauta de colores entrelazados, brillantes e iridiscentes, que fascina a quienes la ven, afectando a un máximo de 24 DG. Las criaturas con menos DG son las primeras en ser afectadas; si hay varias con los mismos DG, el conjuro alcanza en primer lugar a las que están más cerca del punto de origen. Una criatura afectada que falla su salvación queda fascinada por la pauta.

Con un simple gesto (una acción gratuita) puedes hacer que se desplace hasta 30 pies (9 *m*) por asalto (lo cual desplaza su punto de origen efectivo). Todas las criaturas fascinadas siguen el movimiento del arco iris luminoso, intentando alcanzarlo o estar cerca de él. Las criaturas fascinadas a las que se retiene o aleja de la pauta siguen intentando acercarse a ella. Si el efecto lleva a sus receptores hasta un lugar peligroso, cada uno tiene derecho a una segunda salvación. Si algo oculta las luces por completo, quienes no pueden verlas quedan libres.

Este conjuro no afecta a las criaturas ciegas.

PENUMBRAS

Escuela ilusión (sombra); **Nivel** hechicero/mago 9

Este conjuro funciona como *conjuración sombría*, salvo que imita conjuraciones de hasta 8º nivel. Las conjuraciones ilusorias creadas infligen 4/5 (80%) del daño a los que descreen y, los efectos que no causan daño tienen un 80% de probabilidad de funcionar contra ellos.

PERDICIÓN

Escuela encantamiento (compulsión) [miedo, enajenador]; **Nivel** clérigo 1

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, FD

Alcance 50 pies (*15 m*)

Área explosión de 50 pies (*15 m*) de radio, centrada en ti

Duración 1 minuto/nivel

Tirada de salvación Voluntad niega; **Resistencia a conjuros** sí

Perdición infunde el miedo y la duda en tus enemigos, que sufren un penalizador -1 a sus tiradas de ataque y a sus tiradas de salvación contra efectos de miedo. *Perdición* contrarresta y disipa *bendecir*.

PERMANENCIA

Escuela universal; **Nivel** hechicero/mago 5

Tiempo de lanzamiento 2 asaltos

Componentes V, S, M (ver las tablas a continuación)

Alcance ver texto

Objetivo ver texto

Duración permanente; ver texto

Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Este conjuro hace que otros conjuros se vuelvan permanentes. Primero lanzas el conjuro deseado y luego lanzas *permanencia*.

Dependiendo del conjuro, debes tener un nivel de lanzador mínimo e invertir una cantidad de po en polvo de diamante como componente material.

Puedes hacer permanentes los siguientes conjuros respecto a ti.

Conjuro	Niv. de lanz. mínimo	Coste en po
Comprensión idiomática	9º	2.500 po
Detectar magia	9º	2.500 po
Don de lenguas	11º	7.500 po
Leer magia	9º	2.500 po
Ver lo invisible	10º	5.000 po
Visión en la oscuridad	10º	5.000 po
Vista arcana	11º	7.500 po

No puedes lanzar tales conjuros sobre otras criaturas y esta aplicación de *permanencia* sólo puede ser disipada por un lanzador de nivel superior al que tienes en el momento de lanzar el conjuro.

Además de los de uso personal, este conjuro puede emplearse para hacer permanentes los siguientes conjuros sobre ti, sobre otra criatura, o sobre un objeto (según corresponda).

Conjuro	Niv. de lanz. mínimo	Coste en po
Agrandar persona	9º	2.500 po
Colmillo mágico	9º	2.500 po
Colmillo mágico mayor	11º	7.500 po
Reducir persona	9º	2.500 po
Resistencia	9º	2.500 po
*Vínculo telepático**	13º	12.500 po

*Sólo une a dos criaturas por lanzamiento de *permanencia*

Los siguientes conjuros también pueden ser lanzados (solamente) sobre objetos o áreas y dotados de *permanencia*

Conjuro	Niv. de lanz. mínimo	Coste en po
Alarma	9º	2.500 po
Animar los objetos	14º	15.000 po
Boca mágica	10º	5.000 po
Bruma sólida	12º	10.000 po
Círculo de teletransporte	17º	22.500 po
Encoger objeto	11º	7.500 po
Esfera prismática	17º	22.500 po
Invisibilidad	10º	5.000 po
Luces danzantes	9º	2.500 po
Muro de fuego	12º	10.000 po
Muro de fuerza	13º	12.500 po
Muro prismático	16º	20.000 po
Nube apestosa	11º	7.500 po
Puerta en fase	15º	17.500 po
Ráfaga de viento	11º	7.500 po
Sanctasanctórum priv. del mago	13º	12.500 po
Símbolo de aturdimiento	15º	17.500 po
Símbolo de debilidad	15º	17.500 po
Símbolo de dolor	13º	12.500 po
Símbolo de locura	16º	20.000 po
Símbolo de miedo	14º	15.000 po
Símbolo de muerte	16º	20.000 po
Símbolo de persuasión	14º	15.000 po
Símbolo de sueño	16º	20.000 po
Sonido fantasma	9º	2.500 po
Telaraña	10º	5.000 po

Los conjuros lanzados sobre otros objetivos poseen una vulnerabilidad normal a *disipar magia*. El DM puede permitir que otros conjuros sean dotados de *permanencia*.

PERTURBAR MUERTOS VIVIENTES

Escuela nigromancia; **Nivel** hechicero/mago o

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)

Efecto rayo

Duración instantánea

Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** sí

Te permite lanzar un rayo de energía positiva. Debes llevar a cabo un ataque de toque a distancia para impactar, y si el rayo acierta a una criatura muerta viviente, le infligirá 1d6 pg de daño.

PESADILLA

Escuela ilusión (fantasmagoría) [enajenador, maligno]; **Nivel** bardo 5, hechicero/mago 5

Tiempo de lanzamiento 10 minutos

Componentes V, S

Alcance ilimitado

Objetivo 1 criatura viva

Duración instantánea

Tirada de salvación Voluntad niega, ver texto; **Resistencia a conjuros** sí

Te permite enviar una visión fantasmagórica, terrible y perturbadora, a una criatura a la que nombras o designas específicamente.

La *pesadilla* impide un descanso reconfortante y, además, inflige 1d10 pg de daño. El receptor despierta cansado y es incapaz de recuperar conjuros arcanos durante las siguientes 24 horas.

La dificultad de la salvación depende de lo bien que conoces al objetivo, y de qué tipo de conexión física (si la hay) tienes con él.

Conocimiento	Mod. a la salv. de Voluntad
Ninguno*	+10
De seg. (has oído hablar del receptor)	+5
De pr. (conoces al receptor)	+0
Familiar (conoces bien al receptor)	-5

*Debes tener algún tipo de conexión con una criatura a la que no conozcas.

Conexión	Modif. a la salv. de Voluntad
Imitación o dibujo	-2
Posesión o prenda de vestir	-4
Parte del cuerpo, mechón de pelo, fr. de uña, etc.	-10

Un conjuro de *disipar el mal* lanzado sobre el receptor cuando estás ejecutando este conjuro disipa *pesadilla* y te deja aturdido durante 10 minutos/nivel del lanzador del *disipar el mal*.

Si el receptor está despierto al dar comienzo el conjuro, puedes optar por detener el lanzamiento (poniendo fin al conjuro), o por entrar en trance hasta que el receptor se va a dormir, momento en el que vuelves a estar alerta y puedes completarlo. Si te molestan durante el trance, debes tener éxito en una prueba de Concentración, como si estuvieses en medio del lanzamiento de un conjuro, o lo pierdes.

Si eliges entrar en trance, dejas de ser consciente de tu entorno y de lo que sucede a tu alrededor mientras permaneces en ese estado.

Mientras estás en trance te encuentras indefenso tanto física como mentalmente (fallas todas las tiradas de salvación de Reflejos y Voluntad).

Las criaturas que no duermen ni sueñan (como los elfos, pero no los semielfos) son inmunes a este conjuro.

PIEDRA MÁGICA

Escuela transmutación; **Nivel** clérigo 1, druida 1

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, FD

Alcance toque

Objetivos hasta 3 guijarros tocados

Duración 30 minutos o hasta ser descargado

Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo, objeto); **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo, objeto)

Te permite transmutar 3 guijarros (de tamaño no superior al de las balas de honda) para que golpeen con enorme fuerza cuando son arrojados o lanzados con una honda. Si son arrojados con la mano, tienen un incremento de distancia 20 pies *(6 m)*. Si son lanzados con honda, hay que tratarlos igual que los proyectiles de ese arma (incremento de distancia 50 pies [*15 m*]). El conjuro les concede un bonificador +1 por mejora a las tiradas de ataque y daño. Para usar una *piedra mágica*, una criatura no tiene más que llevar a cabo un ataque a distancia normal. Cada proyectil inflige 1d6+1 pg de daño (incluyendo el bonificador por mejora) al alcanzar a un oponente, aunque el daño se duplica (2d6+2 pg de daño) si el oponente es un muerto viviente.

PIEDRA PARLANTE

Escuela adivinación; **Nivel** druida 6

Tiempo de lanzamiento 10 minutos

Componentes V, S, FD

Alcance personal

Objetivo tú

Duración 1 minuto/nivel

Obtienes la aptitud de hablar con las piedras, que te cuentan qué o quién las ha tocado, además de revelarte lo que está cubierto o escondido bajo ellas. Si se les pide, las piedras dan descripciones completas. Recuerda que la perspectiva, la percepción, y los conocimientos de las piedras pueden impedir que te den los detalles que andas buscando. Puedes comunicarte tanto con la piedra natural como con la trabajada.

PIEDRAS PUNTIAGUDAS

Escuela transmutación [tierra]; **Nivel** druida 4

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, FD

Alcance intermedio (100 pies [*30 m*]+ 10 pies [*3 m*]/nivel)

Área un cuadrado de 20 pies (*6 m*) de lado/nivel

Duración 1 hora/nivel (D)

Tirada de salvación Reflejos parcial

Resistencia a conjuros sí

Los terrenos rocosos, los suelos de piedra, y otras superficies similares adoptan largas formas puntiagudas que se confunden con el entorno.

Las *piedras puntiagudas* obstaculizan el avance por el área, e infligen daño. Toda criatura que entra o atraviesa a pie el área del conjuro se mueve a la mitad de su velocidad, y además sufre 1d8 pg de daño perforante/5 pies (*1,5 m*) que se desplace por ella.

Las criaturas dañadas por este conjuro deben llevar a cabo una salvación de Reflejos para no sufrir heridas en los pies y piernas. Si fallan, su velocidad se ve reducida a la mitad durante 24 horas, o hasta que la criatura herida es receptora de un conjuro de *curar* (que también le hace recuperar pg de daño). Otra criatura puede librarla de la penalización dedicando 10 minutos a vendar las heridas y teniendo éxito en una prueba de Curar contra la CD de salvación del conjuro.

Las trampas mágicas, como *piedras puntiagudas*, son difíciles de detectar e inutilizar. Un pícaro (y sólo un pícaro) puede usar la habilidad Percepción para encontrar el efecto mágico; la CD es 25 + el nivel de conjuro (CD 29 en el caso de las *piedras puntiagudas*. Este conjuro es una trampa mágica que no puede ser inutilizada mediante la habilidad Inutilizar mecanismo.

PIEL PÉTREA

Escuela abjuración **Nivel** druida 5, hechicero/mago 4
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (granito y 250 po de polvo de diamante)
Alcance toque
Objetivo criatura tocada
Duración 10 minutos/nivel o hasta ser descargado
Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo); **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo)

La criatura custodiada obtiene resistencia a los golpes, tajos, puñaladas, y cortes. El receptor obtiene RD 10/adamantina (ignora los primeros 10 puntos de daño cada vez que sufra daño de un arma, aunque un arma adamantina ignora esta reducción). El conjuro se agota una vez ha prevenido un total de 10 pg de daño/nivel de lanzador (máximo 150).

PIEL ROBLIZA

Escuela transmutación; **Nivel** druida 2, explorador 2
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, FD
Alcance toque
Objetivo criatura viva tocada
Duración 10 minutos/nivel
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo)

Este conjuro endurece la piel de una criatura. El efecto concede un bonificador +2 por mejora al bonificador por armadura natural que tiene la criatura, que aumenta en +1 por cada 3 niveles de lanzador por encima del 3º, máximo +5 a 12º nivel.

El bonificador por mejora proporcionado por *piel robliza* se apila con el bonificador por armadura natural del objetivo, pero no con otros bonificadores de igual fuente. Una criatura sin armadura natural tiene a todos los efectos un bonificador por armadura natural de +0.

PIROTECNIA

Escuela transmutación; **Nivel** bardo 2, hechicero/mago 2
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (una fuente de fuego)
Alcance largo (400 pies [120 *m*] + 40 pies [12 *m*]/nivel)
Objetivo 1 fuente de fuego (máximo 1 cubo de 20 pies (6 *m*) de lado)
Duración 1d4+1 asaltos o 1d4+1 asaltos después de que las criaturas hayan abandonado la nube de humo; ver texto
Tirada de salvación Voluntad niega o Fortaleza niega, ver texto; **Resistencia a conjuros** sí o no; ver texto

Dependiendo de la versión que eliges, este conjuro convierte un fuego en una explosión de fuegos artificiales cegadores, o en una densa nube de humo asfixiante. El conjuro usa una fuente de fuego, que se extingue de inmediato. Un fuego mayor de un cubo de 20 pies (6 *m*) de lado sólo se extingue parcialmente. Sin embargo, los fuegos mágicos no se extinguen, aunque una criatura de fuego utilizada como fuente sufre 1 punto de daño/nivel de lanzador.

Fuegos artificiales: los fuegos artificiales son una ardiente explosión momentánea de brillantes luces aéreas de colores. Este efecto ciega durante 1d4+1 asaltos a todas las criaturas que hay en un radio de 120 pies (36 *m*) del fuego utilizado (Voluntad niega). Para resultar afectadas, tales criaturas han de tener línea visual con el fuego afectado. La resistencia a conjuros puede impedir la ceguera.

Nube de humo: una sinuosa humareda surge del fuego utilizado por el conjuro, formando una nube asfixiante que se expande 20 pies (6 *m*) en todas direcciones y dura 1 asalto/nivel de lanzador. Ningún tipo de visión (ni siquiera la visión en la oscuridad) resulta eficaz en medio de esta nube. Todos los que están en su interior sufren penalizadores -4 a su Fuerza y a su Destreza (Fortaleza niega). Estos efectos continúan durante 1d4+1 asaltos después de abandonar la nube o de que ésta sea disipada. La resistencia a conjuros no se aplica en este caso.

PLAGA DE INSECTOS

Escuela conjuración (convocación); **Nivel** clérigo 5, druida 5
Tiempo de lanzamiento 1 asalto
Componentes V, S, FD
Alcance largo (400 pies [120 *m*] + 40 pies [12 *m*]/nivel)
Efecto 1 plaga de avispas/3 niveles, cada una de las cuales debe estar adyacente a al menos otro
Duración 1 minuto/nivel
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Convocas cierto número de plagas de avispas (1 por cada 3 niveles, hasta un máximo de 6 a 18º nivel, consulta el *Bestiario*). Las plagas deben ser convocadas de modo que cada una esté adyacente al menos a otra (es decir, que llenen una zona continua). Puedes convocar a las plagas de modo que compartan el área de otras criaturas, y cada una ataca a todas las criaturas que ocupan su área, son estacionarias después de ser convocados, y no persiguen a las criaturas que huyen.

PLEGARIA

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador]; **Nivel** clérigo 3, paladín 3
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, FD
Alcance 40 pies (12 *m*)
Área todos los aliados y enemigos en una explosión de 40 pies (12 *m*) de radio, centrada en ti
Duración 1 asalto/nivel
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** sí

Atraes un favor especial sobre ti y sobre tus aliados, al tiempo que atraes la desgracia sobre tus enemigos. Tus aliados y tú obtenéis un bonificador +1 por suerte a las tiradas de ataque y de daño por arma, a las tiradas de salvación, y a las pruebas de habilidad, mientras que tus enemigos sufren un penalizador -1 a todas esas tiradas.

PODER DE LA JUSTICIA

Escuela transmutación; **Nivel** clérigo 5
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, FD
Alcance personal
Objetivo tú
Duración 1 asalto/nivel (D)

Creces hasta alcanzar el doble de tu altura, y tu peso aumenta 8 veces. Este incremento aumenta tu categoría de tamaño a la inmediatamente

superior, por lo que obtienes un bonificador +4 por tamaño a la Fuerza y a la Constitución, a la vez que sufres un penalizador -2 a la Destreza. Obtienes un bonificador +2 por mejora por armadura natural, así como RD 5/maligna (si normalmente canalizas energía positiva) o 5/buena (si normalmente canalizas energía negativa). A 15º nivel esta reducción del daño pasa a ser 10/maligna o 10/buena (el máximo). Tus modificadores por tamaño a la CA y a los ataques cambian de modo apropiado a tu nueva categoría de tamaño, pero tu velocidad no cambia. Determina el espacio que ocupas y el alcance según tu nuevo tamaño.

Si no hay espacio suficiente en el recinto para el tamaño deseado, alcanzas el tamaño máximo posible y debes llevar a cabo una prueba de Fuerza (utilizando tu puntuación aumentada) para hacer reventar el recinto durante el proceso (consulta el Capítulo 7 para las reglas sobre romper objetos). Si fallas, quedas encerrado sin dañar al material que te rodea (el conjuro no puede ser utilizado para aplastar a una criatura aumentando su tamaño).

Todo el equipo que llevas puesto o transportas aumenta de modo similar mediante este conjuro. Las armas cuerpo a cuerpo infligen más daño, pero otras propiedades mágicas no resultan afectadas. Cualquier objeto agrandado que deja tu posesión (incluyendo un proyectil o un arma arrojadiza) revierte instantáneamente a su tamaño normal. Esto quiere decir que las armas arrojadizas y de proyectiles causan el daño normal. Varios efectos mágicos que aumentan el tamaño no se apilan.

PODER DIVINO

Escuela evocación; **Nivel** clérigo 4
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, FD
Alcance personal
Objetivo tú
Duración 1 asalto/nivel

Llamando al poder divino de tu dios tutelar, te infundes con fuerza y habilidad para el combate. Obtienes un bonificador +1 por suerte a tus tiradas de ataque y de daño con arma, pruebas de Fuerza y de habilidad basadas en la Fuerza, por cada 3 niveles de lanzador que posees (máximo +6). También obtienes 1 pg temporal/nivel de lanzador. Siempre que llevas a cabo una acción de ataque completo, puedes llevar a cabo un ataque adicional a tu ataque base completo, más cualquier modificador apropiado, que no se acumula con efectos similares, como *acelerar*, o armas con la aptitud especial *veloz*.

POLIMORFAR

Escuela transmutación (polimorfía); **Nivel** hechicero/mago 5
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (un trocito de la criatura cuya forma quieras adoptar)
Alcance toque
Objetivo una criatura viva tocada
Duración 1 minuto/nivel (D)
Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo); **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo)

Este conjuro transforma a una criatura viva en un animal, humanoide o elemental de tu elección; el conjuro no surte efecto sobre criaturas no voluntarias, ni la criatura receptora puede influenciar la nueva forma adoptada (aparte de comunicarte sus deseos, si los tiene, verbalmente).

Si utilizas este conjuro para hacer que el receptor adopte la forma de un animal o bestia mágica, el conjuro funciona como *forma de bestia II*. Si la forma es la de un elemental, el conjuro funciona como *cuerpo elemental I*. Si la forma es la de un humanoide, el conjuro funciona como *alterar el propio aspecto*. El receptor puede recuperar su aspecto habitual como acción de asalto completo, y hacerlo acaba el conjuro para él.

POLIMORFAR CUALQUIER COSA

Escuela transmutación; **Nivel** hechicero/mago 8
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes F, S, M/FD (mercurio, goma arábiga y humo)
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Objetivo 1 criatura u objeto no mágico de hasta 100 pies cúbicos (*2,83 m³*)/nivel
Duración ver texto
Tirada de salvación Fortaleza niega (objeto), ver texto; **Resistencia a conjuros** sí (objeto)

Este conjuro funciona igual que *polimorfar mayor*, salvo que hace que una criatura u objeto se convierta en otro. Puedes utilizar este conjuro para transformar todo tipo de objetos y criaturas en nuevas formas, no estás limitado a transformar una criatura viva en otra. La duración depende de lo radical que sea el cambio desde el estado original hasta el estado transmutado, y se determina utilizando las siguientes directrices.

Si la forma original carece de puntuaciones en las características físicas (Fuerza, Destreza o Constitución), el conjuro le concede un 10 en cada una de ellas. Si carece de puntuaciones en las habilidades mentales (Inteligencia, Sabiduría o Carisma), le concede un 5 en cada una de ellas. El daño sufrido en la nueva forma puede producir heridas, e incluso la muerte de la criatura afectada. Por lo general, sufre daño siempre que su nueva forma se altera mediante la fuerza física. Un objeto no mágico no puede ser transformado en un objeto mágico mediante este conjuro, y los objetos mágicos no resultan afectados por este conjuro.

Este conjuro no puede crear material que posea un gran valor intrínseco, como cobre, plata, gemas, seda, oro, platino o adamantita. Tampoco puede reproducir las propiedades especiales del hierro frío en lo que se refiere a superar la reducción del daño de ciertas criaturas.

También puede utilizarse para duplicar los efectos de *de la carne a la piedra*, *de la piedra a la carne*, *polimorfar funesto*, *polimorfar mayor*, *transmutar barro en roca*, *transmutar metal en madera* o *transmutar roca en barro*.

El receptor transf. es	Incr. del fac. de duración*
Del mismo reino (animal, vegetal, mineral)	+5
De la m. clase (mamíf., hongos, met., etc.)	+2
Del mismo tamaño	+2
Relacionado (rama-árbol, piel-lobo, etc.)	+2
Inteligencia igual o menor	+2

*Suma todos los aplicables y consulta la siguiente tabla.

Fac. duración	Duración	Ejemplo
0	20 minutos	Guijarro a humano
2	1 hora	Marioneta a humano
4	3 horas	Humano a marioneta
5	12 horas	Lagarto a mantícora
6	2 días	Oveja a abrigo de lana
7	1 semana	Musaraña a mantícora
≥9	Permanente	Mantícora a musaraña

POLIMORFAR FUNESTO

Escuela transmutación (polimorfía); **Nivel** druida 5, hechicero/mago 5
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Objetivo una criatura
Duración permanente
Tirada de salvación Fortaleza niega, Voluntad parcial, ver texto; **Resistencia a conjuros** sí

Como *forma de bestia III*, salvo que transformas al objetivo en un animal Pequeño o de menor tamaño, de no más de 1 DG. Si la nueva forma resultaría mortal para la criatura (por ejemplo, una criatura acuática a tierra firme), el receptor obtiene un bonificador +4 a su salvación.

Si el conjuro tiene éxito, el objetivo debe llevar a cabo también una salvación de Voluntad. Si esta segunda salvación falla, la criatura pierde sus aptitudes extraordinarias, sobrenaturales y sortílegas, así como su aptitud para lanzar conjuros (si la tenía), y obtiene el alineamiento, las aptitudes especiales, y la Inteligencia, Sabiduría y Carisma de su nueva forma en lugar de los suyos. Sigue conservando su clase y nivel (o DG), así como todos los beneficios que derivan de ellos (tales como ataque base, salvaciones base, y puntos de golpe). Conserva cualquier rasgo de clase (con la excepción del lanzamiento de conjuros) que no sea una aptitud extraordinaria, sobrenatural o sortílega.

Cualquier efecto de polimorfía sobre el receptor queda automáticamente disipado al fallar su salvación para resistir el efecto, y mientras éste dure, no puede utilizar otros conjuros o efectos de polimorfía para adoptar una nueva forma. Las criaturas incorporales o gaseosas son inmunes al conjuro, y una criatura del subtipo cambiaformas puede volver a su forma natural como acción estándar.

POLIMORFAR MAYOR

Escuela transmutación (polimorfía); **Nivel** hechicero/mago 7

Este conjuro funciona igual que *polimorfar*, salvo que permite a la criatura adoptar la forma de un dragón o criatura vegetal. Si lo utilizas para que el receptor adopte la forma de un animal o bestia mágica, funciona como *forma de bestia IV*. Si la forma es la de un elemental, funciona como *cuerpo elemental III*. Si la forma es la de un humanoide, funciona como *alterar el propio aspecto*. Si la forma es la de una planta, funciona como *forma de planta II*. Si la forma es la de un dragón, funciona como *forma de dragón I*. El receptor puede recuperar su aspecto habitual como acción de asalto completo, y hacerlo acaba el conjuro para él

PRESCIENCIA

Escuela adivinación; **Nivel** druida 9, hechicero/mago 9
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M/FD (una pluma de colibrí)
Alcance personal o toque
Objetivo ver texto
Duración 10 minutos/nivel
Tirada de salvación ninguna o Voluntad niega (inofensivo); **Resistencia a conjuros** no o sí (inofensivo)

Este conjuro te concede un poderoso sexto sentido en relación contigo o con otra criatura. Una vez has lanzado el conjuro, eres advertido instantáneamente de todo peligro o perjuicio que vaya a afectar de forma inminente al receptor. Nunca pueden sorprenderte ni tomarte desprevenido. Además, el conjuro te da una idea general de la acción que debes llevar a cabo para protegerte mejor, y te concede un bonificador +2 introspectivo a la CA y a las salvaciones de Reflejos, que se pierde en todas las situaciones que niegan el bonificador por Destreza a la CA.

Cuando otra criatura es el receptor del conjuro, tú eres quien recibe las advertencias del peligro que corre. Para que tal advertencia resulte de utilidad, debes comunicársela al receptor pues, de lo contrario, podría no estar preparado para la situación. Puedes gritar la advertencia, agarrar al receptor y echarle atrás, e incluso comunicársela telepáticamente (por medio del conjuro apropiado) antes de que tenga lugar la desgracia. Sin embargo, no obtiene el bonificador introspectivo a la CA y la salvación de Reflejos.

PRESTIDIGITACIÓN

Escuela universal; **Nivel** bardo 0, hechicero/mago 0
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance 10 pies (*3 m*)
Objetivo, efecto o área ver texto
Duración 1 hora
Tirada de salvación ver texto; **Resistencia a conjuros** no

Las prestidigitaciones son trucos menores que los lanzadores de conjuros novatos llevan a cabo para practicar. Una vez lanzado, el conjuro te permite llevar a cabo efectos mágicos sencillos durante 1 hora. Tales efectos son menores y están enormemente limitados. Una *prestidigitación* puede elevar lentamente 1 libra (*450 g*); puede colorear, limpiar o manchar objetos en un cubo de 1 pie (*30 cm*) de lado por asalto; puede enfriar, calentar o dar sabor a 1 libra (*450 g*) de material inerte; no puede infligir daño ni romper la concentración de un lanzador de conjuros. Puede crear pequeños objetos, pero parecen toscos y artificiales. Los materiales creados son extremadamente frágiles y no pueden ser utilizados como herramientas, armas ni componentes de conjuro. Por último, carece de poder para duplicar los efectos de otros conjuros. Todo cambio realizado sobre un objeto (que no se limite a moverlo, limpiarlo o ensuciarlo) dura solamente 1 hora.

PROFANAR

Escuela evocación [maligno]; **Nivel** clérigo 2
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (un vial de agua sacrílega y 25 po de plata pulverizada (unas 5 libras [*2,25 kg*]), que ha de espolvorearse por el área), FD
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Área emanación de 20 pies *(6 m)* de radio
Duración 2 horas/nivel
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** sí

Este conjuro infunde energía negativa en un área. La CD para resistir la energía negativa canalizada en ella obtiene un bonificador +3 profano. Los muertos vivientes que entran en el lugar obtienen un bonificador +1 profano a sus tiradas de ataque, de daño, y salvaciones. Los muertos vivientes creados o convocados en un lugar profanado obtienen +1 pg por DG.

Si en el lugar *profanado* hay un altar, capilla u otro objeto permanente dedicado a tu dios, o poder superior con el que compartes alineamiento,

los modificadores indicados se doblan (bonificador +6 profano a la CD de la energía negativa canalizada, bonificador +2 profano, y +2 pg por DG de muerto viviente creado).

Además, cualquiera que lanza *reanimar a los muertos* dentro de esta zona puede crear el doble de la cantidad normal de muertos vivientes (es decir, 4 DG/nivel de lanzador en lugar de 2 DG/nivel de lanzador).

Si el lugar incluye un altar, capilla u objeto permanente dedicado a un dios, panteón o poder superior que no sea tu dios tutelar, el conjuro lanza una maldición sobre el área, poniendo fin a su comunicación con el poder o dios en cuestión. En caso de ser utilizada, esta función secundaria no concede al mismo tiempo los bonificadores y penalizadores relativos a los muertos vivientes indicados más arriba.

Profanar contrarresta y disipa el conjuro de *consagrar*.

PROTECCIÓN CONTRA EL BIEN

Escuela abjuración [maligno]; **Nivel** clérigo 1, hechicero/mago 1

Este conjuro funciona como *protección contra el mal*, salvo que los bonificadores por desvío y por resistencia se aplican a los ataques de las criaturas buenas, y las criaturas de este alineamiento que han sido convocadas no pueden tocar al receptor.

PROTECCIÓN CONTRA EL CAOS

Escuela abjuración [legal]; **Nivel** clérigo 1, hechicero/mago 1, paladín 1

Este conjuro funciona como *protección contra el mal*, salvo que los bonificadores por desvío y resistencia se aplican a los ataques de las criaturas caóticas, y que las criaturas de este alineamiento que han sido convocadas no pueden tocar al receptor.

PROTECCIÓN CONTRA EL MAL

Escuela abjuración [bueno]; **Nivel**, clérigo 1, hechicero/mago 1, paladín 1

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M/FD

Alcance toque

Objetivo criatura tocada

Duración 1 minuto/nivel (D)

Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo); **Resistencia a conjuros** no (ver texto)

Este conjuro protege a una criatura contra los ataques y el control mental de las criaturas malignas, y contra las propias criaturas de ese alineamiento que hayan sido convocadas. El conjuro crea una barrera mágica que rodea al receptor a 1 pie (30 *cm*) de distancia, se desplaza con él, y tiene tres efectos principales.

En primer lugar, el receptor obtiene un bonificador +2 por desvío a la CA, y un bonificador +2 por resistencia a las salvaciones. Ambos bonificadores se aplican a los ataques efectuados por criaturas malignas.

En segundo lugar, la barrera concede de inmediato una nueva tirada de salvación (si se permitía una) contra todo conjuro o efecto que posee o ejerce control mental, incluyendo efectos de encantamiento (hechizo) y de encantamiento (compulsión), como *hechizar persona*, *orden imperiosa*, y *dominar persona*, con un bonificador +2 por moral, utilizando la misma CD que el efecto original. Si tiene éxito, dichos efectos quedan suprimidos durante la duración del conjuro, y se reanudan cuando expira. Bajo sus efectos, el receptor es inmune a cualquier nuevo intento de posesión o de control mental. El conjuro no expulsa a una fuerza vital controladora (como un fantasma o un lanzador de conjuros que está usando *transmigración*), pero evita que controlen al receptor. Este segundo efecto sólo funciona contra conjuros y efectos de conjuro creados por criaturas u objetos malignos, a discreción del DJ.

En tercer lugar, el conjuro impide que las criaturas malignas convocadas entren en contacto físico con la criatura custodiada, lo que hace que fallen los ataques con armas naturales de tales criaturas, y que éstas se vean obligadas a retroceder en caso de intentar tocar a la criatura custodiada por este efecto. Las criaturas convocadas no malignas son inmunes a este efecto. La protección contra el contacto finaliza si el receptor ataca a la criatura convocada, o intenta forzar contra ella la barrera protectora. La resistencia a conjuros puede permitir a una criatura superar esta protección y tocar a la criatura custodiada.

PROTECCIÓN CONTRA LA ENERGÍA

Escuela abjuración; **Nivel** clérigo 3, druida 3, explorador 2, hechicero/mago 3

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, FD

Alcance toque

Objetivo criatura tocada

Duración 10 minutos/nivel o hasta ser descargado

Tirada de salvación Fortaleza niega (inofensivo); **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo)

Este conjuro concede inmunidad temporal contra el tipo de energía que eliges al lanzarlo (ácido, electricidad, frío, fuego o sonido), y se agota cuando ha absorbido 12 pg de daño de ese elemento/nivel de lanzador (hasta un máximo de 120 puntos a 10º nivel).

Protección contra la energía se solapa (y, por tanto, no se apila) con *resistir energía*. Si un personaje esta a la vez bajo los efectos de *protección contra la energía* y de *resistir energía*, el conjuro de *protección* absorbe daño hasta que su poder se agota.

PROTECCIÓN CONTRA LA LEY

Escuela abjuración [caótico]; **Nivel** clérigo 1, hechicero/mago 1

Este conjuro funciona como *protección contra el mal*, salvo que los bonificadores por desvío y resistencia se aplican a los ataques de las criaturas legales, y las criaturas de este alineamiento que han sido convocadas no pueden tocar al receptor.

PROTECCIÓN CONTRA LAS FLECHAS

Escuela abjuración; **Nivel** hechicero/mago 2

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, F (un trozo de caparazón de tortuga o galápago)

Alcance toque

Objetivo criatura tocada

Duración 1 hora/nivel o hasta ser descargado

Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo); **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo)

La criatura custodiada está protegida contra las armas a distancia, obteniendo una reducción del daño de 10/mágica contra ellas. Este conjuro no otorga la aptitud de causar daño a criaturas con una reducción del daño similar. El conjuro se agota una vez ha evitado un total de 10 pg de daño/nivel de lanzador (máximo 100 puntos).

PROTECCIÓN CONTRA LOS CONJUROS

Escuela abjuración; **Nivel** hechicero/mago 8

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M (un diamante de 500 po), F (un diamante de 1.000 po por objetivo; cada uno debe transportar el diamante toda la duración del conjuro; si lo pierde, el conjuro deja de afectarle)

Alcance toque

Objetivos hasta 1 criatura tocada/4 niveles

Duración 10 minutos/nivel

Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo); **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo)

El receptor obtiene un bonificador +8 por resistencia a las tiradas de salvación contra conjuros y aptitudes sortílegas (pero no contra las aptitudes sobrenaturales y extraordinarias).

PROYECCIÓN ASTRAL

Escuela nigromancia; **Nivel** clérigo 9, hechicero/mago 9

Tiempo de lanzamiento 30 minutos

Componentes V, S, M (un jacinto de 1.000 po)

Alcance toque

Objetivos tú más una criatura voluntaria tocada adicional/2 niveles de lanzador

Duración ver texto

Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** sí

Al liberar tu espíritu de tu cuerpo físico, este conjuro te permite enviar tu forma astral hasta un plano distinto. Puedes llevar contigo las formas astrales de otras criaturas voluntarias, siempre y cuando sus cuerpos estén formando un círculo contigo en el momento de lanzar el conjuro. Estos compañeros de viaje dependen de ti, y deben acompañarte en todo momento. Si algo te sucede durante el viaje, tus compañeros quedan abandonados allá donde los dejes.

Al lanzar el conjuro, proyectas tu 'yo astral' hasta el plano Astral, dejando tu cuerpo físico en el plano Material, en estado de animación suspendida. El conjuro envía al citado plano una copia astral de ti mismo, y de todo lo que transportes o lleves puesto. Como está en contacto con otros planos, puedes viajar astralmente hasta el que prefieras. Para entrar en uno, abandonas el Astral y formas un nuevo cuerpo físico (equipo incluido) en el plano de existencia al que has decidido entrar.

Mientras estás en el plano Astral o en cualquier otro plano, tu cuerpo astral está unido en todo momento al físico mediante un cordón incorporal plateado. Si este cordón se rompe, mueres tanto astral como físicamente. Afortunadamente, existen muy pocas cosas capaces de romper un cordón plateado. Cuando se forma un segundo cuerpo en un plano diferente, el cordón incorporal plateado permanece unido a él, aunque invisible. Si el segundo cuerpo o la forma astral mueren, el cordón vuelve al lugar del plano Material en que se encuentra tu cuerpo, haciendo que reviva de su estado de animación suspendida, lo que constituye una experiencia traumática que acarrea 2 niveles negativos. Aunque las proyecciones astrales funcionan en el plano Astral, sus acciones sólo afectan a las criaturas que existen en ese plano; en los demás planos, hay que materializar un cuerpo físico.

Tus compañeros y tú podéis viajar indefinidamente por el plano Astral, y vuestros cuerpos esperan en un estado de animación suspendida hasta que decidís devolverles sus espíritus. El conjuro dura hasta que deseas que termine, o hasta que se le pone fin por medios ajenos a ti, como un *disipar magia* lanzado sobre tu cuerpo físico o tu forma astral, el corte del cordón plateado, o la destrucción de tu cuerpo en el plano Material (cosa que te mataría).

Cuando el conjuro se acaba, tu cuerpo astral y todo su equipo se desvanecen.

PROYECTAR IMAGEN

Escuela ilusión (sombra); **Nivel** bardo 6, hechicero/mago 7

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M (un muñeco de ti mismo de 5 po)

Alcance intermedio (100 pies [30 *m*]+ 10 pies [3 *m*]/nivel)

Efecto 1 doble sombrío

Duración 1 asalto/nivel (D)

Tirada de salvación Voluntad descree (si se interactúa con el conjuro); **Resistencia a conjuros** no

Moldeas energía del plano de la Sombra para crear una versión ilusoria y casi real de ti mismo. La imagen proyectada tiene el mismo aspecto, sonido y olor que tú, pero es intangible. La sombra imita tus acciones (incluyendo el habla), a no ser que te concentres para que actúe de forma distinta (lo cual requiere una acción de movimiento).

Puedes ver a través de sus ojos y oír a través de sus oídos como si estuvieras donde se encuentra y, cada vez que llega tu turno durante un asalto de combate, puedes cambiar de sus ojos a los tuyos o viceversa, como acción gratuita. Mientras estás utilizando sus sentidos, tu cuerpo se considera ciego y sordo.

Si así lo deseas, todo conjuro tuyo con alcance de toque o mayor puede tener su origen en la imagen proyectada, en lugar de tenerlo en tu persona. La imagen no puede lanzar sobre sí misma ningún conjuro, salvo los de ilusión. Los conjuros afectan del modo normal a los demás objetivos, sin importar que se hayan originado en la imagen proyectada.

Los objetos resultan afectados por la imagen proyectada como si hubiesen tenido éxito en su salvación de Voluntad. Debes mantener una línea de efecto con la sombra en todo momento. Si la línea es obstruida, el conjuro finaliza. El conjuro también termina si usas *desplazamiento de plano*, *puerta dimensional*, *teletransportar*, o algún otro conjuro que rompa tu línea de efecto, aunque sea sólo durante un momento.

PROYECTIL MÁGICO

Escuela evocación [fuerza]; **Nivel** hechicero/mago 1

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance intermedio (100 pies [30 *m*]+ 10 pies [3 *m*]/nivel)

Objetivos hasta 5 criaturas; 2 receptores cualesquiera no pueden distar más de 15 pies (*4,5 m*)

Duración instantánea

Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** sí

Un proyectil de energía mágica surge de la punta de tu dedo y alcanza a su objetivo, infligiéndole 1d4+1 pg de daño.

El proyectil no puede fallar, ni siquiera si su objetivo está enzarzado en combate cuerpo a cuerpo, o dispone de cobertura u ocultación (a no ser que sean totales). No puedes elegir la parte del cuerpo de la víctima que

es alcanzada por el proyectil. Los objetos inanimados no resultan afectados por este conjuro. Obtienes 1 proyectil adicional/2 niveles de lanzador por encima del 1º (2 en 3er nivel, 3 en 5º, 4 en 7º, y un máximo de 5 en 9º o niveles superiores. Cuando disparas varios proyectiles, puedes hacer que alcancen a la misma criatura o a varias. Un proyectil sólo puede alcanzar a una criatura. Debes designar el objetivo de cada proyectil antes de que se lleven a cabo la tirada por resistencia a conjuros, o de daño.

PUERTA DIMENSIONAL

Escuela conjuración [teletransporte]; **Nivel** bardo 4, hechicero/mago 4

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V

Alcance largo (400 pies [120 *m*]+ 40 pies [12 *m*]/nivel)

Objetivos tú y los objetos tocados, o las criaturas voluntarias tocadas

Duración instantánea

Tirada de salvación ninguna y Voluntad niega (objeto); **Resistencia a conjuros** no y sí (objeto)

Te trasladas instantáneamente desde el lugar en que te encuentras hasta cualquier otro lugar situado dentro del alcance. Siempre llegas exactamente al punto deseado, ya sea por verlo a simple vista o por declarar una dirección. Tras usar este conjuro, no puedes llevar a cabo ninguna otra acción hasta tu siguiente turno. Puedes llevar contigo objetos, siempre que su peso no exceda tu carga máxima. También puedes llevar a una criatura voluntaria adicional Mediana o menor (que lleve equipo u objetos hasta su carga máxima) o su equivalente por cada 3 niveles de lanzador. Una criatura Grande cuenta como 2 criaturas Medianas, una Enorme como 2 Grandes, etc. Todas las criaturas que van a ser transportadas deben estar en contacto entre sí, y al menos una debe estar en contacto contigo.

Si llegas a un lugar ocupado por un cuerpo sólido, tú y toda criatura que viaja contigo sufrís 1d6 pg de daño y os veis desplazados a un espacio libre aleatorio adecuado en un radio de 100 pies [30 *m*] del lugar elegido.

Si no hay ningún lugar adecuado en 100 pies [30 *m*], tú y toda criatura que viaja contigo sufrís 2d6 pg de daño adicionales, y os veis desplazados a un espacio libre en un radio de 1.000 pies (300 *m*). Si tampoco hay ningún espacio libre en 1.000 pies (300 *m*), tú y las criaturas que te acompañan sufrís 4d6 pg de daño adicionales y el conjuro simplemente falla.

PUERTA EN FASE

Escuela conjuración (creación); **Nivel** hechicero/mago 7

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V

Alcance toque

Efecto abertura etérea de 5 x 8 pies (1,50 x 2,40 *m*), y 10 pies (3 *m*) de profundidad más 5 pies (1,5 *m*)/3 niveles

Duración 1 uso/2 niveles

Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Este conjuro crea un pasadizo etéreo que atraviesa paredes de madera, yeso o piedra, pero no de otros materiales. La *puerta en fase* es invisible e inaccesible

a toda criatura excepto tú, y sólo tú puedes usarla. Cuando pasas por ella, desapareces y apareces cuando sales. Si lo deseas, puedes traspasar la puerta llevando contigo a otra criatura (de tamaño Mediano o menor), aunque eso cuenta como dos usos de la puerta. No permite que la atraviesen la luz, el sonido ni los efectos de conjuro, y no puedes ver a través de ella sin utilizarla. Por tanto, el conjuro puede facilitar una vía de huida, pero puede podrá ser seguida fácilmente por ciertas criaturas, como las arañas de fase. Una *gema de visión verdadera*, o efectos mágicos similares revelan su presencia, pero no permiten usarla.

Las *puertas en fase* resultan afectadas por los conjuros de *disipar magia*. Si hay alguien dentro del pasadizo al ser disipado, es expulsado sin sufrir daño alguno, igual que si se tratara de un efecto de *pasamiento*.

Puedes permitir que otras criaturas utilicen la puerta imponiendo una condición desencadenante sobre la misma, que puede ser tan sencilla o tan compleja como desees. Puede estar relacionada con el nombre, identidad o alineamiento de la criatura, pero por lo demás tiene que estar basada en acciones o cualidades observables (los intangibles, como el nivel, la clase, los DG y los puntos de golpe, no sirven).

Una *puerta en fase* puede ser objeto de un conjuro de *permanencia*.

PUÑO CERRADO

Escuela evocación [fuerza]; **Nivel** hechicero/mago 8

Componentes V, S, F/FD (un guante de cuero)

Este conjuro funciona igual que *mano interpuesta*, salvo que la mano puede también empujar o golpear a un oponente de tu elección. La mano flotante puede moverse hasta 60 pies (*18 m*) y atacar en el mismo asalto. Al estar dirigida por ti, su capacidad para localizar o atacar a las criaturas invisibles u ocultas no es mejor que la tuya.

La mano ataca una vez por asalto, y su bonificador de ataque es igual a tu nivel + tu modificador por Inteligencia, Sabiduría o Carisma (para magos, clérigos o hechiceros, respectivamente), +11 por la puntuación de Fuerza de la mano (33), -1 por ser Grande. El daño infligido es 1d8+11 pg de daño en cada ataque, y toda criatura a la que golpea debe llevar a cabo una salvación de Fortaleza (contra la CD de la salvación de este conjuro) o quedar aturdida durante 1 asalto. Dirigir el conjuro a un nuevo objetivo es una acción de movimiento.

El *puño cerrado* también se puede interponer, como la *mano interpuesta*, o embestir a un oponente como la *mano forzuda*. La BMC para las pruebas de embestida usa tu nivel de lanzador en lugar de su ataque base, con un bonificador +11 por Fuerza, y un +1 por ser Grande.

PURGAR INVISIBILIDAD

Escuela evocación; **Nivel** clérigo 3

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance personal

Objetivo tú

Duración 1 minuto/nivel (D)

Te rodeas con una esfera de poder, con un radio de 5 pies (*1,5 m*)/nivel de lanzador, que niega toda forma de invisibilidad.

Todo lo invisible se hace visible mientras se halla en el área.

PURIFICAR COMIDA Y BEBIDA

Escuela universal; **Nivel** clérigo 0, druida 0

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance 10 pies (*3 m*)

Objetivos 1 pie cúbico (*0,03 m³*)/nivel de comida y bebida contaminadas

Duración instantánea

Tirada de salvación Voluntad niega (objeto); **Resistencia a conjuros** sí (objeto)

Este conjuro hace que el agua y la comida sean aptas para el consumo aunque estén podridas, echadas a perder, contaminadas o envenenadas, efecto que no impide una descomposición posterior. El agua sacrílega y los alimentos o bebidas de naturaleza similar se estropean al ser afectados por este conjuro, que no surte efecto contra criaturas (de ningún tipo) o pociones mágicas. El agua pesa, más o menos, 8 libras por galón (*1 kg por l*). Un pie cúbico de agua (*unos 30 l*) contiene unos 8 galones (*unos 30 l*) y pesa en torno a 60 libras (*unos 30 kg*).

QUITAR CEGUERA/SORDERA

Escuela conjuración (curación); **Nivel** clérigo 3, paladín 3

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance toque

Objetivo criatura tocada

Duración instantánea

Tirada de salvación Fortaleza niega (inofensivo); **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo)

Este conjuro cura la ceguera o la sordera (a elección del lanzador), tanto normales como mágicas. El conjuro no permite recuperar ojos u orejas perdidos, pero los cura si están dañados.

Quitar ceguera/sordera anula y disipa el conjuro *ceguera/sordera*.

QUITAR EL MIEDO

Escuela abjuración; **Nivel** bardo 1, clérigo 1

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)

Objetivos 1 criatura + 1 criatura adicional/4 niveles; 2 receptores cualesquiera no pueden distar más de 30 pies (*9 m*)

Duración 10 minutos; ver texto

Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo); **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo)

Te permite infundir valor a un receptor, concediéndole un bonificador +4 por moral contra los efectos de *miedo* durante 10 minutos. Si la criatura ya está sufriendo un efecto de *miedo* al recibir el conjuro, dicho efecto queda suprimido mientras dura el conjuro.

Quitar el miedo contrarresta y disipa el conjuro *causar miedo*.

QUITAR ENFERMEDAD

Escuela conjuración (curación); **Nivel** clérigo 3, druida 3, explorador 3

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance toque
Objetivo criatura tocada
Duración instantánea
Tirada de salvación Fortaleza niega (inofensivo); **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo)

Este conjuro cura todas las enfermedades sufridas por el receptor, para lo que debes llevar a cabo una prueba de nivel de lanzador contra la CD de cada enfermedad que le aflige. Un éxito significa que se cura. También mata algunos peligros y parásitos, como el limo verde y otros.

Como quiera que la duración del conjuro es instantánea, el efecto no impide que el receptor vuelva a contagiarse por verse expuesto posteriormente a la misma enfermedad.

QUITAR MALDICIÓN

Escuela abjuración; **Nivel** bardo 3, clérigo 3, hechicero/mago 4, paladín 3
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance toque
Objetivo criatura u objeto tocado
Duración instantánea
Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo); **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo)

Este conjuro elimina instantáneamente todas las maldiciones de un objeto o criatura. Si el receptor es una criatura, debes llevar a cabo una prueba de nivel de lanzador (1d20 + nivel de lanzador) contra la CD de cada maldición que le afecte. Un éxito significa que la maldición queda eliminada. El conjuro no sirve para eliminar las maldiciones que afectan a escudos, armas o armaduras, aunque por lo general, permite a su dueño deshacerse de ellos.

Quitar maldición contrarresta y disipa el conjuro *lanzar maldición*.

QUITAR PARÁLISIS

Escuela conjuración (curación); **Nivel** clérigo 2, paladín 2
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Objetivos hasta 4 criaturas; 2 receptores cualesquiera no pueden distar más de 30 pies (*9 m*)
Duración instantánea
Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo); **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo)

Puedes liberar a una o más criaturas de los efectos de la parálisis temporal u otros efectos mágicos relacionados, incluyendo conjuros y efectos que hacen que una criatura quede grogui. Si el conjuro es lanzado sobre una criatura, la parálisis es negada. Si es lanzado sobre dos criaturas, cada una tiene derecho a una nueva salvación, con un bonificador +4 por resistencia. Si se lanza sobre 4 criaturas, cada una tiene derecho a una nueva salvación, con un bonificador +2 por resistencia.

El conjuro no restablece puntuaciones de característica que se hayan visto reducidas por penalizadores, daño o consunción.

RÁFAGA DE VIENTO

Escuela evocación [aire]; **Nivel** druida 2, hechicero/mago 2
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance 60 pies (*18 m*)
Efecto una potente ráfaga de viento en forma de línea, que emana desde ti hasta el extremo del alcance
Duración 1 asalto
Tirada de salvación Fortaleza niega; **Resistencia a conjuros** sí

Este conjuro crea una fuerte ráfaga de aire (aproximadamente 50 millas/hora [*80 km/h*]), que tiene su origen en ti, y que afecta a todas las criaturas en su camino. Todas las criaturas voladoras del área sufren un penalizador -4 a su habilidad de Volar. Las criaturas Menudas o menores deben llevar a cabo una prueba de Volar CD 25 para no ser echadas atrás 2d6 x 10 pies (*3 m*) y sufrir 2d6 puntos de daño. Las criaturas voladoras Pequeñas o menores deben llevar a cabo una prueba de Volar CD 20 para moverse contra la fuerza del viento.

Una criatura Menuda o menor en el suelo es derribada y rueda 1d4 x 10 pies (*3 m*), sufriendo 1d4 pg de daño no letal por cada 10 pies (*3 m*).

Las criaturas Pequeñas son derribadas por la fuerza del viento.

Las criaturas Medianas o menores son incapaces de avanzar contra la fuerza del viento a menos que consigan una prueba de Fuerza CD 15.

Las criaturas Grandes o mayores pueden moverse de manera normal dentro de un efecto de *ráfaga de viento*.

El conjuro no puede desplazar a una criatura más allá de los límites de su alcance.

Cualquier criatura, independientemente de su tamaño, sufre un penalizador -4 a sus tiradas de ataque a distancia, y a sus pruebas de Percepción mientras está en el interior del área de la *ráfaga de viento*.

La fuerza de la ráfaga apaga automáticamente las velas, antorchas y demás llamas desprotegidas. Además, agita violentamente las llamas protegidas, como las de las linternas, con un 50% de probabilidad de apagarlas.

Además de los efectos indicados, este conjuro puede hacer todo aquello que puede esperarse de una ráfaga de viento natural. Puede crear un doloroso chorro de arena o polvo, avivar un gran fuego, volar toldos o colgantes pequeños, escorar un bote pequeño, y empujar gases o vapores hasta el límite de su alcance.

Ráfaga de viento puede ser objeto de un conjuro de *permanencia*.

RAYO ABRASADOR

Escuela evocación [fuego]; **Nivel** hechicero/mago 2
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Efecto 1 o más rayos
Duración instantánea
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** sí

Atacas a tus enemigos con rayos de fuego ardiente. Puedes disparar 1 rayo, más 1 adicional/4 cuatro niveles más allá del 3º (hasta un máximo de 3 rayos a 11º nivel). Cada rayo requiere un ataque de toque a distancia para impactar, e inflige 4d6 pg de daño por fuego. Los rayos pueden dispararse al mismo o a diferentes objetivos, pero todos deben apuntarse a blancos que no distan más de 30 pies (*9 m*) entre sí, ya que se disparan simultáneamente.

RAYO AGOTADOR

Escuela nigromancia; **Nivel** hechicero/mago 3
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (una gota de sudor)
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Efecto rayo
Duración 1 minuto/nivel
Tirada de salvación Fortaleza parcial, ver texto; **Resistencia a conjuros** sí
Un rayo negro se proyecta desde tu dedo índice. Debes tener éxito en un ataque de toque a distancia para impactar con él a un objetivo.

Éste queda exhausto instantáneamente por toda la duración del conjuro. Una salvación de Fortaleza con éxito hace que la criatura quede sólo fatigada.

Un personaje que ya está fatigado queda exhausto.

Este conjuro no tiene efecto alguno en una criatura que ya está exhausta. A diferencia de los estados fatigado y exhausto normales, este efecto termina en cuanto expira la duración del conjuro.

RAYO DE DEBILITAMIENTO

Escuela nigromancia; **Nivel** hechicero/mago 1
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Efecto rayo
Duración 1 asalto/nivel
Tirada de salvación Fortaleza mitad; **Resistencia a conjuros** sí
De tu mano surge un rayo de gran fulgor con el que puedes alcanzar a un oponente si tienes éxito en un ataque de toque a distancia. El receptor sufre un penalizador a su puntuación de Fuerza igual a 1d6+1 por cada 2 niveles de lanzador (máximo 1d6+5). La Fuerza del receptor no puede quedar reducida por debajo de 1. Una salvación de Fortaleza con éxito reduce la penalización a la mitad. Este penalizador no se apila consigo mismo por lo que, en caso de coincidir dos efectos, aplica sólo el mayor.

RAYO DE ESCARCHA

Escuela evocación [frío]; **Nivel** hechicero/mago 0
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Efecto rayo
Duración instantánea
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** sí
Un rayo de hielo y aire frío surge de tu dedo índice. Para que éste inflija daño

a un oponente (1d3 pg de daño por frío) debes tener éxito en un ataque de toque a distancia.

RAYO POLAR

Escuela evocación [frío]; **Nivel** hechicero/mago 8
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, F (un cono o prisma de cerámica blanca)
Alcance intermedio (100 pies [30 *m*] + 10 pies [3 *m*]/nivel)
Efecto rayo
Duración instantánea
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** sí
Un rayo blanco-azulado de aire gélido y hielo surge de tu mano. Debes tener éxito en un ataque de toque a distancia con el rayo para infligir daño a un objetivo. El rayo causa 1d6 pg de daño por frío/nivel de lanzador (máximo 25d6) y consume 1d4 puntos de Destreza.

RAYO RELAMPAGUEANTE

Escuela evocación [electricidad]; **Nivel** hechicero/mago 3
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (pelo y un cetro de vidrio)
Alcance 120 pies (*36 m*)
Área línea de 120 pies (*36 m*)
Duración instantánea
Tirada de salvación Reflejos mitad; **Resistencia a conjuros** sí
Este conjuro te permite liberar una poderosa descarga de energía eléctrica, que inflige 1d6 pg de daño/nivel de lanzador (máximo 10d6) a cualquier criatura que se encuentra en su área de efecto. La descarga comienza en las yemas de tus dedos.

El *rayo relampagueante* incendia los materiales combustibles, daña los objetos que encuentra en su camino, y puede fundir los metales de punto de fusión bajo, como el plomo, el oro, el cobre, la plata, o el bronce. Si el daño causado a una barrera interpuesta es suficiente para resquebrajarla o atravesarla, el rayo puede continuar avanzando más allá de la misma siempre que su alcance se lo permita; de lo contrario, se detiene al llegar a la barrera, igual que haría cualquier otro efecto de conjuro.

RAYO SOLAR

Escuela evocación [luz]; **Nivel** druida 7
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, FD
Alcance 60 pies (*18 m*)
Área línea desde tu mano
Duración 1 asalto/nivel o hasta que se agotan los haces
Tirada de salvación Reflejos niega y Reflejos mitad, ver texto; **Resistencia a conjuros** sí
Mientras dura este conjuro, puedes usar una acción estándar para evocar cada asalto un haz deslumbrante de luz, intensamente caliente. Puedes generar 1 por cada 3 niveles de lanzador (máximo 6 haces a nivel 18º). El conjuro finaliza cuando expira su duración o se agota tu asignación.

Todas las criaturas envueltas por el haz quedan cegadas y sufren 4d6 pg de daño. Además, cualquier criatura para la que la luz del sol es dañina o antinatural, sufre doble daño. Tener éxito en una salvación de Reflejos niega la ceguera, y reduce el daño a la mitad.

Los muertos vivientes envueltos por la luz sufren 1d6 pg de daño/nivel de lanzador (máximo 20d6), o mitad de daño si tienen éxito en su salvación de Reflejos. Además, el rayo destruye directamente a los que resultan afectados por la luz solar si fallan su salvación.

La luz ultravioleta generada por el conjuro inflige daño a los hongos, mohos, cienos, y limos, igual que si fueran muertos vivientes.

REANIMAR A LOS MUERTOS

Escuela nigromancia [maligno]; **Nivel** clérigo 3, hechicero/mago 4
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (un ónice por valor al menos de 25 po/DG de muertos vivientes)
Alcance toque
Objetivos uno o más cadáveres tocados
Duración instantánea
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no
Este conjuro convierte cadáveres en muertos vivientes (esqueletos o zombis, ver el *Bestiario*) que siguen tus órdenes verbales.

Puedes hacer que te sigan o que se queden en un lugar y ataquen a cualquier criatura (o sólo a las de un tipo concreto) que entren en él. Continúan reanimados hasta ser destruidos. Un esqueleto o zombi destruido ya no puede volver a ser reanimado.

Con un solo lanzamiento de *reanimar a los muertos* no puedes crear más DG de muertos vivientes que el doble de tu nivel de lanzador, no importa de qué tipo sean las criaturas creadas. El conjuro *profanar* dobla este límite.

Los muertos vivientes que creas permanecen bajo tu control indefinidamente. No obstante, sin importar cuántas veces utilices el conjuro, sólo puedes controlar a 4 DG de criaturas muertas vivientes por nivel de lanzador que posees. Si excedes dicho número, las criaturas recién creadas permanecen bajo tu control y dejas de controlar el exceso correspondiente a lanzamientos previos (puedes elegir qué criaturas liberar). Los muertos vivientes que puedes controlar por medio de la dote Comandar muertos vivientes no cuentan para este límite.

Esqueletos: estas criaturas sólo pueden crearse usando esqueletos o cadáveres prácticamente intactos, de criaturas que tengan huesos. Si el esqueleto se crea empleando un cadáver, la carne de éste se desprende de los huesos.

Zombis: los zombis sólo pueden crearse utilizando cadáveres prácticamente intactos, de criaturas que tengan una anatomía física.

RECADO

Escuela evocación; **Nivel** clérigo 4, hechicero/mago 5
Tiempo de lanzamiento 10 minutos
Componentes V, S, M/FD (hilo fino de cobre)
Alcance ver texto
Objetivo 1 criatura
Duración 1 asalto; ver texto
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no
Te permite ponerte en contacto con una criatura concreta con la que estás familiarizado, y enviarle un mensaje corto, de 25 palabras como máximo. El receptor sabe de quién procede el mensaje si te conoce, y puede responderte inmediatamente de forma parecida. Las criaturas pueden entender tu mensaje siempre que su Inteligencia no sea inferior a 1, aunque su capacidad

de reacción puede verse limitada por su puntuación en esa característica. Aunque el *recado* se reciba, su receptor no está obligado a actuar de forma concreta alguna respecto al mismo.

Si la criatura en cuestión no está en el mismo plano de existencia que tú, hay un 5% de probabilidad de que no llegue a recibir el *recado* (las condiciones locales de otros planos pueden empeorar considerablemente esta probabilidad).

RECHAZO

Escuela abjuración; **Nivel** clérigo 7, hechicero/mago 6
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, F/FD (2 estatuillas de perros, de 50 po)
Alcance hasta 10 pies (3 *m*)/nivel
Área emanación de hasta 10 pies (3 *m*) de radio/nivel, centrada en ti
Duración 1 asalto/nivel (D)
Tirada de salvación Voluntad niega; **Resistencia a conjuros** sí

Un campo, móvil e invisible, te rodea e impide que las criaturas se te acerquen. Puedes elegir el tamaño del campo en el momento de lanzar el conjuro (hasta el límite permitido por tu nivel). Las criaturas que están dentro del mismo o penetran en él tienen que llevar a cabo una salvación. Si fallan, son incapaces de acercarse a ti mientras dure el conjuro, aunque sus acciones no se ven restringidas de ninguna otra forma; pueden combatir contra otras criaturas y dirigir contra ti ataques a distancia. Si te acercas a una criatura afectada, no pasa nada (no es empujada por el efecto) y ésta tiene derecho a atacarte cuerpo a cuerpo si te aproximas lo suficiente. Si una criatura rechazada se aleja y luego intenta aproximarse de nuevo a ti, no puede acercarse lo más mínimo en caso de seguir dentro del área del conjuro.

RECLUIR

Escuela abjuración; **Nivel** hechicero/mago 7
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (una pestaña de basilisco y goma arábiga)
Alcance toque
Objetivo 1 criatura voluntaria u objeto (de hasta un cubo de 2 pies (60 *cm*) de lado/nivel) tocado
Duración 1 día/nivel (D)
Tirada de salvación ninguna o Voluntad niega (objeto); **Resistencia a conjuros** no o sí (objeto)

Al ser lanzado, este conjuro no sólo impide que los conjuros de adivinación detecten o localicen al receptor, sino que le hace invisible (como por el conjuro *invisibilidad*). *Recluir* no impide que el receptor sea descubierto mediante el tacto o el uso de objetos. Las criaturas afectadas por este conjuro entran en coma, y pasan a un estado de animación suspendida efectiva hasta que el efecto de *recluir* expira o es disipado.

Nota: una salvación de Voluntad impide que un personaje u objeto mágico atendido sea *recluido*. No hay salvación que permita ver a la criatura u objeto *recluido*, o detectarlo mediante una adivinación.

REDUCIR ANIMAL

Escuela transmutación; **Nivel** druida 2, explorador 3
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance toque
Objetivo 1 animal voluntario, de tamaño Pequeño, Mediano, Grande o Enorme
Duración 1 hora/nivel (D)
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Este conjuro funciona como *reducir persona*, salvo que afecta a un único animal voluntario. Reduce el daño infligido por los ataques naturales del animal según sea apropiado debido a su nuevo tamaño (consulta el Capítulo 6 para ver cómo se ajusta el daño según el tamaño).

REDUCIR PERSONA

Escuela transmutación; **Nivel** hechicero/mago 1
Tiempo de lanzamiento 1 asalto
Componentes V, S, M (una pizca de polvo de hierro)
Alcance corto (25 pies [7,5 *m*] + 5 pies [1,5 *m*]/2 niveles)
Objetivo una criatura humanoide
Duración 1 minuto/nivel (D)
Tirada de salvación Fortaleza niega; **Resistencia a conjuros** sí

Este conjuro hace disminuir instantáneamente a una criatura humanoide, reduciendo a la mitad su altura y su anchura, y dividiendo su peso entre 8. Esta disminución cambia la categoría de tamaño de la criatura a la inmediatamente inferior. El objetivo obtiene un bonificador +2 por tamaño a la Destreza, sufre un penalizador -2 por tamaño a la Fuerza (hasta un mínimo de 1), y obtiene un bonificador +1 a las tiradas de ataque y a la CA debido a su menor tamaño.

Un humanoide Pequeño que ve su tamaño disminuido hasta Menudo ocupa un espacio de 2,5 pies (60 *cm*) y tiene un alcance natural de 0 pies (lo cual quiere decir que debe entrar en la casilla de un oponente para atacarle). Un humanoide Grande cuyo tamaño disminuye hasta Mediano ocupa un espacio de 5 pies (1,5 *m*) y un alcance natural de 5 pies (1,5 *m*). Este conjuro no cambia la velocidad del objetivo.

Todo equipo que lleva puesto o transporte una criatura es reducido de modo similar por este conjuro.

Las armas cuerpo a cuerpo y de proyectiles infligen menos daño. Otras propiedades mágicas no resultan afectadas por el conjuro. Cualquier objeto *reducido* que deja de estar en posesión de la criatura *reducida* (incluyendo un proyectil o arma arrojadiza) vuelve instantáneamente a su tamaño normal, lo que quiere decir que las armas arrojadizas infligen daño normal (los proyectiles causan daño acorde al tamaño del arma que los dispara).

Varios efectos mágicos que reducen el tamaño no se apilan. *Reducir persona* contrarresta y disipa *agrandar persona*.

Reducir persona puede ser objeto de un conjuro de *permanencia*.

REDUCIR PERSONA EN GRUPO

Escuela transmutación; **Nivel** hechicero/mago 4
Objetivo 1 criatura humanoide/nivel, 2 cualesquiera no pueden distar más de 30 pies (9 *m*)

Este conjuro funciona como *reducir persona*, salvo que afecta a múltiples criaturas.

REDUCIR PLANTAS

Escuela transmutación; **Nivel** druida 3, explorador 3
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, FD

Alcance ver texto
Objetivo o Área ver texto
Duración instantánea
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no
Este conjuro tiene dos versiones.

Podar: la primera versión tiene alcance largo (400 pies [*120 m*] + 40 pies [*12 m*]/nivel) y reduce la vegetación normal hasta 1/3 de su tamaño habitual, desenmarañándola y evitando que sea muy tupida. La vegetación afectada parece haber sido cuidadosamente podada y arreglada. Esta versión de reducir plantas disipa automáticamente cualquier conjuro o efecto que potencia a las plantas, como *enmarañar*, *crecimiento vegetal* y *muro de espinas*.

Según elijas, el área puede ser un círculo de 100 pies (*30 m*) de radio, un semicírculo de 150 pies (*45 m*) de radio, o un cuarto de círculo de 200 pies (*50 m*) de radio. También puedes hacer que ciertas partes del área no resulten afectadas por la magia.

Atrofiar: la segunda versión afecta a las plantas normales en un radio de media milla (*800 m*), reduciendo su potencial de productividad durante el siguiente año a la mitad de lo normal.

Este conjuro no afecta a criaturas tipo planta.

REENCARNAR

Escuela transmutación; **Nivel** druida 4
Tiempo de lanzamiento 10 minutos
Componentes V, S, M, FD (1.000 po en aceites)
Alcance toque
Objetivo criatura muerta tocada
Duración instantánea
Tirada de salvación ninguna, ver texto; **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo)
Este conjuro te permite devolver la vida a un muerto, aunque en el cuerpo de otra criatura, siempre y cuando la muerte no haya tenido lugar hace más de 1 semana (a contar desde el lanzamiento del conjuro) y el alma del receptor esté libre y dispuesta a regresar. Si el alma del receptor no quiere regresar, el conjuro no funciona; por tanto, no ha lugar a tirada de salvación en receptores que desean volver.

Como el muerto regresa a la vida en otro cuerpo, todas sus enfermedades y aflicciones desaparecen durante el proceso. El estado de los restos no es relevante. Mientras siga existiendo una pequeña porción del cuerpo de la criatura, ésta puede ser reencarnada, siempre y cuando hubiera formado parte del cuerpo de la criatura en el momento de su muerte. La magia usa los elementos naturales a a mano para crear el cuerpo de un joven adulto, completamente nuevo, que puede ser ocupado por el alma del muerto, proceso que requiere 1 hora para completarse. El receptor se reencarna en cuanto el cuerpo está listo.

Una criatura reencarnada recuerda la mayor parte de su vida anterior. Conserva cualquier aptitud de clase, dote o rangos en habilidades que poseyera anteriormente. La clase, los ataques y salvaciones base, y los pg de daño tampoco cambian. Sin embargo, las puntuaciones de Fuerza, Destreza y Constitución dependen en parte de su nuevo cuerpo. Primero hay que eliminar los ajustes raciales del personaje (si ya no pertenece a su antigua especie) para a continuación aplicar los indicados más abajo. El receptor del conjuro sufre 2 niveles negativos permanentes al reencarnarse; si es de 1er nivel, su puntuación de Constitución se reduce en 2 y, si esta reducción situaría su Con en 0 o menos, no puede ser reencarnado. Un personaje que ha muerto con conjuros preparados tiene una probabilidad del 50% de perder cada uno de ellos al reencarnarse. Un lanzador de conjuros que no los prepara (como un hechicero) tiene un 50% de probabilidad de perder cada espacio de conjuros sin usar, como si lo hubiera usado para lanzar un conjuro.

Es posible que el cambio en las puntuaciones de característica del personaje le haga difícil continuar con su anterior clase de personaje. Si así fuera, se recomienda que se convierta en personaje multiclase.

Para una criatura humanoide, la nueva encarnación se determina utilizando la tabla siguiente. Para criaturas no humanoides, habría que crear una tabla similar de criaturas del mismo tipo.

Una criatura que ha sido transformada en muerto viviente, o que ha sufrido un efecto de muerte, no puede ser devuelta a la vida mediante este conjuro. Los constructos, elementales, ajenos y muertos vivientes no pueden ser reencarnados. El conjuro no puede devolver la vida a una criatura que ha muerto de vieja.

La criatura reencarnada obtiene las aptitudes relacionadas con su nueva forma, incluyendo velocidad y modalidad de movimiento, armadura natural, ataques naturales, aptitudes extraordinarias, etc., pero no habla automáticamente el idioma de su nueva forma.

Un conjuro de *deseo* o de *milagro* puede devolver a un personaje reencarnado a su forma original.

d%	Encarnación	Fue	Des	Con
01	Bugbear	+4	+2	+2
02-13	Elfo	+0	+2	-2
14-25	Enano	+0	+0	+2
26	Gnoll	+4	+0	+2
27-38	Gnomo	-2	+0	+2
39-42	Goblin	-2	+2	+0
43	Hombre lagarto	+2	+0	+2
44-58	Humano	+0	+0	+2
59-62	Kóbold	-4	+2	-2
63-74	Mediano	-2	+2	+0
75-78	Orco	+4	+0	+0
79-88	Semielfo	+0	+2	+0
89-98	Semiorco	+2	+0	+0
99	Troglodita	+0	-2	+4
100	Otro (a elección del DJ)	?	?	?

REFUGIO

Escuela conjuración [teletransporte]; **Nivel** clérigo 7, hechicero/mago 9
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (un objeto preparado que vale 1.500 po)
Alcance toque
Objetivo objeto tocado
Duración permanente hasta ser descargado
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Este conjuro te permite almacenar un poderoso efecto mágico en un objeto especialmente preparado, que contiene el poder de transportar instantáneamente a su poseedor cualquier distancia, pero siempre en el mismo plano que el tuyo. Una vez el objeto ha sido transformado, tienes que entregárselo voluntariamente a una criatura, informándola en ese momento de la palabra de mando que ha de pronunciar cuando desee utilizar el efecto. Para usar el objeto, el receptor tiene que pronunciar la palabra de mando a la vez que rompe o desgarra el objeto en cuestión (una acción estándar). Hecho

esto, el individuo y todo lo que lleva puesto o carga (hasta un máximo igual a la carga pesada para ese personaje) es transportado instantáneamente hasta tu morada. Ninguna criatura más resulta afectada (aparte de un familiar, siempre y cuando esté tocando al receptor).

Al lanzar este conjuro, puedes alterarlo para que te transporte a 10 pies (3 *m*) de quien posea el objeto cuando éste lo rompe y pronuncia la palabra de mando. Tienes una idea general del lugar y el estado en que se encuentra el poseedor del objeto en el momento de descargar el conjuro de *refugio*, pero, una vez decides alterar el conjuro de este modo, no puedes evitar ser transportado por el efecto.

REGENERAR

Escuela conjuración (curación); **Nivel** clérigo 7, druida 9
Tiempo de lanzamiento 3 asaltos completos
Componentes V, S, FD
Alcance toque
Objetivo criatura viva tocada
Duración instantánea
Tirada de salvación Fortaleza niega (inofensivo); **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo)

Este conjuro regenera fragmentos perdidos del cuerpo del receptor, como miembros seccionados (dedos de manos y pies, manos, pies, brazos, piernas, colas, e incluso cabezas si la criatura tiene varias), huesos rotos y órganos deteriorados. Una vez lanzado el conjuro, la regeneración física se completa al cabo de 1 asalto, siempre y cuando los miembros seccionados estén presentes y en contacto con la criatura. De lo contrario, la regeneración tarda 2d10 asaltos en completarse.

Este conjuro también cura 4d8 pg de daño, +1 punto adicional/nivel de lanzador (máximo +35), hace que el objetivo deje de estar fatigado y/o exhausto, y elimina todo daño no letal. No tiene efecto alguno sobre criaturas que no estén vivas (incluidos los muertos vivientes).

RELÁMPAGO ZIGZAGUEANTE

Escuela evocación [electricidad]; **Nivel** hechicero/mago 6
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, F (un poco de pelo de animal; un fragmento de ámbar, vidrio, o un cetro de cristal; y un alfiler de plata por cada uno de tus niveles de lanzador)
Alcance largo (400 pies [120 *m*] + 40 pies [12 *m*]/nivel)
Objetivos 1 objetivo principal más 1 objetivo secundario/nivel (ninguno puede distar más de 30 pies [9 *m*] del objetivo principal)
Duración instantánea
Tirada de salvación Reflejos mitad; **Resistencia a conjuros** sí

Este conjuro crea una descarga eléctrica que comienza en las yemas de tus dedos en forma de una sola descarga. A diferencia de lo que sucede con *rayo relampagueante*, *relámpago zigzagueante* alcanza a un primer objeto o criatura, y después describe un arco en dirección a nuevas víctimas.

El rayo inflige 1d6 pg de daño por electricidad/nivel de lanzador (máximo 20d6) al objetivo principal. Después de impactar, el rayo puede describir un arco en dirección a tantos objetivos secundarios como tu nivel de lanzador (máximo 20). Cada rayo secundario alcanza a una víctima e inflige el mismo daño que el principal.

Todos los objetivos tienen derecho a una tirada de salvación de Reflejos para mitad de daño. La CD de la salvación de los rayos secundarios es 2 puntos menor que la del principal. Puedes elegir los blancos secundarios como prefieras, pero ninguno puede distar más de 30 pies (9 *m*) del objetivo principal, y ninguno de ellos puede ser alcanzado en más de una ocasión. Puedes optar por afectar a una cantidad de blancos secundarios inferior a la máxima.

RELOJ DE LA MUERTE

Escuela nigromancia; **Nivel** clérigo 1
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance 30 pies (9 *m*)
Área emanación en forma de cono
Duración 10 minutos/nivel
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Usando los poderes de la nigromancia, puedes determinar el estado de las criaturas moribundas que se encuentran en el alcance del conjuro. Sabes instantáneamente qué criaturas han muerto, están débiles (vivas y heridas, con 3 pg o menos), luchan contra la muerte (vivas con 4 pg o más), están sanas, son muertos vivientes o no están vivas ni muertas (como los constructos). Este conjuro frustra todo conjuro o aptitud que permita a una criatura fingir su muerte.

REMATAR A LOS VIVOS

Escuela nigromancia [muerte]; **Nivel** clérigo 5
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance toque
Objetivo criatura viva tocada
Duración instantánea
Tirada de salvación Fortaleza parcial; **Resistencia a conjuros** sí

Puedes intentar matar a una criatura viva. Cuando lanzas este conjuro, tu mano arde con un fuego negro sobrenatural. Debes llevar a cabo un ataque de toque cuerpo a cuerpo, tras lo cual la víctima sufre 12d6 pg de daño +1 adicional/nivel de lanzador. Si consigue una salvación de Fortaleza, en su lugar sufre 3d6 pg de daño + 1 adicional/nivel de lanzador. Nada impide que el daño lo mate a pesar de haber tenido éxito en la salvación.

REMENDAR

Escuela transmutación; **Nivel** bardo 0, clérigo 0, druida 0, hechicero/mago 0
Tiempo de lanzamiento 10 minutos
Componentes V, S
Alcance 10 pies (3 *m*)
Objetivo 1 objeto de hasta 1 libra (0,45 *kg*)/nivel
Duración instantánea
Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo, objeto); **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo, objeto)

Este conjuro repara pequeños desperfectos y roturas en los objetos, restaurándoles 1d4 pg. Si el objeto está roto, este estado se elimina si el objeto recupera por lo menos la mitad de sus pg originales. Todas las piezas de un objeto deben estar presentes para que este conjuro funcione. El conjuro puede reparar objetos mágicos, pero tu nivel de lanzador debe ser por lo menos el doble del nivel de lanzador del objeto. Los objetos

mágicos destruidos (a 0 pg o menos) pueden ser reparados mediante este conjuro, pero no les devuelve sus aptitudes mágicas. El conjuro no afecta a criaturas (incluidos los constructos), ni a objetos que han sido deformados o transmutados de alguna otra forma, pero puede reparar el daño causado a tales objetos.

REMOVER TIERRA

Escuela transmutación [tierra]; **Nivel** druida 6, hechicero/mago 6

Tiempo de lanzamiento ver texto

Componentes V, S, M (arcilla, marga, arena, y una hoja de hierro)

Alcance largo (400 pies [120 *m*] + 40 pies [12 *m*]/nivel)

Área tierra en un área cuadrada de hasta 750 pies (225 *m*) de lado y 10 pies (3 *m*) de profundidad (M0)

Duración instantánea

Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Este conjuro remueve la tierra (arcilla, marga, arena, y tierra común) y puede llegar a derrumbar terraplenes, desplazar montículos, cambiar la forma a las dunas, etc.

Sin embargo, no puede derrumbar ni desplazar formaciones rocosas bajo ningún concepto. El área a la que se desea afectar determina el tiempo de lanzamiento. La ejecución del conjuro requiere 10 minutos por cada cuadrado de 150 pies (45 *m*) de lado y hasta 10 pies (3 *m*) de profundidad). El área máxima, es decir, 750 x 750 pies (225 x 225 *m*), tardaría 4 horas y 10 minutos en ser removida.

Este conjuro no rompe violentamente la superficie del terreno, sino que crea crestas y canales que recuerdan a las olas, y la tierra reacciona con la misma fluidez que un glaciar hasta alcanzar el resultado deseado. Los árboles, edificios, formaciones rocosas, etc., sólo resultan afectados en lo que se refiere a su elevación y su topografía relativa.

No puede utilizarse para excavar túneles y, por lo general, es demasiado lento como para poder atrapar o enterrar a criaturas. Se utiliza principalmente para excavar y llenar fosos, o para ajustar el contorno del terreno antes de una batalla.

El conjuro no tiene efecto alguno sobre las criaturas de tierra.

REPARAR

Escuela transmutación; **Nivel** clérigo 2, hechicero/mago 2

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Alcance corto (25 pies [7,5 *m*] + 5 pies [1,5 *m*]/2 niveles)

Objetivo 1 objeto de hasta 10 pies cúbicos (0,28 *m*3)/nivel, o 1 constructo de cualquier tipo

Este conjuro funciona como *remendar*, pero repara 1d6 puntos de daño/nivel cuando se lanza sobre un constructo (máximo 5d6).

Reparar puede arreglar por completo un objeto mágico destruido (que esté a 0 pg o menos), y restaurar las propiedades mágicas del objeto si tu nivel de lanzador es por lo menos el doble que el del objeto. Los objetos con cargas (como las varitas) y los de un solo uso (como las pociones y los pergaminos) no pueden repararse de esta forma. Cuando se usa *reparar* sobre un constructo, sobrepasa toda inmunidad a la magia como si el conjuro no permitiera resistencia a conjuros.

REPELER MADERA

Escuela transmutación; **Nivel** druida 6

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance 60 pies (*18 m*)

Área emanación en forma de línea de 60 pies (*18 m*) a partir de ti

Duración 1 minuto/nivel (D)

Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Una oleada de energía avanza desde ti, moviéndose en la dirección que eliges, y empujando hasta el límite del conjuro a todo objeto de madera que halle en su camino. Los objetos de madera que miden más de 3 pulgadas (*7,62 cm*) de diámetro y están firmemente sujetos no resultan afectados, pero los que están sueltos sí lo son. Los objetos con un diámetro máximo de hasta 3 pulgadas (*7,62 cm*) que están sujetos se astillan y se rompen, y sus fragmentos son arrastrados por la oleada de energía. Los objetos afectados por el conjuro son repelidos a una velocidad de 40 pies (*12 m*) por asalto.

Ciertos objetos de madera (como escudos, lanzas, los mangos y astas de algunas armas, y las flechas y virotes) arrastran consigo a quienes los portan (una criatura arrastrada por un objeto que porte puede soltarlo; una arrastrada por su escudo puede desembrazarlo como acción de movimiento y soltarlo como acción gratuita). Si se planta (coloca) una lanza en el suelo para impedir este movimiento forzoso, se parte. Incluso los objetos mágicos que tienen partes de madera son repelidos, aunque un *campo antimagia* bloquea tales efectos.

Las ondas de energía siguen barriendo la senda elegida mientras dura el conjuro. Esta senda queda fijada al lanzar el conjuro y puedes dedicarte a otras cosas sin afectar al poder del mismo.

REPELER PIEDRA O METAL

Escuela abjuración [tierra]; **Nivel** druida 8

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance 60 pies (*18 m*)

Área línea de 60 pies (*18 m*) que emana de ti

Duración 1 asalto/nivel (D)

Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Este conjuro crea olas de energía invisible que avanzan desde ti. Todos los objetos metálicos o de piedra que se encuentran en el camino del conjuro son apartados de ti hasta el límite del alcance. Los objetos fijos de esos materiales que tengan más de 3 pulgadas (*7,62 cm*) de diámetro, y los objetos sueltos que pesen más de 500 libras (*225 kg*) no resultan afectados. Todo lo demás es empujado, incluyendo objetos animados, rocas, y criaturas con armadura metálica. Los objetos fijos de hasta un diámetro máximo de 3 pulgadas (*7,62 cm*) se doblan o rompen, y los fragmentos que se desprenden de ellos son arrastrados por la ola de energía. Los objetos afectados por el conjuro son repelidos a una velocidad de 40 pies (*12 m*) por asalto.

Los objetos como armaduras metálicas, espadas, etc., son repelidos, arrastrando consigo a sus portadores. Incluso los objetos mágicos que tienen partes metálicas son repelidos, aunque un *campo antimagia* bloquea tales efectos. Una criatura arrastrada por un objeto que empuña puede soltarlo. Una criatura arrastrada por un escudo puede desembrazarlo como acción de movimiento, y soltarlo como acción gratuita.

Las ondas de energía continúan barriendo la senda elegida mientras dure el conjuro. Esta senda queda establecida en cuanto lanzas el conjuro, y puedes dedicarte a otras cosas sin que ello afecte al poder del mismo.

REPELER SABANDIJAS

Escuela abjuración; **Nivel** bardo 4, clérigo 4, druida 4, explorador 3

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, FD

Alcance 10 pies (*3 m*)

Área emanación de 10 pies (*3 m*) de radio, centrada en ti

Duración 10 minutos/nivel (D)

Tirada de salvación ninguna o Voluntad niega, ver texto; **Resistencia a conjuros** sí

Una barrera invisible mantiene a raya a las sabandijas. Las criaturas de este tipo que tengan menos DG que 1/3 de tu nivel no pueden atravesar la barrera.

Las sabandijas cuyos DG igualan o superan 1/3 de tu nivel pueden atravesar la barrera si logran tener éxito en una salvación de Voluntad. Aun así, la barrera inflige 2d6 pg de daño a cada sabandija que la atraviesa; de hecho, su mero contacto hace que estas criatura sientan dolor, lo cual suele disuadir a la mayoría de las sabandijas.

RESISTENCIA

Escuela abjuración; **Nivel** bardo 0, clérigo 0, druida 0, hechicero/mago 0, paladín 1

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M/FD (un manto en miniatura)

Alcance toque

Objetivo criatura tocada

Duración 1 minuto

Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo); **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo)

Infundes al receptor con energía mágica que le protege contra el daño, otorgándole un bonificador +1 por resistencia a sus salvaciones.

Resistencia puede ser objeto de un conjuro de *permanencia*.

RESISTENCIA A CONJUROS

Escuela abjuración; **Nivel** clérigo 5

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, FD

Alcance toque

Objetivo criatura tocada

Duración 1 minuto/nivel

Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo); **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo)

La criatura obtiene una resistencia a conjuros igual a 12 + tu nivel de lanzador.

RESISTENCIA DE OSO

Escuela transmutación; **Nivel** clérigo 2, druida 2, explorador 2, hechicero/mago 2

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M/FD (unos cuantos pelos, o una pizca de estiércol, de oso)

Alcance toque

Objetivo criatura tocada

Duración 1 minuto/nivel

Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo); **Resistencia a conjuros** sí

La criatura afectada obtiene mayor vitalidad y resistencia física. El conjuro concede al receptor un bonificador +4 por mejora a la Constitución, que añade los beneficios usuales en forma de pg, salvaciones de Fortaleza, pruebas de Constitución, etc. Los pg obtenidos por un incremento temporal de la puntuación de Constitución no son pg temporales, pero desaparecen tan pronto como la Constitución del personaje vuelve a su nivel normal; no son los primeros en desaparecer, como sucede con los pg temporales.

RESISTENCIA DE OSO EN GRUPO

Escuela transmutación; **Nivel** clérigo 6, druida 6, hechicero/mago 6

Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)

Objetivos 1 criatura/nivel (dos receptores cualesquiera no pueden distar más de 30 pies [*9 m*])

Resistencia de oso en grupo funciona como *resistencia de oso*, salvo que afecta a múltiples criaturas.

RESISTIR ENERGÍA

Escuela abjuración; **Nivel** clérigo 2, druida 2, explorador 1, hechicero/mago 2, paladín 2

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, FD

Alcance toque

Objetivo criatura tocada

Duración 10 minutos/nivel

Tirada de salvación Fortaleza niega (inofensivo); **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo)

Esta abjuración otorga a una criatura una protección limitada contra el daño procedente de uno de los cinco tipos de energía: ácido, electricidad, frío, fuego o sonido. El objetivo obtiene Resistir 10 energía contra el tipo seleccionado, lo que quiere decir que cada vez que sufra este tipo de daño (sea de una fuente natural o mágica), ese daño se reduce en 10 puntos antes de aplicarse a los pg de la criatura. El valor de la resistencia a la energía proporcionada aumenta a 20 puntos a 7º nivel, y hasta un máximo de 30 puntos a 11º nivel. El conjuro protege también al equipo del receptor.

Resistir energía sólo absorbe daño, pero el receptor sigue pudiendo sufrir otros efectos nocivos adicionales.

Resistir energía se solapa (y por tanto no se apila) con *protección contra la energía*. Si un personaje esta a la vez bajo los efectos de *protección contra la energía* y de *resistir energía*, el conjuro de *protección* absorbe daño hasta que su poder queda agotado.

RESPIRACIÓN ACUÁTICA

Escuela transmutación; **Nivel** clérigo 3, druida 3, hechicero/mago 3

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M/FD (un junco o una cañita)

Alcance toque

Objetivo criaturas vivas tocadas

Duración 2 horas/nivel; ver texto

Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo); **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo)

Las criaturas transmutadas pueden respirar bajo el agua con total libertad. Divide la duración de forma equitativa entre todas las criaturas a las que tocas. Este conjuro no impide respirar aire a las criaturas tocadas.

RESTABLECIMIENTO

Escuela conjuración (curación); **Nivel** clérigo 4, paladín 4

Tiempo de lanzamiento 3 asaltos

Componentes V, S, M (100 o 1.000 po en polvo de diamante, ver texto)

Alcance toque

Objetivo criatura tocada

Duración instantánea

Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo); **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo)

Este conjuro funciona igual que *restablecimiento menor*, pero también disipa niveles negativos temporales o un nivel negativo permanente. El coste en componentes para recuperar el nivel permanente es de 1.000 po. No puede usarse para disipar más de un nivel negativo permanente sufrido por un receptor en un período de 1 semana.

Restablecimiento cura todo el daño temporal de característica, y restablece todos los puntos consumidos permanentemente de una sola puntuación (si más de una característica ha sido consumida, el lanzador elige cuál resulta afectada). También elimina cualquier fatiga o agotamiento que sufre el receptor.

RESTABLECIMIENTO MAYOR

Escuela conjuración (curación); **Nivel** clérigo 7

Componentes V, S, M (5.000 po en polvo de diamante)

Este conjuro funciona como *restablecimiento menor*, pero disipa todos los niveles negativos, temporales y permanentes, que afectan a la criatura sanada. Además, disipa todos los efectos mágicos que penalizan las características de la criatura, cura todo el daño de característica temporal, y restaura los pg consumidos permanentemente de todas las puntuaciones de característica.

También elimina los estados fatigado y exhausto, y toda forma de locura, *confusión* y demás efectos mentales similares.

RESTABLECIMIENTO MENOR

Escuela conjuración (curación); **Nivel** clérigo 2, druida 2, paladín 1

Tiempo de lanzamiento 3 asaltos

Componentes V, S

Alcance toque

Objetivo criatura tocada

Duración instantánea

Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo); **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo)

Este conjuro disipa todo efecto mágico que reduce una de las puntuaciones de característica del receptor, o cura 1d4 pg de daño temporal de característica a una de sus puntuaciones de característica. También elimina cualquier fatiga del personaje, y mejora su estado de exhausto a fatigado. Sin embargo, no restablece la consunción permanente de características.

RESURRECCIÓN

Escuela conjuración (curación); **Nivel** clérigo 7

Componentes V. S, M (un diamante de 10.000 po), FD

Este conjuro funciona igual que *revivir a los muertos*, pero puedes devolver la vida y toda su fuerza a una criatura muerta.

El estado de los restos no es importante. La criatura puede ser resucitada mientras siga existiendo una pequeña parte de su cadáver, aunque es obligatorio que tal parte formara parte de su cuerpo en el momento de la muerte (los restos de una criatura alcanzada por un conjuro de *desintegrar* cuentan como una pequeña parte de un cadáver). La criatura no puede llevar muerta más de 10 años/nivel de lanzador.

Al completarse el conjuro, la criatura vuelve a la vida con todos sus pg, vigor y salud, y sin haber perdido ninguno de los conjuros que tuviera preparados. Sin embargo, el receptor sufre 1 nivel negativo permanente, como si hubiera sido víctima de una criatura consumidora de energía. Si el receptor es de 1er nivel, en su lugar pierde 2 puntos de Constitución (si esta reducción situaría su Constitución en 0 o menos, no puede ser resucitado).

Puedes resucitar a alguien que ha sido víctima de un efecto de muerte, o que ha sido transformado en muerto viviente y destruido posteriormente. Sin embargo, no puedes resucitar a nadie que ha muerto de viejo. Los constructos, elementales, ajenos y criaturas muertas vivientes no pueden ser resucitados.

RESURRECCIÓN VERDADERA

Escuela conjuración (curación); **Nivel** clérigo 9

Componentes V, S, M (25.000 po en polvo de diamante), FD

Duración 10 minutos

Este conjuro funciona como *revivir a los muertos*, pero el clérigo puede resucitar a una criatura que lleva muerta hasta 10 años/nivel de lanzador.

Este conjuro puede devolver la vida incluso a aquellos cuerpos que han sido destruidos por completo, siempre y cuando exista una forma de identificar al fallecido sin equívocos (el método más común es recitar la fecha y lugar de nacimiento o de muerte del fallecido).

Al completar el conjuro, la criatura es devuelta a la vida con todos sus pg, vigor y salud, sin niveles negativos (ni puntos de Constitución perdidos), y conservando los conjuros que tuviera preparados.

Puedes revivir a alguien que ha sido víctima de un efecto de muerte, o a alguien que ha sido transformado en muerto viviente y luego destruido. También puedes resucitar elementales o ajenos, pero no constructos o muertos vivientes.

Ni siquiera este conjuro puede devolver la vida a alguien que ha muerto de viejo.

RETIRADA EXPEDITIVA

Escuela transmutación; **Nivel** bardo 1, hechicero/mago 1

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance personal

Objetivo tú

Duración 1 minuto/nivel (D)

Este conjuro aumenta tu velocidad terrestre en 30 pies (9 *m*), ajuste considerado como un bonificador por mejora. No tiene efecto sobre otras formas de movimiento, como excavar, trepar, volar o nadar. Como cualquier otro efecto que aumenta tu velocidad, este conjuro afecta a la distancia que puedes saltar (consulta la habilidad Acrobacias).

RETORNO DE CONJUROS

Escuela abjuración; **Nivel** hechicero/mago 7

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M/FD (un espejito de plata)

Alcance personal

Objetivo tú

Duración hasta agotarse o 10 minutos/nivel

Los conjuros y efectos sortílegos dirigidos contra ti vuelven hacia su lanzador original. Esta abjuración sólo devuelve los conjuros que van dirigidos contra ti, los conjuros o efectos de área no se ven afectados, ni tampoco los de toque. El conjuro surte efecto sobre entre 7 y 10 (1d4+6) niveles de conjuro, el número exacto se tira en secreto.

Cuando eres el objetivo de un conjuro de un nivel mayor que la cantidad de niveles que puedes devolver, es retornado parcialmente. Para calcular qué fracción del conjuro agresor logra afectarte, resta la cantidad de retorno de conjuros que queda del nivel del conjuro agresor, y divide lo que obtengas entre el nivel de dicho conjuro para ver qué fracción del efecto consigue afectarte. Cuando se trata de un conjuro capaz de infligir daño, tanto tú como su lanzador sufrís una fracción del mismo. Cuando se trata de un conjuro que no inflige daño, tanto tú como su lanzador tenéis una probabilidad proporcional de ser afectados. Si tanto tú como el lanzador del conjuro agresor estáis ambos custodiados por efectos activos de *retorno de conjuros*, se crea un campo de resonancia. Determina al azar los resultados de este efecto.

d%	Efecto
01-70	El conjuro se esfuma sin surtir efecto
71-80	El conj. os afecta a ambos por igual y a plena potencia
81-97	Ambos efectos quedan inoperantes 1d4 minutos
98-100	Ambos caéis a otro plano a través de una grieta

REVIVIR A LOS MUERTOS

Escuela conjuración (curación); **Nivel** clérigo 5

Tiempo de lanzamiento 1 minuto

Componentes V, S, M (un diamante de 5.000 po), FD

Alcance toque

Objetivo criatura muerta tocada

Duración instantánea

Tirada de salvación ninguna, ver texto; **Resistencia a conjuros** sí, ver texto

Devuelve a la vida a una criatura muerta, aunque sólo si lleva muerta como

máximo 1 día/nivel de lanzador. Además, el alma del personaje debe ser libre y querer volver a la vida. Si el alma del receptor no quiere revivir, el conjuro no funciona; por lo tanto, no hay tirada de salvación para quienes están dispuestos a volver a la vida.

Volver de la muerte es una experiencia traumática, por lo que el receptor del conjuro sufre 2 niveles negativos al ser revivido, igual que si hubiera sido víctima de una criatura que consume energía. Si el objetivo es de 1er nivel, en su lugar pierde 2 puntos de Constitución (si esto reduciría su Con a 0 o menos, no puede ser revivido). Un personaje que ha muerto con conjuros preparados tiene un 50% de probabilidad de perder cada uno de ellos al ser revivido. Las criaturas lanzadoras de conjuros que no preparan los conjuros (como los hechiceros), tienen un 50% de probabilidad de perder cada espacio de conjuro concreto sin usar como si lo hubieran utilizado para lanzar un conjuro.

Una criatura revivida tiene un número de pg de daño igual a sus DG actuales. Cualquier puntuación de característica reducida a 0 tiene ahora un valor de 1. El veneno y las enfermedades normales se curan durante el proceso, pero las enfermedades mágicas y las maldiciones no. Aunque el conjuro cierra heridas mortales y cura el daño letal de casi cualquier tipo, el cuerpo de la criatura a revivir ha de estar entero. De lo contrario, las partes ausentes siguen faltando cuando se le devuelve a la vida. El conjuro no afecta al equipo o las posesiones de la criatura.

El conjuro no puede revivir a una criatura que ha sido convertida en muerto viviente, o que ha sido víctima de un efecto de muerte. Los elementales, constructos, ajenos y muertos vivientes no pueden ser revividos. El conjuro tampoco puede devolver a la vida a una criatura que ha muerto de vieja.

ROBLE GUARDIÁN

Escuela transmutación; **Nivel** druida 6
Tiempo de lanzamiento 10 minutos
Componentes V, S
Alcance toque
Objetivo árbol tocado
Duración 1 día/nivel (D)
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Este conjuro convierte a un roble en un protector o guardián. El conjuro sólo puede lanzarse sobre un árbol cada vez; mientras un *roble guardián* está activo, no puedes lanzar el conjuro sobre ningún otro árbol. El conjuro debe lanzarse sobre un roble sano y de tamaño Enorme, al que puedes asignar una frase desencadenante de hasta 1 palabra/nivel de lanzador. El conjuro desencadena el efecto de animar el árbol, que se considera equivalente a un ent.

Si el conjuro es disipado, el árbol planta sus raíces de inmediato allá donde está. Si eres tú quien lo libera, intentará regresar a su posición original antes de enraizarse.

ROCIADA DE COLOR

Escuela ilusión (pauta) [enajenador]; **Nivel** hechicero/mago 1
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (tres pizcas de polvo o de arena coloreadas, una de rojo, otra de amarillo, y otra de azul)
Alcance 15 pies (*4,5 m*)
Área explosión en forma de cono
Duración instantánea (ver texto)
Tirada de salvación Voluntad niega; **Resistencia a conjuros** sí

Un cono de colores vivos y desentonados surge de tu mano aturdiendo a las criaturas, quizá cegándolas, o incluso dejándolas inconscientes. Cada criatura dentro del cono resulta afectada de acuerdo a sus DG.

Hasta 2 DG: la criatura queda inconsciente, cegada, y aturdida durante 2d4 asaltos; tras los que está cegada y aturdida durante 1d4 asaltos más; y finalmente sólo aturdida 1 asalto adicional. Sólo las criaturas vivas pueden quedar inconscientes.

3 ó 4 DG: la criatura queda cegada y aturdida durante 1d4 asaltos, y tras ello aturdida 1 asalto más.

5 o más DG: la criatura queda aturdida 1 asalto.

Las criaturas ciegas no resultan afectadas por *rociada de color*.

ROCIADA PRISMÁTICA

Escuela evocación; **Nivel** hechicero/mago 7
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance 60 pies (*18 m*)
Área explosión en forma de cono
Duración instantánea
Tirada de salvación ver texto; **Resistencia a conjuros** sí

Este conjuro crea 7 haces de luz, brillantes y de muchos colores, que surgen de tu mano. Cada haz posee un poder diferente. Las criaturas en el área del conjuro que tienen 8 DG o menos quedan cegadas automáticamente durante 2d4 asaltos. Todas las criaturas del área son alcanzadas al azar por uno o más haces, que generan efectos adicionales.

1d8	Color del haz	Efecto
1	Rojo	20 pg de daño por fuego (Reflejos mitad)
2	Naranja	40 pg de daño por ácido (Reflejos mitad)
3	Amarillo	80 pg de daño eléctrico (Reflejos mitad)
4	Verde	Veneno (Frec. 1/as. 6 as.; ef. inic. muerte; ef. sec. 1 Con/as.; Cura 2 salv. consec. de Fort)
5	Azul	*De la carne a la piedra* (Fortaleza niega)
6	Añil	*Locura* (como el conjuro; Voluntad niega)
7	Violeta	Enviado a otro plano (Voluntad niega)
8	Alc. por 2 rayos	Tira dos veces más ignorando todo resultado de '8'

*Consulta los venenos en la página 558.

ROMPER ENCANTAMIENTO

Escuela abjuración; **Nivel** bardo 4, clérigo 5, hechicero/mago 5, paladín 4
Tiempo de lanzamiento 1 minuto
Componentes V, S
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Objetivos hasta 1 criatura/nivel (2 receptores cualesquiera no pueden distar más de 30 pies [*9 m*])
Duración instantánea
Tirada de salvación ver texto; **Resistencia a conjuros** no

Este conjuro libera a las criaturas de encantamientos, transmutaciones y maldiciones. *Romper encantamiento* puede invertir incluso un efecto instantáneo. Por cada efecto de este tipo, debes llevar a cabo una prueba de

nivel de lanzador (1d20 + nivel de lanzador, máximo +15) contra una CD de 11 + nivel de lanzador del efecto. Un éxito indica que la víctima queda libre del conjuro, maldición o efecto. En el caso de un objeto mágico maldito, la CD es igual a la CD de la maldición.

Si el conjuro no puede ser disipado mediante *disipar magia* o *de la piedra a la carne*, *romper encantamiento* sólo funciona si el conjuro es de 5º nivel o inferior.

Si el efecto procede de un objeto mágico permanente, *romper encantamiento* no elimina la maldición del objeto, sino que se limita a liberar de sus efectos a la víctima.

RUNAS EXPLOSIVAS

Escuela abjuración [fuerza]; **Nivel** hechicero/mago 3

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance toque

Objetivo un objeto tocado que no pese más de 10 libras (*4,5 kg*)

Duración permanente hasta ser descargado (D)

Tirada de salvación ver texto; **Resistencia a conjuros** sí

Puedes trazar estas runas místicas en un libro, mapa, pergamino u otro objeto similar que incluya información escrita. Las *runas explosivas* detonan al ser leídas, infligiendo 6d6 pg de daño por fuerza. Todo el que se encuentra junto a ellas (lo bastante como para poder leerlas) sufre este daño sin derecho a tirada de salvación; cualquier otra criatura en un radio de 10 pies (*3 m*) de las runas tiene derecho a una salvación de Reflejos para mitad de daño. El objeto sobre el que estuvieran escritas las *runas explosivas* también sufre daño completo (sin tirada de salvación).

Tanto tú como las criaturas que indiques específicamente, podéis leer el escrito protegido sin desencadenar el conjuro. Asimismo, puedes eliminarlas cuando lo desees. Las demás personas que quieran hacerlo deberán emplear *disipar magia* o *borrar*, pero fallar en el intento desencadena la explosión.

Las trampas mágicas, como las *runas explosivas*, son difíciles de detectar e inutilizar. Sólo un personaje con el rasgo de clase encontrar trampas puede usar la habilidad Inutilizar mecanismo para desbaratarlas. La CD para encontrar trampas mágicas mediante la Percepción y para inutilizarlas es 25 + nivel del conjuro, o 28 para *runas explosivas*.

SABANDIJAS GIGANTES

Escuela transmutación; **Nivel** clérigo 4, druida 4

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, FD

Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)

Objetivos 1 o más sabandijas (2 cualesquiera no pueden distar más de 30 pies [*9 m*])

Duración 1 minuto/nivel

Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** sí

Conviertes a cierto número de ciempiés, arañas, escorpiones, todos ellos de tamaño normal, en versiones gigantes de los mismos (consulta el *Bestiario*). Sólo puedes transmutar a un tipo de sabandija (por lo que un mismo lanzamiento no puede afectar tanto a un ciempiés como a una araña). El número de sabandijas que puedes afectar con este conjuro depende de tu nivel de lanzador, como se detalla en la tabla adjunta.

Ninguna de las sabandijas gigantes creadas por este conjuro intenta hacerte daño, pero tu control sobre ellas está limitado a dar órdenes sencillas ('ataca', 'defiende', 'para', etc.). Las órdenes de atacar a cierta criatura en cuanto aparece, o de impedir que suceda algo concreto, son demasiado complicadas para ser entendidas por las sabandijas. Si no se les ordena lo contrario, atacan a toda cosa o criatura que tengan cerca.

N. de lanzador	Ciempiés	Escorpiones	Arañas
≤9º	3	1	2
10º-13º	4	2	3
14º-17º	6	3	4
18º-19º	8	4	5
≥20º	12	6	8

SABIDURÍA DE BÚHO

Escuela transmutación; **Nivel** bardo 2, clérigo 2, druida 2, explorador 2, hechicero/mago 2, paladín 2

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M/FD (plumas o heces de búho)

Alcance toque

Objetivo criatura tocada

Duración 1 minuto/nivel

Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo); **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo)

La criatura transmutada por este conjuro se vuelve más sabia. El conjuro otorga un bonificador +4 por mejora a la Sabiduría, proporcionando los beneficios usuales a las habilidades relacionadas con la Sabiduría. Los clérigos, druidas, exploradores y paladines (y otros lanzadores de conjuros que se basan en la Sabiduría) receptores de este conjuro no obtienen conjuros adicionales por el aumento de la Sabiduría, pero sí ven aumentada la CD de la salvación de sus conjuros.

SABIDURÍA DE BÚHO EN GRUPO

Escuela transmutación; **Nivel** clérigo 6, druida 6, hechicero/mago 6

Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)

Objetivos 1 criatura/nivel (2 receptores cualesquiera no pueden distar más de 30 pies [*9 m*])

Este conjuro funciona como *sabiduría de búho*, salvo que afecta a múltiples criaturas.

SABUESO FIEL DEL MAGO

Escuela conjuración (creación); **Nivel** hechicero/mago 5

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M (un diminuto silbato de plata, un trozo de hueso, y un hilo)

Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)

Efecto perro guardián fantasmal

Duración 1 hora/nivel de lanzador o hasta ser descargado, y a continuación 1 asalto/nivel de lanzador; ver texto

Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Te permite conjurar a un perro guardián fantasmal que sólo puede ser visto por ti, y que se encarga de vigilar el área en que ha sido conjurado (no se mueve). Empieza a ladrar ruidosamente si una criatura de tamaño Pequeño o mayor se acerca a 30 pies (*9 m*) o menos de él (las que ya están a 30 pies [*9 m*] o menos al conjurarse el sabueso pueden moverse libremente por el área,

pero el ladrido se activa si la abandonan y vuelven a entrar). El sabueso puede ver a las criaturas invisibles y etéreas, y no reacciona ante las quimeras, pero sí ante las ilusiones sombrías.

Si un intruso se acerca a 5 pies (*1,5 m*) o menos de él, deja de ladrar y propina un violento mordisco (bonificador +10 al ataque, 2d6+3 pg de daño perforante), una vez por asalto. Obtiene también los bonificadores correspondientes a las criaturas invisibles (consulta *invisibilidad*).

Se considera que está preparado para morder a los intrusos, por lo que es el primero en atacar durante el turno del personaje que se le acerca. Su mordisco equivale a un arma mágica en lo que a la reducción del daño se refiere. No puede ser atacado, pero sí disipado.

El conjuro dura 1 hora/nivel de lanzador hasta que el sabueso empieza a ladrar; en ese momento, el efecto pasa a durar 1 asalto/nivel de lanzador, y finaliza en cuanto te alejas a más de 100 pies (*30 m*) de él.

SACRALIZAR

Escuela evocación [bueno]; **Nivel** clérigo 5, druida 5
Tiempo de lanzamiento 24 horas
Componentes V, S, M (1.000 po en hierbas, aceites, e incienso, más 1.000 po/nivel del conjuro a incluir en la zona *sacralizada*), FD
Alcance toque
Área emanación de 40 pies (*12 m*) de radio que surge del punto tocado
Duración instantánea
Tirada de salvación ver texto; **Resistencia a conjuros** ver texto
Este conjuro hace que un lugar, edificio o construcción determinado se convierta en lugar sagrado, con 4 efectos principales.

El primero es que la construcción queda protegida por un efecto de *círculo mágico contra el mal*.

El segundo es que la CD para resistir la energía positiva canalizada dentro de esta área obtiene un bonificador +4 sagrado, y la CD para resistir la energía negativa se reduce en 4. La resistencia a conjuros no se aplica a este efecto (pero sí a la versión druídica del conjuro).

El tercer efecto es que ningún cuerpo enterrado en el lugar *sacralizado* puede convertirse en un muerto viviente.

Por último, puedes unir un único efecto de conjuro al lugar *sacralizado*, efecto que dura 1 año y funciona en todo el lugar, sin importar cuál es su duración normal, o qué área o efecto tiene. Puedes decidir si el efecto se aplica a todas las criaturas, a aquellas que comparten tu misma religión o alineamiento, o a las que profesan otra fe o tienen un alineamiento distinto. Al terminar el año, el efecto elegido finaliza, aunque puede ser renovado o vuelto a colocar con un nuevo conjuro de *sacralizar*.

Entre los efectos de conjuro que se pueden unir a uno de *sacralizar* se encuentran *ancla dimensional*, *auxilio divino*, *bendecir*, *causar miedo*, *custodia contra la muerte*, *detectar el mal*, *detectar magia*, *discernir mentiras*, *disipar magia*, *don de lenguas*, *libertad de movimiento*, *luz del día*, *oscuridad*, *oscuridad profunda*, *perdición*, *protección contra la energía*, *purgar invisibilidad*, *quitar el miedo*, *resistir energía*, *silencio*, *soportar los elementos* y *zona de verdad*. Las tiradas de salvación y la resistencia a conjuros podrían aplicarse a estos efectos (consulta la descripción individual de cada conjuro para los detalles).

Un área sólo puede obtener un conjuro de *sacralizar* (y su correspondiente efecto de conjuro) al mismo tiempo. *Sacralizar* contrarresta pero no disipa *desacralizar*.

SALPICADURA DE ÁCIDO

Escuela conjuración (creación) [ácido]; **Nivel** hechicero/mago 0
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Efecto un proyectil de ácido
Duración instantánea
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no
Disparas un pequeño orbe de ácido al objetivo, y debes tener éxito en un ataque de toque a distancia para impactarle. El orbe inflige 1d3 pg de daño por ácido. Este ácido desaparece al cabo de 1 asalto.

SALTO

Escuela transmutación; **Nivel** druida 1, explorador 1, hechicero/mago 1
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (una pata trasera de saltamontes)
Alcance toque
Objetivo criatura tocada
Duración 1 minuto/nivel (D)
Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo); **Resistencia a conjuros** sí
El receptor obtiene un bonificador +10 por mejora a sus pruebas de Acrobacias para intentar saltos de longitud o de altura, que aumenta a +20 a nivel de lanzador 5º, y a +30 (el máximo) a nivel de lanzador 9º.

SANAR

Escuela conjuración (curación); **Nivel** clérigo 6, druida 7
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance toque
Objetivo criatura tocada
Duración instantánea
Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo); **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo)
Este conjuro te permite canalizar energía positiva hacia una criatura, para librarla de la enfermedad y las heridas. El efecto cura inmediatamente cualquiera o todos los estados adversos siguientes que afectan al objetivo: atontado, aturdido, ciego, confuso, daño de característica, debilidad mental, deslumbrado, enfermo, envenenado, exhausto, fatigado, indispuesto, locura, mareado, y sordo. También cura 10 pg de daño/nivel de lanzador, hasta un máximo de 150 puntos a 15º nivel.

Sanar no elimina niveles negativos, y no restaura puntos de característica consumidos permanentemente.

Cuando se utiliza contra una criatura muerta viviente, este conjuro funciona igual que uno de *dañar*.

SANAR A UNA MONTURA

Escuela conjuración (curación); **Nivel** paladín 3
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance toque
Objetivo montura propia tocada
Duración instantánea

Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo); **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo)

Este conjuro funciona como *sanar*, pero sólo afecta a la montura especial del paladín (habitualmente un caballo).

SANAR EN GRUPO

Escuela conjuración (curación); **Nivel** clérigo 9

Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)

Objetivos 1 o más criaturas; dos receptores cualesquiera no pueden distar más de 30 pies (*9 m*)

Este conjuro funciona como *sanar*, a excepción de lo indicado más arriba. El número máximo de pg de daño recuperados por cada criatura es 250.

SANCTASANCTÓRUM PRIVADO DEL MAGO

Escuela abjuración; **Nivel** hechicero/mago 5

Tiempo de lanzamiento 10 minutos

Componentes V, S, M (una lámina de plomo, un trozo de cristal, una bolita de algodón, y polvo de crisolita)

Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)

Área cubo de 30 pies (*9 m*) de lado/nivel (Mo)

Duración 24 horas (D)

Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Este conjuro asegura la intimidad. Cualquiera que mire al interior del área desde fuera sólo ve una oscura masa brumosa, que la visión en la oscuridad no puede atravesar. Ningún sonido, no importa lo estridente que sea, puede salir del área, por lo que nadie puede escuchar furtivamente desde el exterior. Los de dentro ven con normalidad.

Los conjuros de adivinación (escudriñamiento) no pueden percibir nada en el área protegida, y los que están en su interior son inmunes a *detectar pensamientos*. La custodia impide la conversación entre los que de dentro y los de fuera (porque bloquea el sonido), pero no impide otras formas de comunicación, como *recado* y *cuchichear mensaje*, o la comunicación telepática, como la que se da entre un amo y su familiar.

Este conjuro no impide que las criaturas u objetos puedan entrar o salir del área afectada.

Sanctasanctórum privado del mago puede ser objeto de un conjuro de *permanencia*.

SANGRAR

Escuela nigromancia; **Nivel** clérigo 0, hechicero/mago 0

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)

Objetivo una criatura viva

Duración instantánea

Tirada de salvación Voluntad niega; **Resistencia a conjuros** sí

Haces que una criatura viva que está a menos de 0 pg de daño pero estabilizada continúe muriendo. Al lanzar este conjuro tomas como objetivo a una criatura viva con -1 pg de daño o menos, que empieza a morir, sufriendo 1 pg de daño por asalto, y que puede ser estabilizada posteriormente de la forma habitual. Este conjuro hace que una criatura moribunda sufra 1 pg de daño.

SANTUARIO

Escuela abjuración; **Nivel** clérigo 1

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, FD

Alcance toque

Objetivo criatura tocada

Duración 1 asalto/nivel

Tirada de salvación Voluntad niega; **Resistencia a conjuros** no

Todo oponente que intenta atacar directamente del modo que sea a la criatura custodiada por este conjuro, incluso mediante un conjuro dirigido, tiene que llevar a cabo una salvación de Voluntad. Si tiene éxito, el oponente puede atacar del modo normal, y no resulta afectado por ese lanzamiento de *santuario*. Si la salvación falla, el oponente no puede concluir su ataque, pierde esa parte de su acción y no puede atacar directamente a la criatura custodiada mientras dure el conjuro. Quienes no intentan atacar al receptor no resultan afectados.

Este conjuro no impide que la criatura custodiada sea atacada o afectada por conjuros de área o de efecto. Mientras está protegido por el *santuario*, el receptor no puede atacar sin romper el conjuro, aunque sí puede lanzar conjuros no ofensivos, o llevar a cabo otras acciones.

SEMILLAS DE FUEGO

Escuela conjuración (creación) [fuego]; **Nivel** druida 6

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M (bellotas, o bayas de acebo)

Alcance toque

Objetivos hasta 4 bellotas o hasta 8 bayas de acebo

Duración 10 minutos/nivel o hasta ser utilizadas

Tirada de salvación ninguna o Reflejos mitad, ver texto; **Resistencia a conjuros** no

Dependiendo de la versión que eliges, conviertes bellotas en armas de dispersión que tú u otro personaje podéis lanzar, o bayas de acebo en bombas que puedes hacer explotar a una orden.

Granadas de bellota: hasta 4 bellotas se transforman en armas de dispersión especiales, con un incremento de alcance de 20 pies (*6 m*). Se requiere un ataque de toque a distancia para alcanzar el objetivo. Juntos, estos proyectiles son capaces de infligir un total de 1d4 pg de daño por fuego/nivel de lanzador (máximo 20d4), que puedes dividir como desees entre las distintas bellotas. Ninguna granada puede infligir más de 10d4 puntos de daño.

Las granadas explotan al impactar contra una superficie dura. Además del daño por fuego normal, toda criatura adyacente a la explosión sufre 1 pg de daño por fuego. La explosión inflama, además, cualquier material combustible adyacente al objetivo.

Bombas de acebo: conviertes en bombas especiales hasta un máximo de 8 bayas de acebo, que suelen colocarse manualmente, pues son demasiado ligeras para poder lanzarlas de forma eficaz (sólo llegan a 5 pies [*1,5 m*] de distancia). Estallan en llamas cuando pronuncias su palabra de mando en un radio de 200 pies (*60 m*) de ellas, y se incendian al instante, causando 1d8 pg de daño por fuego +1 punto/nivel de lanzador a toda criatura que se encuentre en una explosión de 5 pies (1,5 m), prendiendo fuego a todo material combustible en un radio de 5 pies (*1,5 m*) de radio, e inflamando

cualquier material combustible a 5 pies (*1,5 m*) o menos. Quien tiene éxito en su salvación de Reflejos sólo sufre mitad de daño.

SILENCIO

Escuela ilusión (engaño); **Nivel** bardo 2, clérigo 2

Tiempo de lanzamiento 1 asalto

Componentes V, S

Alcance largo (400 pies [*120 m*] + 40 pies [*12 m*]/nivel)

Área emanación de 20 pies *(6 m)* de radio, centrada en una criatura, objeto o punto en el espacio

Duración 1 asalto/nivel (D)

Tirada de salvación Voluntad niega, ver texto, o ninguno (objeto); **Resistencia a conjuros** sí, ver texto o no (objeto)

Tras lanzarse este conjuro, el silencio más absoluto reina en el área afectada. Todos los sonidos desaparecen. Es imposible conversar, los conjuros con componente verbal no pueden ser lanzados, y ningún sonido surge del área, entra en ella ni puede atravesarla. El conjuro puede lanzarse a un punto en el espacio, pero el efecto se queda quieto a no ser que se ejecute sobre un objeto móvil. El conjuro puede centrarse en una criatura, en cuyo caso irradia de ella, y la acompaña al desplazarse. Para negar el efecto, una criatura no voluntaria puede llevar a cabo una salvación de Voluntad, o usar su resistencia a conjuros (si tiene). Los objetos en poder de una criatura y los objetos mágicos capaces de emitir sonido pueden intentar salvarse y usar su resistencia a conjuros, pero los objetos desatendidos y los puntos en el espacio no tienen derecho. Las criaturas en el área de un conjuro de *silencio* son inmunes a ataques, conjuros, y efectos sónicos o dependientes del idioma.

SÍMBOLO DE ATURDIMIENTO

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador]; **Nivel** clérigo 7, hechicero/mago 7

Componentes V, S, M (mercurio y fósforo, más 5.000 po entre polvo de diamante y polvo de ópalo)

Tirada de salvación Voluntad niega

Este conjuro funciona como *símbolo de muerte*, salvo que todas las criaturas en un radio de 60 pies (*18 m*) del *símbolo de aturdimiento* quedan aturdidas durante 1d6 asaltos.

Nota: las trampas mágicas como ésta, son difíciles de detectar e inutilizar. Un pícaro (y sólo un pícaro) puede usar la habilidad Percepción para encontrar un *símbolo de aturdimiento*, y la de Inutilizar mecanismo para desactivarlo. La CD en cada caso es 25 + nivel del conjuro (CD 32 en este caso).

SÍMBOLO DE DEBILIDAD

Escuela nigromancia; **Nivel** clérigo 7, hechicero/mago 7

Componentes V, S, M (mercurio y fósforo, más 5.000 po entre polvo de diamante y polvo de ópalo)

Este conjuro funciona como *símbolo de muerte*, salvo que toda criatura a menos de 60 pies (*18 m*) del *símbolo de debilidad* sufre una debilidad extrema que inflige 3d6 puntos de daño a la Fuerza. A diferencia del *símbolo de muerte*, el *símbolo de debilidad* no tiene un límite máximo de pg de daño; una vez activado, este conjuro simplemente permanece activo durante 10 minutos/nivel de lanzador. Una criatura sólo puede ser afectada por este símbolo una vez.

Nota: las trampas mágicas, como *símbolo de debilidad*, son difíciles de detectar e inutilizar. Un pícaro (y sólo un pícaro) puede usar la habilidad Percepción para encontrar un *símbolo de debilidad*, y la de Inutilizar mecanismo para desactivarlo. La CD en cada caso es 25 + nivel del conjuro (CD 32 en este caso).

SÍMBOLO DE DOLOR

Escuela nigromancia [mal]; **Nivel** clérigo 5, hechicero/mago 5

Componentes V, S, M (mercurio y fósforo, más 1.000 po entre polvo de diamante y polvo de ópalo)

Este conjuro funciona como *símbolo de muerte*, salvo que cada criatura dentro del radio de un *símbolo de dolor* sufre un dolor desgarrador que le impone un penalizador -4 a las tiradas de ataque, pruebas de habilidades y pruebas de características. Estos efectos duran hasta 1 hora después de que la criatura se aleje a más de 60 pies (*18 m*) del *símbolo*.

A diferencia del *símbolo de muerte*, el *símbolo de dolor* no tiene un límite máximo de puntos de golpe; una vez activado, este conjuro permanece activo durante 10 minutos/nivel de lanzador.

Nota: las trampas mágicas, como *símbolo de dolor*, son difíciles de detectar e inutilizar. Un pícaro (y sólo un pícaro) puede usar la habilidad Percepción para encontrar un *símbolo de dolor*, y la de Inutilizar mecanismo para desactivarlo. La CD en cada caso es 25 + nivel del conjuro (CD 30 en este caso).

SÍMBOLO DE LOCURA

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador]; **Nivel** clérigo 8, hechicero/mago 8

Componentes V, S, M (mercurio y fósforo, más 5.000 po entre polvo de diamante y polvo de ópalo)

Tirada de salvación Voluntad niega

Este conjuro funciona como *símbolo de muerte*, salvo que todas las criaturas dentro del radio del *símbolo de locura* se vuelven locas (como por el conjuro de *locura*) permanentemente.

A diferencia del *símbolo de muerte*, el *símbolo de locura* no tiene un límite máximo de puntos de golpe; una vez activado, este conjuro permanece activo durante 10 minutos por nivel de lanzador.

Nota: las trampas mágicas, como *símbolo de locura*, son difíciles de detectar e inutilizar. Un pícaro (y sólo un pícaro) puede usar la habilidad Percepción para encontrar un *símbolo de locura*, y la de Inutilizar mecanismo para desactivarlo. La CD en cada caso es 25 + nivel del conjuro (CD 33 en este caso).

SÍMBOLO DE MIEDO

Escuela nigromancia [miedo, enajenador]; **Nivel** clérigo 6, hechicero/mago 6

Componentes V, S, M (mercurio y fósforo, más 1.000 po entre polvo de diamante y polvo de ópalo)

Tirada de salvación Voluntad niega

Este conjuro funciona como *símbolo de muerte*, salvo que todas las criaturas a menos de 60 pies (*18 m*) del *símbolo de miedo* quedan despavoridas durante 1 asalto/nivel de lanzador.

Nota: las trampas mágicas, como *símbolo de miedo*, son difíciles de detectar e inutilizar. Un pícaro (y sólo un pícaro) puede usar la habilidad Percepción para encontrar un *símbolo de miedo*, y la de Inutilizar mecanismo para desactivarlo. La CD en cada caso es 25 + nivel del conjuro (CD 31 en este caso).

SÍMBOLO DE MUERTE

Escuela nigromancia [muerte]; **Nivel** clérigo 8, hechicero/mago 8
Tiempo de lanzamiento 10 minutos
Componentes V, S, M (mercurio y fósforo, más 5.000 po de polvo de diamante y otro tanto de polvo de ópalo)
Alcance o pies; ver texto
Efecto 1 símbolo
Duración ver texto
Tirada de salvación Fortaleza niega; **Resistencia a conjuros** sí

Este conjuro te permite inscribir una poderosa runa de poder sobre una superficie. Cuando se activa, un *símbolo de muerte* mata a una o más criaturas en un radio de 60 pies (*18 m*) desde el símbolo (considéralo una explosión) cuyo total de pg de daño combinado no excede los 150. El conjuro afecta primero a las criaturas más cercanas, evitando a las que tienen demasiados pg como para ser afectadas. Una vez activado, permanece actuando y brillando durante 10 minutos/nivel de lanzador o hasta que ha afectado a 150 puntos de golpe de criaturas, lo que sucede primero. Cualquier criatura que entra en el área mientras el conjuro está activo sufre su efecto, sea o no quien lo activara. Una criatura sólo necesita llevar a cabo una salvación contra el símbolo, siempre que permanezca dentro del área. Si la abandona y vuelve a entrar mientras el *símbolo* siga activo, tiene que llevar a cabo una nueva salvación.

Hasta que es activado, el *símbolo de muerte* es inactivo, aunque visible y legible a una distancia de 60 pies (*18 m*). Para ser efectivo, debe estar situado a la vista en un lugar prominente. Cubrir o esconder la runa hace que el conjuro deje de ser efectivo, salvo que una criatura quite la cobertura, en cuyo caso el *símbolo* funciona de manera normal.

Por defecto, un *símbolo de muerte* es desencadenado cuando una criatura hace una o más de las cosas siguientes, según eliges: leer la runa, tocarla, pasar junto a ella, mirarla, o atravesar una entrada que la tenga inscrita. Independientemente del método de activación, una criatura que se encuentra a más de 60 pies (*18 m*) del *símbolo de muerte* no puede desencadenar la runa (aunque cumpla una o más de las condiciones desencadenantes, como leerla). Una vez lanzado el conjuro, sus desencadenantes no pueden ser cambiados.

En este caso, 'leer' la runa incluye cualquier intento de estudiarla, identificarla, o tratar de descubrir su significado. Poner encima del *símbolo de muerte* algún tipo de cobertura para dejarlo inoperativo activa el conjuro si éste se activa por contacto. No puedes utilizar este conjuro de manera ofensiva; por ejemplo, un *símbolo de muerte* que se activa con el toque permanece sin activarse si el objeto en el que está grabado se utiliza para tocar a una criatura. De un modo similar, no puede ser situado en un arma y dispuesto para que se active cuando el arma golpee a un enemigo.

También puedes establecer condiciones desencadenantes especiales propias, que pueden ser tan sencillas o tan complicadas como quieras. Tales condiciones pueden estar relacionadas con el nombre, la identidad o el alineamiento de una criatura, pero por lo demás, deberán basarse en acciones o cualidades que puedan percibirse. Las cosas intangibles, como el nivel, la clase, los DG, y los pg, no sirven para ello.

Cuando inscribes un *símbolo de muerte*, puedes especificar una contraseña o frase que evita que una criatura que lo utilice desencadene sus efectos. Cualquiera que utiliza la contraseña es inmune a los efectos de una runa determinada mientras permanezca a menos de 60 pies (*18 m*) del *símbolo*. Si la criatura abandona ese radio y vuelve más tarde, debe utilizar la contraseña de nuevo.

También puedes sintonizar este *símbolo* con las criaturas que deseas, pero eso puede prolongar el tiempo de lanzamiento. Sintonizar a una o dos criaturas requiere tan poco tiempo que no se tiene en cuenta, pero sintonizar un grupo pequeño (de hasta 10 criaturas) requiere una hora. Sintonizar un grupo más grande (de hasta 25 criaturas) requiere 24 horas. Sintonizar grupos más numerosos requiere un tiempo proporcionalmente mayor (24 horas por cada 25 criaturas). Una criatura sintonizada con un *símbolo de muerte* no puede activarlo, y es inmune a sus efectos, incluso si está dentro de su radio cuando es activado. El lanzador se considera automáticamente sintonizado con sus propios *símbolos de muerte*, por lo que siempre ignora sus efectos y no puede activarlos inadvertidamente.

Leer magia te permite identificar un *símbolo* teniendo éxito en una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 10 + nivel de conjuro del *símbolo*). Por supuesto, si el conjuro ha sido preparado para que se active al ser leído, esto lo desencadena.

Este conjuro puede ser eliminado con un *disipar magia* con éxito dirigido únicamente a la runa. Un conjuro de *borrar* no tiene efecto sobre él. La destrucción de la superficie donde el *símbolo de muerte* ha sido inscrito lo destruye, pero también lo activa.

Un *símbolo de muerte* puede ser objeto de un conjuro de *permanencia*. Un *símbolo de muerte* permanente que ha sido inutilizado, o que ha afectado a su número máximo de pg de daño permanece inactivo durante 10 minutos, tras los que puede ser reactivado del modo normal.

Nota: las trampas mágicas, como *símbolo de muerte*, son difíciles de detectar e inutilizar. Un pícaro (y sólo un pícaro) puede usar la habilidad Percepción para encontrar un *símbolo de muerte*, y la de Inutilizar mecanismo para desactivarlo. La CD en cada caso es 25 + nivel del conjuro (CD 33 en este caso).

SÍMBOLO DE PERSUASIÓN

Escuela encantamiento (hechizo) [enajenador]; **Nivel** clérigo 6, hechicero/mago 6
Componentes V, S, M (mercurio y fósforo, más 5.000 po entre polvo de diamante y polvo de ópalo)
Tirada de salvación Voluntad niega

Este conjuro funciona como *símbolo de muerte*, salvo que todas las criaturas dentro del radio de un *símbolo de persuasión* quedan *hechizadas* por el lanzador (como por el conjuro de *hechizar monstruo*) durante 1 hora/nivel de lanzador.

A diferencia del *símbolo de muerte*, el *símbolo de persuasión* no tiene un límite máximo de puntos de golpe; una vez activado, el conjuro simplemente permanece activo durante 10 minutos/nivel de lanzador.

Nota: las trampas mágicas, como *símbolo de persuasión*, son difíciles de detectar e inutilizar. Un pícaro (y sólo un pícaro) puede usar la habilidad Percepción para encontrar un *símbolo de persuasión*, y la de Inutilizar mecanismo para desactivarlo. La CD en cada caso es 25 + nivel del conjuro (CD 31 en este caso).

SÍMBOLO DE SUEÑO

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador]; **Nivel** clérigo 5, hechicero/mago 5

Componentes V, S, M (mercurio y fósforo, más 1.000 po entre polvo de diamante y polvo de ópalo)

Tirada de salvación Voluntad niega

Este conjuro funciona como *símbolo de muerte*, salvo porque todas las criaturas con 10 DG o menos en un radio de 60 pies (*18 m*) del *símbolo de sueño* caen en un sueño catatónico durante 3d6 x 10 minutos. A diferencia del conjuro de *dormir*, estas criaturas no pueden ser despertadas por medios no mágicos antes de que expire su duración.

A diferencia del *símbolo de muerte*, el *símbolo de sueño* no tiene un límite máximo de puntos de golpe; una vez activado, este conjuro simplemente permanece activo durante 10 minutos/nivel de lanzador.

Nota: las trampas mágicas, como *símbolo de sueño*, son difíciles de detectar e inutilizar. Un pícaro (y sólo un pícaro) puede usar la habilidad Percepción para encontrar un *símbolo de sueño*, y la de Inutilizar mecanismo para desactivarlo. La CD en cada caso es 25 + nivel del conjuro (CD 30 en este caso).

SIMILITUD

Escuela ilusión (engaño); **Nivel** bardo 5, hechicero/mago 5

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)

Objetivos 1 criatura/2 niveles; 2 cualesquiera no pueden distar más de 30 pies (*9 m*)

Duración 12 horas (D)

Tirada de salvación Voluntad niega o Voluntad descree (si se interactúa con el conjuro); **Resistencia a conjuros** sí o no, ver texto

Este conjuro funciona igual que *disfrazarse*, pero también puedes cambiar la apariencia de otras personas. Las criaturas afectadas recuperan su aspecto normal si mueren. Los receptores involuntarios pueden negar el efecto del conjuro mediante salvaciones de Voluntad, o la resistencia a conjuros.

SIMPATÍA

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador]; **Nivel** druida 9, hechicero/mago 8

Tiempo de lanzamiento 1 hora

Componentes V, S, M (una gota de miel y 1.500 po en perlas machacadas)

Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)

Objetivo 1 lugar (de hasta un cubo de 10 pies [*3 m*] de lado/nivel) o 1 objeto

Duración 2 horas/nivel (D)

Tirada de salvación Voluntad niega, ver texto; **Resistencia a conjuros** sí

Haces que de un lugar u objeto empiecen a emanar unas vibraciones mágicas capaces de atraer, según elijas, a un tipo concreto de criatura inteligente, o a criaturas de un alineamiento concreto. El tipo concreto de criatura ha de nombrarse específicamente; los subtipos de criatura no son lo bastante concretos. También tienes que nombrar el alineamiento concreto si optas por ello.

Las criaturas del alineamiento o tipo concreto se sienten eufóricas o contentas estando en el lugar elegido, o quieren tocar o poseer el objeto en cuestión. El impulso de quedarse en el lugar o tocar el objeto es abrumador. Si la salvación tiene éxito, la criatura queda libre del encantamiento, pero tiene que volver a salvar 1d6 x 10 minutos más tarde. Si falla, la criatura afectada intenta volver al lugar o hasta el objeto.

Simpatía contrarresta y disipa el conjuro *antipatía*.

SIMULACRO

Escuela ilusión (sombra); **Nivel** hechicero/mago 7

Tiempo de lanzamiento 12 horas

Componentes V, S, M (escultura de hielo del objetivo, más 500 po de polvo de rubí/DG del simulacro)

Alcance o pies

Efecto 1 criatura duplicada

Duración instantánea

Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Este conjuro crea un doble ilusorio de cualquier criatura, que es parcialmente real, pero que también tiene parte de hielo o nieve. El doble parece ser exactamente igual que el original, pero sólo tiene la mitad de los DG (y los correspondientes pg de daño, dotes, rangos de habilidades y aptitudes especiales para una criatura de ese nivel o DG). No puedes crear un simulacro de una criatura cuyos DG o niveles exceden el doble de tu nivel de lanzador. Debes llevar a cabo una prueba de Disfrazarse cuando lances el conjuro, para determinar lo bueno que es el parecido. Una criatura familiar con el original puede detectar el engaño con una prueba de Percepción con éxito (enfrentada a la prueba de Disfrazarse del lanzador), o con una prueba de Averiguar intenciones CD 20.

El simulacro está bajo tu control absoluto en todo momento. Sin embargo, al no existir vínculo telepático alguno, debes ejercer este control de alguna otra forma. El simulacro no puede hacerse más poderoso, por lo que no puede aumentar su nivel o aptitudes. Si es reducido a 0 pg de daño o destruido de algún otro modo, revierte a nieve y se derrite instantáneamente sin que quede nada. Un complicado procedimiento (que exige, como mínimo, 24 horas de trabajo, 100 po por punto de golpe, y un laboratorio mágico completamente equipado) puede reparar el daño sufrido por el simulacro.

SIRVIENTE INVISIBLE

Escuela conjuración (creación); **Nivel** bardo 1, hechicero/mago 1

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M (un cordel y una astilla)

Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)

Efecto un sirviente invisible, amorfo, y sin mente

Duración 1 hora/nivel

Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Este sirviente es una fuerza amorfa, invisible y sin mente, que realiza tareas sencillas a tus órdenes. Puede ir a buscar cosas, abrir puertas que no están atascadas, y sujetar sillas, además de limpiar y remendar. El sirviente sólo puede llevar a cabo una actividad a la vez, pero repite la misma una y otra vez si se lo pides, siempre y cuando permanezcas dentro del alcance. Sólo puede abrir puertas, cajones, tapas y demás cierres normales. Su Fuerza efectiva es 2 (sólo puede levantar 20 libras [*9 kg*] o arrastrar 100 [*45 kg*]). Puede disparar trampas y demás, pero sólo puede ejercer 20 libras (*9 kg*) de fuerza, lo cual es insuficiente para activar ciertas placas de presión y otros artilugios similares. No puede llevar a cabo ninguna tarea que requiere una prueba de habilidad

con una CD superior a 10, o que requiere una prueba de una habilidad que no puede usarse sin entrenar. No puede volar, trepar, ni nadar (aunque sí puede caminar sobre las aguas). Su velocidad es de 15 pies (*4,5 m*).

El sirviente no puede llevar a cabo ataque alguno; no se le permiten tiradas de ataque. No se le puede matar, pero es disipado si sufre 6 pg de daño infligido por ataques de área (no tiene derecho a salvación contra dichos ataques). Si tratas de enviarlo más allá de los límites del conjuro (midiendo tu alcance desde el punto en que te encuentras en ese momento), el sirviente deja de existir.

SITUACIÓN

Escuela adivinación; **Nivel** clérigo 2
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance toque
Objetivos 1 criatura viva tocada/3 niveles
Duración 1 hora/nivel
Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo); **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo)

Cuando necesitas conocer la situación de compañeros que pueden haberse separado, este conjuro te permite controlar mentalmente su posición relativa, y conocer su estado general. Eres consciente de la dirección y distancia a la que se encuentran las criaturas, así como de su estado: indemne, herida, incapacitada, grogui, inconsciente, moribunda, mareada, despavorida, aturdida, envenenada, enferma, confusa, etc. Una vez se ha lanzado el conjuro sobre sus receptores, la distancia entre ellos y el lanzador deja de tener importancia, siempre y cuando sigan estando en el mismo plano de existencia que el clérigo. El conjuro termina para aquellos receptores que se trasladan a otro plano o mueren.

SONIDO FANTASMA

Escuela ilusión (quimera); **Nivel** bardo 0, hechicero/mago 0
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (un trozo de lana o un poco de cera)
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Efecto sonidos ilusorios
Duración 1 asalto/nivel (D)
Tirada de salvación Voluntad descree; **Resistencia a conjuros** no

Sonido fantasma te permite crear un volumen de sonido que se eleva, disminuye, se acerca, o se queda quieto en un sitio. Debes elegir el tipo de sonido creado en el momento de lanzar el conjuro, y después no puedes cambiar el carácter básico del mismo.

El volumen del sonido creado depende de tu nivel. Puedes generar el mismo ruido que 4 humanos normales/nivel de lanzador que posees (con un máximo equivalente a 40 humanos). Por tanto, puedes crear sonidos de charla, canto, gritos, pasos, marcha o carrera. El sonido producido por este conjuro puede ser prácticamente de cualquier tipo, sin exceder nunca el límite de volumen. Una horda de ratas corriendo y chillando equivale, más o menos, al ruido de 8 humanos corriendo y gritando. El rugido de un león equivale al ruido de 16 humanos, mientras que el de un dragón equivale al de 32. Cualquiera que lo oiga tiene derecho a una salvación de Voluntad para descreerlo.

Sonido fantasma puede incrementar la eficacia de *imagen silenciosa*.

Sonido fantasma puede ser objeto de un conjuro de *permanencia*.

SOPORTAR LOS ELEMENTOS

Escuela abjuración; **Nivel** clérigo 1, druida 1, explorador 1, hechicero/mago 1, paladín 1
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance toque
Objetivo criatura tocada
Duración 24 horas
Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo); **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo)

Una criatura protegida por *soportar los elementos* no sufre daño por estar expuesta a un entorno caluroso o frío. Puede permanecer de manera confortable entre -50 y 140 °F (-46 y +60 °C) sin tener que llevar a cabo salvaciones de Fortaleza. El equipo de la criatura está protegido de manera similar.

Soportar los elementos no proporciona protección alguna frente al daño por fuego o por frío, ni protege contra otros peligros del entorno, como el humo, la falta de aire, etc.

SUEÑO PROFUNDO

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador]; **Nivel** bardo 3, hechicero/mago 3
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)

Este conjuro funciona como *dormir*, salvo que afecta hasta 10 DG de criaturas.

SUGESTIÓN

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador, dependiente del idioma]; **Nivel** bardo 2, hechicero/mago 3
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, M (una lengua de serpiente y un panal)
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Objetivo 1 criatura viva
Duración 1 hora/nivel o hasta ser completada
Tirada de salvación Voluntad niega; **Resistencia a conjuros** sí

Te permite influir en las acciones de la criatura receptora, sugiriéndole un curso de acción (limitado a una o dos frases). La *sugestión* debe pronunciarse de manera que la actividad parezca razonable. Pedir a alguien que se clave un puñal, que se arroje sobre una lanza, o que haga algo a todas luces peligroso niega automáticamente el efecto del conjuro.

El curso de acción sugerido puede continuar toda la duración del conjuro. Si la actividad puede completarse en un plazo menor, el conjuro acaba cuando el receptor completa lo que se le pidió hacer. En vez de ello puedes especificar condiciones que desencadenan una actividad especial hasta que expire la duración. Si la condición no se da antes de expirar la duración del conjuro, la actividad no se lleva a cabo.

Una sugestión muy razonable hace que la salvación se lleve a cabo con un penalizador (como -1 o -2).

SUGESTIÓN EN GRUPO

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador, dependiente del idioma]; **Nivel** bardo 5, hechicero/mago 6
Alcance intermedio (100 pies [*30 m*]+ 10 pies [*3 m*]/nivel)
Objetivos 1 criatura/nivel; 2 receptores cualesquiera no pueden distar más de 30 pies (*9 m*)

Este conjuro funciona como *sugestión*, pero puede afectar a más criaturas. La misma *sugestión* se aplica a todos los receptores.

TELARAÑA

Escuela conjuración (creación); **Nivel** hechicero/mago 2
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (tela de araña)
Alcance intermedio (100 pies [*30 m*]+ 10 pies [*3 m*]/nivel)
Efecto telarañas en una expansión de 20 pies *(6 m)* de radio
Duración 10 minutos/nivel (D)
Tirada de salvación Reflejos niega, ver texto; **Resistencia a conjuros** no

Este conjuro crea una masa, provista de numerosas capas, de hebras fuertes y pegajosas, que atrapan a las criaturas con las que entran en contacto. Las hebras son similares a las de verdad, pero mayores y más gruesas. Esta masa ha de estar anclada a dos o más puntos sólidos y opuestos (suelo y techo, paredes opuestas, etc.), o cae sobre sí misma y desaparece. Las criaturas atrapadas en el interior de la telaraña (o que simplemente la tocan) quedan apresadas por sus pegajosas fibras. Atacar a una criatura en la telaraña no hace que quedes enmarañado.

Todo el que se encuentra en el área del efecto en el momento de lanzarse el conjuro tiene que llevar a cabo una salvación de Reflejos. Si tiene éxito, la criatura está dentro de la telaraña, pero no sufre otros efectos. Si la salvación falla, la criatura queda apresada pero puede liberarse mediante una prueba de maniobras de combate o de Escapismo contra la CD del conjuro. Toda la zona de la telaraña se considera terreno difícil. Quien se mueve por la telaraña debe llevar a cabo una prueba de maniobras de combate o de escapismo como parte de su acción de movimiento, con una CD igual a la del conjuro. Las criaturas que fallan pierden su movimiento y quedan apresadas en la primera casilla de telaraña en la que entran.

Si tienes al menos 5 pies (*1,5 m*) de telaraña entre tú y tu oponente, ésta te proporciona cobertura. Si hay al menos 20 pies *(6 m)* de telaraña entre ambos, la cobertura es total.

Las hebras de un conjuro de *telaraña* son inflamables. Un arma *flamígera* puede cortarlas con la misma facilidad con que una mano aparta las telarañas normales. Todo fuego que actúa sobre ellas puede inflamar y quemar 5 pies cuadrados (*0,46 m²*) en 1 asalto. Todas las criaturas atrapadas por las telarañas en llamas sufren 2d4 pg de daño a causa de las llamas.

Telaraña puede ser objeto de un conjuro de *permanencia*. Una *telaraña* permanente que sea dañada (pero no destruida) vuelve a crecer en 10 minutos.

TELECINESIS

Escuela transmutación; **Nivel** hechicero/mago 5
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance largo (400 pies [*120 m*] + 40 pies [*12 m*]/nivel)
Objetivo u objetivos ver texto
Duración concentración (hasta 1 asalto/nivel) o instantánea, (ver texto)
Tirada de salvación Voluntad niega (objeto) o ninguno, ver texto; **Resistencia a conjuros** sí (objeto), ver texto

Te permite mover criaturas u objetos concentrándote en ellos. Dependiendo de la versión elegida, el conjuro permite generar una fuerza suave y continua, llevar a cabo una serie de maniobras de combate, o ejercer un solo golpe, corto y violento.

Fuerza continua: una fuerza continua desplaza 20 pies *(6 m)* por asalto a una criatura u objeto que pese, como mucho, 25 libras (*11,3 kg*)/nivel de lanzador (máximo 375 libras [*170 kg*] a 15º nivel). Una criatura puede negar este efecto en un objeto atendido por ella teniendo éxito en una salvación de Voluntad o empleando su resistencia a conjuros.

Esta versión del conjuro dura, como máximo, 1 asalto/nivel de conjuro, pero termina en cuanto dejas de concentrarte. El peso puede moverse verticalmente, horizontalmente o en ambas direcciones. Ningún objeto puede superar tu alcance, y el conjuro termina si intentas llevar dicho objeto más allá. Si dejas de concentrarte por cualquier razón, el objeto cae o se detiene.

Un objeto puede manipularse mediante telecinesis igual que con una mano. Por ejemplo, puedes tirar de una cuerda o una palanca, girar una llave, hacer rotar un objeto, etc., siempre y cuando la fuerza requerida se encuentre dentro del límite de peso establecido. Incluso puedes desatar nudos sencillos, aunque las actividades delicadas de este tipo requieren una prueba de Inteligencia CD 15.

Maniobra de combate: como alternativa a lo dicho, una vez por asalto puedes utilizar *telecinesis* para llevar a cabo una embestida, un desarme, una presa (incluyendo sujetar), o un derribo. Resuelve estos intentos de forma normal, salvo que no provocan ataques de oportunidad, utilizas tu nivel de lanzador en lugar de tu Bonificador a las maniobras de combate, y sumas tu modificador por Inteligencia (si eres un mago), o por Carisma (si eres un hechicero) en lugar de tu modificador por Fuerza o por Destreza. No se permite salvar contra estos intentos, pero la resistencia a conjuros sigue aplicándose del modo normal. Esta versión del conjuro dura 1 asalto/nivel de lanzador, pero termina si dejas de concentrarte.

Empujón violento: la energía del conjuro puede utilizarse en un solo asalto. El efecto te permite empujar a 1 criatura u objeto/nivel de lanzador (máximo 15) que se encuentren dentro del alcance y a 10 pies (*3 m*) como máximo unos de otros, arrojándolos contra cualquier objetivo que se encuentre a 10 pies (*3 m*)/nivel de todos los objetos movidos. Puedes lanzar de este modo un máximo de 25 libras (*11,3 kg*)/nivel de conjuro (máximo 375 libras [*170 kg*] a 15º nivel).

Para alcanzar a tu objetivo con los objetos movidos, debes tener éxito en tiradas de ataque (una por cada criatura u objeto lanzado) usando tu ataque base + tu modificador por Inteligencia (si eres un mago) o por Carisma (si eres un hechicero). Las armas lanzadas infligen daño normal (sin bonificador por Fuerza; ten en cuenta que las flechas y los virotes causan el mismo daño que una daga de su tamaño cuando se utilizan de este modo). Otros objetos infligen desde 1 pg de daño/25 libras (*11,3 kg*) de peso en el caso de objetos poco peligrosos, hasta 1d6 pg de daño/25 libras (*11,3 kg*) en el caso de objetos densos y peligrosos. Los objetos y criaturas que fallan su objetivo caen en una casilla adyacente al mismo.

Las criaturas que no exceden la capacidad de peso del conjuro también pueden ser lanzadas, pero tienen derecho a una salvación de Voluntad (y a emplear su resistencia a conjuros) para negar el efecto, igual que las criaturas cuyas posesiones intentas lanzar de este modo.

Una criatura afectada que es arrojada contra una superficie sólida sufre daño igual que si hubiera caído desde 10 pies (*3 m*) de altura (1d6 pg de daño).

TELETRANSPORTAR

Escuela conjuración (teletransporte); **Nivel** hechicero/mago 5

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V

Alcance personal y toque

Objetivo tú y las criaturas voluntarias y objetos tocados

Duración instantánea

Tirada de salvación ninguna y Voluntad niega (objeto); **Resistencia a conjuros** no y sí (objeto)

Este conjuro te transporta instantáneamente hasta el lugar designado, que puede estar a un máximo de 100 millas (*160 km*)/nivel de lanzador. No es posible el viaje entre Planos. Puedes llevar contigo objetos, siempre que su peso no exceda tu carga máxima. También puedes llevar una criatura adicional voluntaria Mediana o más pequeña (que lleve equipo u objetos hasta su carga máxima) o su equivalente/3 niveles de lanzador. Una criatura Grande cuenta como 2 criaturas Medianas, una criatura Enorme cuenta como 2 Grandes, etc. Todas las criaturas a transportar deben estar en contacto entre sí, y al menos una de ellas debe estar en contacto contigo. Al igual que sucede con todos los conjuros con alcance personal en que el objetivo eres tú, no hace falta tirada de salvación, ni se aplica tu resistencia a conjuros. Sólo los objetos asidos o utilizados (atendidos) por otra persona tienen derecho a tirada de salvación y resistencia a conjuros.

Debes tener una idea clara del lugar de destino y su disposición. Cuanto más clara sea tu imagen mental, más probabilidad hay de que funcione. Los lugares con una energía física o mágica poderosa pueden hacer que el teletransporte resulte peligroso, o incluso imposible.

Para averiguar lo bien que funciona el teletransporte, tira un d% y consulta la tabla que hay al final del conjuro. Consulta la siguiente información para interpretar las definiciones de los términos de la tabla.

Familiaridad: 'Muy familiar' es un lugar en el que has estado muy a menudo, y en el que te sientes como en casa. 'Minuciosamente estudiado' es un lugar que conoces bien, ya sea porque lo estás viendo en ese momento, o por haberlo visitado a menudo. 'Visto alguna vez' es un lugar que has visto más de una vez sin llegar a estar familiarizado con él. 'Visto una vez' es un lugar que sólo has visto una vez, posiblemente mediante la magia (tipo *escudriñamiento*).

'Destino falso' es un lugar que no existe en realidad, o si te estás teletransportando a un lugar familiar que sin embargo ya no existe o ha sido alterado tan completamente que ya no te resulta familiar. Al viajar a un destino falso, debes tirar 1d20+80 en lugar de d% para obtener resultados en la tabla, pues no tienes apenas esperanza de llegar a un destino real, o aparecer siquiera más o menos cerca de él.

En el objetivo: apareces donde querías.

Lejos del objetivo: apareces sano y salvo en un lugar situado a una distancia aleatoria de tu destino, en una dirección también aleatoria. La distancia hasta tu destino es d% de la distancia a recorrer inicialmente. La dirección por desvío es también aleatoria.

Área similar: apareces en un lugar que se asemeja visual o temáticamente al que deseabas alcanzar. Por lo general, apareces en el lugar parecido que se encuentra más cerca dentro del alcance. Si no existe ningún lugar así, el conjuro simplemente falla.

Percance: tú y todo aquel teletransportado junto a ti la habéis 'fastidiado'. Cada uno de vosotros sufre 1d10 pg de daño, y además tienes que volver a tirar en la tabla para ver dónde terminas. Al efectuar estas tiradas repetidas, debes tirar 1d20+80. Cada vez que obtienes un nuevo 'Percance', los personajes sufren 1d10 pg de daño adicionales y debes tirar de nuevo.

Familiaridad	En el obj.	Lejos del obj.	Área similar	Perc.
Muy familiar	01-97	98-99	100	-
Minuciosamente est.	01-94	95-97	98-99	100
Visto alguna vez	01-88	89-94	95-98	99-100
Visto una vez	01-76	77-88	89-96	97-100
Destino falso	-	-	81-92	93-100

TELETRANSPORTAR MAYOR

Escuela conjuración (teletransporte); **Nivel** hechicero/mago 7

Este conjuro funciona como *teletransportar*, salvo que no tiene límite de alcance, y que no existe posibilidad de que llegues lejos del objetivo. Además, no necesitas haber visto tu destino, aunque al menos has de tener una descripción fiable del lugar al que quieres llegar. Si intentas teletransportarte sin tener información suficiente (o con datos equivocados), simplemente desapareces y vuelves a aparecer en el punto de partida. No es posible el viaje entre Planos.

TELETRANSPORTAR OBJETO

Escuela conjuración (teletransporte); **Nivel** hechicero/mago 7

Alcance toque

Objetivo un objeto tocado de hasta 50 libras (*22,5 kg*)/nivel y 3 pies cúbicos (*0,09 m3*)/nivel

Tirada de salvación Voluntad niega (objeto); **Resistencia a conjuros** sí (objeto)

Este conjuro funciona como *teletransportar*, salvo que teletransporta un objeto en lugar de a ti. No se puede teletransportar a las criaturas ni a las fuerzas mágicas.

Si así lo deseas, el objeto puede ser enviado a un lugar lejano del plano Etéreo. En este caso, el punto en el que el objeto ha desaparecido sigue siendo ligeramente mágico hasta que el objeto se recupera. Un *disipar magia* dirigido con éxito contra ese punto hace que el objeto afectado vuelva del plano Etéreo.

TENTÁCULOS NEGROS

Escuela conjuración (creación); **Nivel** hechicero/mago 4

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M (un tentáculo de pulpo o de calamar)

Alcance intermedio (100 pies [*30 m*]+ 10 pies [*3 m*]/nivel)

Área expansión de 20 pies (*6 m*) de radio

Duración 1 asalto/nivel (D)

Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Este conjuro hace aparecer una masa de tentáculos gomosos de color negro, que surgen excavando desde el suelo y se aferran en torno a cualquier criatura que hay en el área.

Toda criatura dentro del área del conjuro es el objetivo de una prueba de maniobra de combate para apresarla, al inicio de tu turno, incluyendo el asalto en que se lanza. Cualquier criatura que entra en el área del conjuro es atacada automáticamente. Los tentáculos no provocan ataques de oportunidad. Para determinar el BMC de los mismos, utiliza tu nivel de lanzador como

su ataque base, con un bonificador +4 por Fuerza, y un bonificador +1 por tamaño. Tira sólo una vez cada asalto por el efecto del conjuro completo, y aplica el resultado a todas las criaturas que estén en su área de efecto.

Si los tentáculos consiguen apresar a un enemigo, éste sufre 1d6+4 pg de daño y el estado de apresado. Los oponentes apresados no pueden moverse sin romper primero la presa. Todo movimiento queda prohibido, a menos que la criatura rompa primero la presa. El conjuro obtiene un bonificador +5 a las pruebas de presa contra un oponente al que ya tiene apresado, pero no puede mover a sus enemigos o sujetarlos. Cada asalto que el conjuro tiene éxito en una prueba de presa, inflige 1d6+4 pg de daño adicionales. La DMC contra *tentáculos negros*, a efectos de escapar de la presa, es igual a 10 + su BMC.

Los tentáculos creados mediante este conjuro no pueden ser dañados, pero sí pueden ser disipados de la forma normal. Toda el área de efecto se considera terreno difícil mientras están los tentáculos.

TERRENO ALUCINATORIO

Escuela ilusión (engaño); **Nivel** bardo 4, hechicero/mago 4
Tiempo de lanzamiento 10 minutos
Componentes V, S, M (una piedra, una ramita, y una hoja verde)
Alcance largo (400 pies [120 *m*] + 40 pies [12 *m*]/nivel)
Área un cubo de 30 pies (9 *m*) de lado/nivel (Mo)
Duración 2 horas/nivel (D)
Tirada de salvación Voluntad descree (si se interactúa con el conjuro); **Resistencia a conjuros** no

Haces que un terreno natural parezca, suene, y huela como otro tipo de terreno natural. Las estructuras, el equipo y las criaturas del área ni se ocultan ni cambian de apariencia.

TERREMOTO

Escuela evocación [tierra]; **Nivel** clérigo 8, druida 8
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, FD
Alcance largo (400 pies [120 *m*] + 40 pies [12 *m*]/nivel)
Área expansión de 80 pies (24 *m*) de radio (Mo)
Duración 1 asalto
Tirada de salvación ver texto; **Resistencia a conjuros** no

Cuando lanzas *terremoto*, un temblor intenso pero localizado desgarra la tierra, y su onda de choque hace caer a las criaturas, derrumba edificios, abre grietas en el suelo, y mucho más. El temblor dura 1 asalto, tiempo durante el cual las criaturas que están sobre el suelo no pueden moverse ni atacar. Los lanzadores de conjuros que están sobre el suelo deben llevar a cabo pruebas de Concentración (CD 20 + nivel del conjuro) o pierden el conjuro que intentan lanzar. El terremoto afecta a todo lo que haya en su área (tierra, vegetación, edificios, criaturas, etc.). Los efectos exactos dependen del tipo de terreno en que sea lanzado.

Cueva, caverna o túnel: el conjuro derrumba el techo, infligiendo 8d6 pg de daño a toda criatura a la que atrape bajo el peso (Reflejos CD 15 mitad), y dejándola atrapada bajo los escombros (ver más adelante). Si se lanza sobre el techo de una caverna muy grande, incluso las criaturas fuera del área corren peligro por culpa de la caída de escombros.

Precipicio: éste se desmorona, provocando un desprendimiento de tierras que avanza horizontalmente la misma distancia que hubiera caído verticalmente. Toda criatura que se encuentra en el camino del desprendimiento sufre 8d6 pg de daño contundente (Reflejos mitad CD 15) y queda atrapada bajo los escombros (ver más adelante).

Campo abierto: todas las criaturas que se encuentran en el área deben salvar contra Reflejos (CD 15) para no caer al suelo, en el que se abren grietas, y todas las criaturas tienen un 25% de probabilidad de caer en una (Reflejos CD 20 para apartarse). Al finalizar el conjuro, todas las grietas se cierran, matando a las criaturas atrapadas en su interior. Trátalo como si las criaturas se hallaran en la zona afectada por una avalancha, atrapadas sin aire (consulta el Capítulo 13 para más detalles).

Edificio: todos los edificios que están a campo abierto sufren 100 pg de daño, suficiente para derrumbar una construcción normal de madera o de cantería, pero no un edificio de roca o reforzado. La dureza no reduce este daño, ni se reduce a la mitad, como suele hacerse con el daño infligido a los objetos. Cualquier criatura atrapada dentro de un edificio que se derrumba sufre 8d6 pg de daño contundente (Reflejos CD 15 mitad) y queda atrapada bajo los escombros (ver más adelante).

Río, lago o pantano: varias grietas se abren bajo el agua, haciendo que se filtre bajo tierra y deje tras de sí un suelo lleno de fango. Los pantanos y marismas se convierten en arenas movedizas mientras dura el conjuro, tragándose tanto criaturas como edificios. Toda criatura en el área tiene derecho a una salvación de Reflejos (CD 15) para evitar hundirse en el fango y las arenas movedizas. Al finalizar el conjuro, el resto de la masa de agua vuelve a ocupar el lugar en el que estaba antes de filtrarse, pudiendo ahogar a quienes queden atrapados en el fango.

Atrapado bajo los escombros: cualquier criatura atrapada bajo los escombros sufre 1d6 pg de daño no letal por minuto que pasa en ese estado. Si un personaje atrapado queda inconsciente, debe llevar a cabo una prueba de Constitución CD 15, o sufrir 1d6 pg de daño letal por minuto subsiguiente, hasta que es liberado o muere.

TERRIBLES CARCAJADAS

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador]; **Nivel** bardo 1, hechicero/mago 2
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (tartas de frutas diminutas y una pluma)
Alcance corto (25 pies [7,5 *m*] + 5 pies [1,5 *m*]/2 niveles)
Objetivo 1 criatura; ver texto
Duración 1 asalto/nivel
Tirada de salvación Voluntad niega; **Resistencia a conjuros** sí

Este conjuro contagia una risa incontrolable al receptor, que cae al suelo (quedando tumbado) entre risotadas histéricas, sin poder llevar a cabo acción alguna mientras se ríe, si bien no se le considera indefenso, y al finalizar el conjuro, puede actuar con normalidad. En su siguiente turno puede intentar una nueva tirada de salvación para acabar el efecto. Esta es una acción de asalto completo que no provoca ataques de oportunidad. Si tiene éxito, el efecto acaba; si no, la criatura continúa riéndose el resto de la duración del conjuro.

Una criatura con 2 o menos en Inteligencia no resulta afectada. Una criatura de tipo diferente al del lanzador obtiene un bonificador +4 a su tirada de salvación, ya que el humor no siempre se consigue 'traducir'.

TOQUE DE FATIGA

Escuela nigromancia; **Nivel** hechicero/mago 0
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (una gota de sudor)
Alcance toque
Objetivo criatura tocada
Duración 1 asalto/nivel
Tirada de salvación Fortaleza niega; **Resistencia a conjuros** sí

Canalizas energía negativa a través de tu toque, fatigando al receptor. Debes tener éxito en un ataque de toque para impactar en un objetivo, que queda fatigado de manera inmediata, toda la duración del conjuro.

Este conjuro no tiene efecto sobre una criatura ya fatigada. A diferencia de la fatiga normal, el efecto termina en cuanto expira la duración del conjuro.

TOQUE DE IDIOTEZ

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador]; **Nivel** hechicero/mago 2
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance toque
Objetivo criatura viva tocada
Duración 10 minutos/nivel
Tirada de salvación no; **Resistencia a conjuros** sí

Con un toque, reduces las facultades mentales del receptor. Un ataque de toque cuerpo a cuerpo con éxito aplica un penalizador 1d6 a la Inteligencia, la Sabiduría, y el Carisma del objetivo, penalizador que no puede reducir ninguna de estas puntuaciones por debajo de 1.

El efecto de este conjuro puede hacer imposible para el objetivo lanzar alguno o todos sus conjuros, si el valor de la característica requisito cae por debajo del mínimo requerido para lanzar un conjuro de ese nivel.

TOQUE DE GUL

Escuela nigromancia; **Nivel** hechicero/mago 2
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (ropa de un gul, o tierra de la guarida de un gul)
Alcance toque
Objetivo humanoide vivo tocado
Duración 1d6+2 asaltos
Tirada de salvación Fortaleza niega; **Resistencia a conjuros** sí

Infundiéndote energía negativa, este conjuro te permite paralizar a un solo humanoide vivo mientras dure el conjuro, si logras tener éxito en un ataque de toque cuerpo a cuerpo.

Además, el receptor paralizado exuda un hedor a carroña que deja indispuestas (Fortaleza niega) a todas las criaturas vivas (salvo tú) en una expansión de 10 pies (3 *m*) de radio. *Neutralizar veneno* elimina el efecto, y una criatura inmune al veneno no resulta afectada por el hedor. Este es un efecto de veneno.

TOQUE GÉLIDO

Escuela nigromancia; **Nivel** hechicero/mago 1
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance toque
Objetivos criatura o criaturas tocadas (hasta 1/nivel)
Duración instantánea
Tirada de salvación Fortaleza parcial o Voluntad niega, ver texto; **Resistencia a conjuros** sí

Un toque de tu mano, que brilla con una energía azulada, causa una perturbación en la fuerza vital de las criaturas vivas. Cada toque canaliza 1d6 pg de daño por energía negativa. La criatura tocada también sufre 1 punto de daño a la Fuerza salvo que tenga éxito en una tirada de salvación de Fortaleza. Puedes usar este ataque de toque cuerpo a cuerpo un máximo de veces igual a tu nivel.

Una criatura muerta viviente a la que tocas no sufrirá daño de ningún tipo, pero debe llevar a cabo una tirada de salvación de Voluntad o huye despavorida durante 1d4 asaltos + 1 asalto/nivel de lanzador.

TOQUE VAMPÍRICO

Escuela nigromancia; **Nivel** hechicero/mago 3
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance toque
Objetivo criatura viva tocada
Duración instantánea/1 hora; ver texto
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** sí

Debes tener éxito en un ataque de toque cuerpo a cuerpo, infligiendo con él 1d6 pg de daño/2 niveles de lanzador que posees (máximo 10d6). Obtienes tantos puntos de golpe temporales como daño infliges. Sin embargo, no puedes obtener más puntos que los que tiene en ese momento por el receptor + su puntuación de Constitución (o sea, los necesarios para matarlo). Los pg temporales desaparecen tras 1 hora.

TORBELLINO

Escuela evocación [aire]; **Nivel** druida 8
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, FD
Alcance largo (400 pies [120 *m*] + 40 pies [12 *m*]/nivel)
Efecto ciclón de 10 pies (3 *m*) de ancho en la base, 30 pies (9 *m*) de ancho en la cúspide, y 30 pies (9 *m*) de alto
Duración 1 asalto/nivel (D)
Tirada de salvación Reflejos niega, ver texto; **Resistencia a conjuros** sí

Este conjuro crea un poderoso ciclón que se mueve por el aire, a lo largo del suelo, o sobre el agua, a una velocidad de 60 pies (*18 m*)/asalto. Puedes concentrarte en controlar cada movimiento del ciclón, o bien especificar una secuencia sencilla. Dirigir el movimiento del ciclón o cambiar su secuencia, supone una acción estándar para ti. El torbellino siempre se mueve durante tu turno. Si llega a superar el alcance del conjuro, se mueve sin control durante 1d3 asaltos en una dirección al azar y a continuación se disipa (no puedes recuperar el control sobre él, ni aunque vuelva a estar dentro de tu alcance).

Toda criatura Grande o menor que entra en contacto con el efecto del conjuro debe tener éxito en su salvación de Reflejos o sufrir 3d6 pg de daño. Las criaturas Medianas o menores que fallan su primera salvación deben tener éxito en una segunda, o son atrapadas por el torbellino y arrastradas por los fuertes vientos, sufriendo 1d8 pg de daño/asalto en tu turno sin tirada de salvación que valga. Puedes dirigir el ciclón para que libere a las criaturas en el momento que desees, dejándolas allá donde se encuentra el efecto en el momento de liberarlas.

TORMENTA DE AGUANIEVE

Escuela conjuración (creación) [frío]; **Nivel** druida 3, hechicero/mago 3
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M/FD (polvo y agua)
Alcance largo (400 pies [120 *m*] + 40 pies [12 *m*]/nivel)
Efecto cilindro (40 pies [12 *m*] de radio, 20 pies [6 *m*] de altura)
Duración 1 asalto/nivel
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

El aguanieve del conjuro bloquea la visión (incluso la visión en la oscuridad) en el interior de su área de efecto, y hace que el suelo de esa zona se congele. Una criatura puede entrar a la zona de aguanieve o atravesarla a la mitad de su velocidad normal con una prueba de Acrobacias CD 10. Fallar implica que no puede moverse en ese asalto y, si falla por 5 o más, se cae (consulta la habilidad Acrobacias para detalles).

El aguanieve apaga antorchas y fogatas.

TORMENTA DE FUEGO

Escuela evocación [fuego]; **Nivel** clérigo 8, druida 7
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance intermedio (100 pies [30 *m*]+ 10 pies [3 *m*]/nivel)
Área 2 cubos de 10 pies (3 *m*) de lado/nivel (Mo)
Duración instantánea
Tirada de salvación Reflejos mitad; **Resistencia a conjuros** sí

Cuando se lanza un conjuro de *tormenta de fuego*, toda el área del mismo queda cubierta por una cortina de llamas rugientes. Las llamas no causan daño a alguno la vegetación natural, al mantillo, o a las criaturas vegetales del área que desees excluir. Las demás criaturas sufren 1d6 pg de daño por fuego/nivel de lanzador (máximo 20d6). Las criaturas que fallan su salvación de Reflejos se inflaman, sufriendo 4d6 pg de daño/asalto hasta que se extinguen las llamas. Extinguirlas es una acción de asalto completo que requiere una salvación de Reflejos CD 20.

TORMENTA DE HIELO

Escuela evocación [frío]; **Nivel** druida 4, hechicero/mago 4
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M/FD (polvo y agua)
Alcance largo (400 pies [120 *m*] + 40 pies [12 *m*]/nivel)
Área cilindro (20 pies [6 *m*] de radio, 40 pies [12 *m*] de altura)
Duración 1 asalto/nivel (D)
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** sí

Unos enormes granizos mágicos caen tras lanzar este conjuro, infligiendo 3d6 pg de daño contundente y 2d6 pg de daño por frío a todas las criaturas en el área. Este daño sólo se aplica una vez, cuando se lanza el conjuro. Durante el resto de la duración, se alternan una fuerte nevada con aguanieve. Las criaturas en la zona sufren un penalizador -4 a las pruebas de Percepción, y la zona se trata como terreno difícil. Al final de la duración, la nieve y el granizo desaparecen, sin dejar ningún efecto secundario (salvo el daño infligido).

TORMENTA DE VENGANZA

Escuela conjuración (convocación); **Nivel** clérigo 9, druida 9
Tiempo de lanzamiento 1 asalto
Componentes V, S
Alcance largo (400 pies [120 *m*] + 40 pies [12 *m*]/nivel)
Efecto nube de tormenta de 360 pies (120 *m*) de radio
Duración concentración (máximo 10 asaltos) (D)
Tirada de salvación ver texto; **Resistencia a conjuros** sí

Este conjuro crea una enorme nube negra de tormenta. Toda criatura bajo la nube debe tener éxito en una salvación de Fortaleza, o queda ensordecida durante 1d4 x 10 minutos. Si continúas concentrándote, el conjuro genera efectos adicionales en los asaltos subsiguientes (como se indica más abajo). Todo efecto generado tiene lugar durante tu turno.

Segundo asalto: una lluvia ácida cae sobre el área, infligiendo 1d6 pg de daño por ácido (no se permite salvación).

Tercer asalto: haces que la nube descargue 6 rayos, pudiendo decidir dónde impacta cada uno. Dos rayos no pueden dirigirse al mismo objetivo. Cada uno inflige 10d6 pg de daño por electricidad. Las criaturas alcanzadas pueden llevar a cabo una salvación de Reflejos para mitad de daño.

Cuarto asalto: una granizada cae sobre el área, infligiendo 5d6 pg de daño contundente (no se permite salvación).

Asaltos quinto al décimo: la intensa lluvia y las fuertes ráfagas de viento reducen la visibilidad. La lluvia obstaculiza la visión, incluida la visión en la oscuridad, más allá de 5 pies (1,5 *m*). Las criaturas que están a 5 pies (1,5 *m*) o menos de quien mira disponen de ocultación (los ataques contra ellas tienen un 20% de probabilidad de fallo). Las que están más allá tienen ocultación total (50% de probabilidad de fallo y además no se puede usar la vista para localizarlas). La velocidad queda reducida en 3/4.

Dentro del área de la tormenta es imposible llevar a cabo ataques a distancia. Los conjuros que se intentan lanzar bajo la tormenta quedan interrumpidos a no ser que el lanzador tenga éxito en una tirada de Concentración contra una CD igual a la salvación de la *tormenta de venganza* + nivel del conjuro que está intentando lanzar.

TRABAR PORTAL

Escuela abjuración; **Nivel** hechicero/mago 1
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V
Alcance intermedio (100 pies [30 *m*]+ 10 pies [3 *m*]/nivel)
Objetivo un portal, de hasta 20 pies cuadrados (1,9 *m2*)/nivel
Duración 1 minuto/nivel (D)
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Este conjuro bloquea mágicamente en la posición cerrada una entrada (puerta, portal, ventana o contraventana) de madera, metal o piedra. La magia afecta a la entrada como si estuviera bien cerrada y con la llave pasada. Un conjuro de *apertura* o un *disipar magia* con éxito pueden negar el conjuro de *trabar portal*. Añade 5 a la CD normal para forzar un portal afectado por este conjuro.

TRAMPA DE FUEGO

Escuela abjuración [fuego]; **Nivel** druida 2, hechicero/mago 4
Tiempo de lanzamiento 10 minutos
Componentes V, S, M (25 po en polvo de oro)
Alcance toque
Objetivo objeto tocado
Duración permanente hasta ser descargado (D)

Tirada de salvación Reflejos mitad, ver texto; **Resistencia a conjuros** sí

Este conjuro genera una explosión ardiente cuando alguien abre el objeto custodiado por la trampa. Una *trampa de fuego* puede proteger cualquier objeto que pueda abrirse y cerrarse.

Al lanzar *trampa de fuego*, debes elegir un punto del objeto como centro del conjuro. Cuando alguien que no eres tú lo abre, una ardiente explosión invade un área de 5 pies (*1,5 m*) de radio en torno al centro del conjuro. Las llamas infligen 1d4 pg de daño por fuego, +1 punto adicional/nivel de lanzador (máximo +20). El objeto protegido por la trampa no resulta afectado por esta explosión.

Un objeto con una *trampa de fuego* no puede tener un segundo conjuro de cierre o de custodia. El conjuro *apertura* no afecta en absoluto a una *trampa de fuego*. Un *disipar magia* fallido no provoca la detonación de este conjuro. Bajo el agua, este conjuro inflige mitad de daño, y genera una gran nube de vapor.

Como lanzador, puedes usar el objeto portador de la trampa sin temor a dispararla, igual que sucede con un individuo a quien ajustas específicamente el conjuro en el momento de lanzarlo. Ajustar una *trampa de fuego* a un individuo suele implicar la utilización de una contraseña que puedes compartir con tus amigos.

Las trampas mágicas, como la *trampa de fuego*, son difíciles de detectar y de inutilizar. Un personaje con encontrar trampas puede usar la habilidad Percepción para encontrar una *trampa de fuego* y Inutilizar mecanismo para desbaratarla. En ambos casos, la CD es 25 + nivel del conjuro (CD 27 para la de un druida, o CD 29 para la versión arcana).

TRAMPA DE LAZO

Escuela transmutación; **Nivel** druida 3, explorador 2

Tiempo de lanzamiento 3 asaltos

Componentes V, S, FD

Alcance toque

Objetivo círculo tocado de enredadera, cuerda o correa, no mágicas, con un diámetro de 2 pies (*60 cm*) + 2 pies (*60 cm*)/nivel

Duración hasta ser disparada o rota

Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Este conjuro te permite crear un lazo que funciona como una trampa mágica, a partir de una enredadera flexible, una correa, o una cuerda. Al lanzarlo sobre él, el objeto con forma de cuerda se funde con su entorno (un personaje con la aptitud de encontrar trampas puede localizarlo con una prueba de Percepción CD 23). Un extremo de la cuerda está atado en forma de lazo, que se enreda alrededor de una o más de las extremidades de cualquier criatura que penetre en el círculo del conjuro.

Si cerca hay un árbol fuerte y flexible, la trampa de lazo puede atarse a él. El conjuro hace que el árbol se doble, enderezándose cuando se dispara la trampa, infligiendo 1d6 puntos de daño a la criatura atrapada y alzándola del suelo por la extremidad o extremidades sujetas. Si no hay cerca un árbol de esas características, la cuerda se ata fuertemente alrededor de su presa, sin infligirle daño, pero dejándola enmarañada.

La trampa de lazo es mágica. Para escapar, la criatura atrapada ha de tener éxito en una prueba de Escapismo CD 23, o Fuerza CD 23, que es una acción de asalto completo. El lazo tiene 5 pg de daño y CA 7. Un objetivo que logre escapar de la trampa rompe el lazo y acaba el conjuro.

TRAMPA FANTASMAL

Escuela ilusión (engaño); **Nivel** hechicero/mago 2

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M (50 po en un polvillo especial)

Alcance toque

Objetivo objeto tocado

Duración permanente (D)

Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Este conjuro hace que una cerradura u otro mecanismo pequeño parezca estar protegido por una trampa cuando alguien intenta detectarlas. Puedes lanzar el conjuro sobre cualquier mecanismo o aparato pequeño, como una cerradura, bisagra, picaporte, tapón, corcho o rueda dentada. Todo personaje capaz de detectar trampas, o que usa un conjuro o aparato que le permite detectarlas, está seguro al 100% de que hay una trampa real. Por supuesto, el efecto es ilusorio y no pasa nada aunque la trampa se 'dispare'. El propósito principal del conjuro es asustar a los ladrones, o hacer que pierdan un tiempo precioso.

El lanzamiento del conjuro fracasa si está activa otra *trampa fantasmal* a 50 pies (*15 m*) o menos.

TRANCE ANIMAL

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador, sónico]; **Nivel** bardo 2, druida 2

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance corto (25 pies [7,5 m] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)

Objetivos animales o bestias mágicas de Inteligencia 1 ó 2

Duración concentración

Tirada de salvación Voluntad niega; **Resistencia a conjuros** sí

Tus fascinantes movimientos y música (o canciones, cánticos, etc.) obligan a animales y bestias mágicas a no hacer otra cosa que observarte. Sólo criaturas con Inteligencia 1 ó 2 resultarán fascinadas por este conjuro. Tira 2d6 para determinar la cantidad total de DG de criaturas fascinadas. Los objetivos más cercanos serán los primeros receptores hasta que no se pueda afectar a más criaturas dentro del alcance.

TRANSFORMACIÓN

Escuela transmutación; **Nivel** hechicero/mago 6

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M (una poción de *fuerza de toro*, que bebes y cuyos efectos son subsumidos por los efectos del conjuro)

Alcance personal

Objetivo tú

Duración 1 asalto/nivel

Este conjuro te convierte en una máquina de combate, haciéndote más fuerte, más resistente, más rápido y más hábil en la lucha. Tu mentalidad cambia, permitiéndote disfrutar del combate, e impidiéndote lanzar conjuros, incluyendo los ejecutados desde objetos mágicos.

Obtienes un bonificador +4 por mejora a la Fuerza, la Destreza y la Constitución, un bonificador +4 por armadura natural a la CA, un bonificador +5 por competencia a las salvaciones de Fortaleza, y competencia con todas las armas sencillas y marciales. Tu ataque base es igual a tu nivel de personaje

(lo que puede otorgarte ataques múltiples).

Pierdes tu aptitud para el lanzamiento de conjuros, incluyendo la de utilizar objetos mágicos de activación de conjuro o de finalización de conjuro, como si los conjuros ya no estuvieran en tu lista de clase.

TRANSFORMAR MADERA

Escuela transmutación; **Nivel** druida 2

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, FD

Alcance toque

Objetivo un trozo de madera tocado no mayor de 10 pies cúbicos (0,3 m^3)+ 1 pie cúbico (0,03 m^3)/nivel

Duración instantánea

Tirada de salvación Voluntad niega (objeto); **Resistencia a conjuros** sí (objeto)

Este conjuro te permite dar a un trozo de madera la forma que más se ajuste a tus necesidades. Es posible construir toscos cofres, puertas, etc., pero el conjuro no permite obtener detalles finos. Toda forma con partes móviles tiene un 30% de probabilidad de no funcionar.

TRANSFORMAR PIEDRA

Escuela transmutación [tierra]; **Nivel** clérigo 3, druida 3, hechicero/mago 4

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M/FD (arcilla blanda)

Alcance toque

Objetivo piedra u objeto de piedra tocado, de hasta 10 pies cúbicos (0,3 m^3) +1 pie cúbico (0,03 m^3)/nivel

Duración instantánea

Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Puedes modelar una piedra hasta ajustarla a tus necesidades.

Puedes crear toscos cofres, puertas y demás mediante este conjuro, pero no detalles delicados. Toda piedra transformada que incluye partes móviles tiene un 30% de probabilidad de no funcionar.

TRANSMIGRACIÓN

Escuela nigromancia; **Nivel** hechicero/mago 5

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, F (un cristal o una gema de por lo menos 100 po)

Alcance intermedio (100 pies [30 *m*]+ 10 pies [3 *m*]/nivel)

Objetivo 1 criatura

Duración 1 hora/nivel o hasta volver a tu cuerpo

Tirada de salvación Voluntad niega, ver texto; **Resistencia a conjuros** sí

Al lanzar este conjuro, colocas tu alma en el interior de una gema o un cristal grande (conocido como 'frasco mágico'), y dejas tu cuerpo exánime. A continuación, puedes intentar apoderarte de un cuerpo cercano (por medio de un intercambio conocido como 'transmigración'), obligando a su alma a meterse en el citado frasco. El efecto también te permite volver al frasco (devolviendo el alma atrapada a su cuerpo) e intentar poseer a otra criatura. El conjuro finaliza cuando envías tu alma de vuelta hasta tu propio cuerpo (dejando vacío el frasco). Para lanzar el conjuro, el frasco debe estar dentro del alcance y debes saber en qué lugar se halla (aunque no necesitas tener línea visual hasta él). Una vez lanzado el conjuro y llevada a cabo la transmigración de tu alma, tu cuerpo está muerto a ojos de todo el que lo observe.

Mientras estás en el frasco, puedes presentir y atacar a toda fuerza vital que haya en un radio de 10 pies (3 *m*)/nivel de lanzador (siempre y cuando se encuentre en el mismo plano de existencia que tú). No necesitas línea de efecto entre el frasco y tales criaturas. Sin embargo, no puedes saber de qué tipo son las criaturas o cuál es su posición exacta. Si se trata de un grupo de fuerzas vitales, puedes discernir diferencias de 4 DG o más entre una criatura y otra, y saber si están hechas de energía positiva o negativa (los muertos vivientes son impulsados por energía negativa, y de ellos sólo los inteligentes tienen, o son, almas).

Puedes intentar apoderarte de una criatura potente o de una débil pero, una vez te decidas por un grupo u otro, la criatura concreta a la que posees se determina al azar.

Intentar poseer un cuerpo es una acción de asalto completo, que puede ser bloqueada por un conjuro de *protección contra el mal* u otra custodia similar. Al apoderarte de un cuerpo ajeno, encierras el alma de la criatura dentro del frasco, si el receptor falla su salvación de Voluntad. Si fracasas en el intento de poseer un cuerpo, tu fuerza vital se queda dentro del frasco, y la víctima tiene éxito de forma automática en las tiradas de salvación posteriores si intentas poseerla de nuevo.

Si tienes éxito, tu fuerza vital pasa a ocupar el cuerpo del (involuntario) anfitrión, y la fuerza vital de éste queda encerrada en el frasco. Al poseer el cuerpo de otro, conservas tu clase, nivel, Inteligencia, Sabiduría, Carisma, ataque base, salvaciones base, alineamiento y aptitudes mentales; el cuerpo conserva su Fuerza, Destreza, Constitución, pg de daño, aptitudes naturales y aptitudes automáticas. Un cuerpo con más extremidades no te permite hacer más ataques (o tener más ataques con dos armas). No puedes optar por activar las aptitudes extraordinarias o sobrenaturales de ese cuerpo. Los conjuros y aptitudes sortílegas de una criatura no se quedan en su cuerpo.

Usando una acción estándar, puedes cambiar libremente del huésped hasta el frasco (siempre que esté dentro del alcance), devolviendo a su cuerpo el alma atrapada. El conjuro finaliza al enviar tu alma desde el frasco hasta tu propio cuerpo.

Si el cuerpo del huésped muere, vuelves al frasco (siempre que esté dentro del alcance) y el alma del huésped se marcha (es decir, que muere). Si el cuerpo del hospedador muere más allá del alcance del conjuro, tanto tú como el huésped morís. Toda fuerza vital que no tiene dónde ir se considera muerta.

Si el conjuro termina mientras estás dentro del frasco, vuelves inmediatamente a tu cuerpo (o mueres, si éste se halla más allá del alcance del conjuro, o ha sido destruido). Si el conjuro finaliza mientras estás en el cuerpo de un huésped, vuelves directamente a tu cuerpo (o mueres, si éste se halla fuera del alcance desde tu posición actual), y el alma del huésped regresa al suyo desde el receptáculo (o muere, si está más allá del alcance). Destruir el receptáculo pone fin al conjuro, que puede ser disipado tanto desde el receptáculo como desde el huésped.

TRANSMUTAR BARRO EN ROCA

Escuela transmutación [tierra]; **Nivel** druida 5, hechicero/mago 5

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M/FD (arena, cal, y agua)

Alcance intermedio (100 pies [30 *m*]+ 10 pies [3 *m*]/nivel)

Área hasta dos cubos de 10 pies (3 *m*) de lado/nivel (Mo)

Duración permanente
Tirada de salvación ver texto; **Resistencia a conjuros** no
Este conjuro transforma permanentemente el barro normal o las arenas movedizas de cualquier profundidad en piedra blanda (arenisca u otro mineral similar).

Las criaturas que se encuentran en el barro tienen derecho a una salvación de Reflejos para escapar, antes de que el área se endurezca y se convierta en piedra.

Transmutar barro en roca contrarresta y disipa el conjuro *transmutar roca en barro*.

TRANSMUTAR METAL EN MADERA

Escuela transmutación; **Nivel** druida 7
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, FD
Alcance largo (400 pies [120 *m*] + 40 pies [12 *m*]/nivel)
Área todos los objetos metálicos en una explosión de 40 pies (12 *m*) de radio
Duración instantánea
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** sí (objeto; ver texto)
Este conjuro te permite transformar en madera todos los objetos metálicos del área. Las armas, armaduras, y demás objetos metálicos portados por las criaturas también resultan afectados. Contra este conjuro, los objetos mágicos de metal tienen una resistencia a conjuros efectiva de 20 + su nivel de lanzador. Los artefactos no pueden ser transmutados. Las armas transformadas de metal a madera sufren un penalizador -2 a todas sus tiradas de ataque y daño. Las armaduras metálicas que pasan a ser de madera pierden 2 puntos de bonificador a la CA. Las armas transformadas se astillan y rompen con todo resultado natural de 1 ó 2, y las armaduras afectadas por el conjuro pierden 1 punto adicional de bonificador por armadura con todo resultado natural de 19 ó 20 en una tirada de ataque contra ellas.

Sólo un *deseo*, un *deseo limitado*, un *milagro*, u otro efecto similar puede devolver un objeto transformado a su estado metálico.

TRANSMUTAR ROCA EN BARRO

Escuela transmutación [tierra]; **Nivel** druida 5, hechicero/mago 5
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M/FD (arcilla y agua)
Alcance intermedio (100 pies [30 *m*]+ 10 pies [3 *m*]/nivel)
Área hasta dos cubos de 10 pies (3 *m*) de lado/nivel (Mo)
Duración permanente; ver texto
Tirada de salvación ver texto; **Resistencia a conjuros** no

Este conjuro transforma todo tipo de piedra natural (sin cortar ni trabajar) en un volumen equivalente de barro. La piedra mágica o encantada no resulta afectada por este conjuro, y la profundidad del barro creado no puede superar los 10 pies (3 *m*). Las criaturas incapaces de levitar, volar, o librarse del barro de alguna otra forma se hunden hasta las caderas o el pecho, quedando su velocidad reducida a 5 pies (1,5 *m*) y sufriendo sendos penalizadores -2 a las tiradas de ataque y a la CA. Si sobre el barro se lanza maleza o un material similar, puede soportar a las criaturas capaces de trepar por ella. Las criaturas lo bastante grandes como para llegar hasta el fondo pueden caminar por el barro a una velocidad de 5 pies (1,5 *m*).

Si el conjuro se lanza sobre el techo de una caverna o túnel, el barro cae al suelo y se expande hasta crear un charco de 5 pies (1,5 *m*) de profundidad. La caída del barro y el hundimiento infligen 8d6 pg de daño contundente a todo el que se encuentra directamente debajo del área, o mitad de daño a quien tiene éxito en su salvación de Reflejos.

Por lo general, los castillos y edificios grandes de piedra son inmunes a los efectos de este conjuro, que no puede afectar a la roca trabajada, ni alcanza la profundidad necesaria como para socavar los cimientos de la construcción. Sin embargo, las construcciones o edificios pequeños suelen descansar sobre cimientos poco profundos, que pueden resultar dañados o quedar parcialmente destruidos por este conjuro.

El barro permanece hasta que le sea devuelta su sustancia normal (pero no necesariamente su forma) mediante un *disipar magia* con éxito, o un *transmutar barro en roca*. La evaporación transforma el barro en tierra normal y corriente con el paso de los días, aunque el tiempo exacto depende de la exposición al sol, al viento, o a la desecación normal.

Transmutar roca en barro contrarresta y disipa *transmutar barro en roca*.

TROMBA DE METEORITOS

Escuela evocación [fuego]; **Nivel** hechicero/mago 9
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance largo (400 pies [120 *m*] + 40 pies [12 *m*]/nivel)
Área 4 expansiones de 40 pies (12 *m*) de radio; ver texto
Duración instantánea
Tirada de salvación ninguna o Reflejos mitad, ver texto; **Resistencia a conjuros** sí
La *tromba de meteoritos* es un conjuro muy poderoso y espectacular, que se parece a *bola de fuego* en muchos aspectos. Al lanzarlo, 4 esferas de 2 pies (60 *cm*) de diámetro surgen de tu mano extendida y avanzan en línea recta hasta el punto elegido. Los meteoritos esféricos dejan tras de sí un rastro de chispas ardientes.

Si apuntas una esfera a una criatura concreta, debes llevar a cabo un ataque de toque a distancia para impactarla con el meteorito. Cualquier criatura golpeada por estas esferas sufre 2d6 pg de daño contundente (sin salvación) y un penalizador -4 a las tiradas de salvación contra el daño por fuego de la esfera (ver más adelante). Si una esfera dirigida a un objetivo falla, explota en la esquina más próxima del espacio del blanco. Puedes apuntar más de un meteorito al mismo objetivo.

Una vez que una esfera ha llegado a su destino, explota en una expansión de 40 pies (12 *m*) de radio, infligiendo 6d6 pg de daño por fuego a cada criatura en la zona. Si una criatura está dentro del área de más de una esfera, debe llevar a cabo salvaciones separadas para cada una. A pesar de proceder de esferas diferentes, todo el daño por fuego se suma después de haber llevado a cabo las salvaciones, y la resistencia al fuego se aplica sólo una vez.

TRUCO DE LA CUERDA

Escuela transmutación; **Nivel** hechicero/mago 2
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (maíz en polvo y un lazo de pergamino retorcido)
Alcance toque
Objetivo fragmento de cuerda tocado, de entre 5 y 30 pies (1,5 y 9 *m*) de longitud
Duración 1 hora/nivel (D)
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Cuando este conjuro se lanza sobre un fragmento de cuerda de entre 5 y 30 pies (*1,5 y 9 m*) de longitud, uno de sus extremos se eleva en el aire hasta que la cuerda cuelga completamente perpendicular al suelo, como si estuviera sujeta por el extremo superior. De hecho, su extremo superior está asegurado en un espacio extradimensional, ajeno al multiverso de espacios extradimensionales. Las criaturas en ese espacio están escondidas, más allá del alcance de los conjuros (adivinaciones incluidas), a no ser que dichos conjuros funcionen a través de los Planos. El espacio puede contener hasta 8 criaturas (de cualquier tamaño). La cuerda no se puede quitar ni esconder, y resiste un peso de hasta 16.000 libras (*7.250 kg*); un peso mayor puede hacer que la cuerda se desprenda.

El vínculo entre dimensiones no puede ser atravesado por conjuros ni por efectos de área, pero los que se encuentran en el espacio extradimensional pueden ver a través de él como si fuera una ventana de 3 pies (*90 cm*) x 5 pies (*1,5 m*) con la cuerda situada en su centro. La ventana es invisible, e incluso las criaturas capaces de verla son incapaces de ver a través de ella. Al terminar el conjuro, todo lo que se encuentra dentro del espacio extradimensional cae. La cuerda sólo puede ser escalada por una persona a la vez, y quienes suben por ella pueden alcanzar un lugar normal al que deseen llegar, siempre y cuando esté antes del espacio extradimensional.

UMBRAL

Escuela conjuración (creación o llamada); **Nivel** clérigo 9, hechicero/mago 9
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (ver texto)
Alcance intermedio (100 pies [*30 m*]+ 10 pies [*3 m*]/nivel)
Efecto ver texto
Duración instantánea o concentración (hasta 1 asalto/nivel); ver texto
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Ejecutar un conjuro de *umbral* tiene dos efectos. En primer lugar, crea una conexión interdimensional entre tu plano de existencia y el plano deseado, permitiendo viajar entre ellos en una dirección o en otra.

En segundo lugar, y una vez hecho lo primero, te permite llamar a través del *umbral* a un individuo particular o a un tipo de criatura.

El *umbral* en sí es un aro o disco que mide entre 5 y 20 pies *(1,5 y 6 m)* de diámetro (a elección del lanzador), está orientado en la dirección que eliges en el momento de crearlo (lo más normal es que sea vertical y que mire hacia ti). Es una ventana bidimensional que se abre al plano elegido, y todo objeto o criatura que lo atraviesa es trasladado instantáneamente al otro lado.

El *umbral* tiene parte anterior y posterior. Las criaturas que lo atraviesan desde la anterior son transportadas al otro plano; las que lo hacen desde la posterior no lo son.

Viaje planario: como modalidad de viaje planario, el *umbral* funciona de forma muy parecida al conjuro *desplazamiento de plano*, excepto que el *umbral* se abre justo en el punto que deseas (un efecto de creación). Nótese que, de así quererlo, las dioses y demás criaturas que gobiernan un reino planario pueden impedir que se abra un umbral en su presencia o en sus dominios. Los demás viajeros no tienen que unir sus manos contigo, y todo el que quiere atravesar el portal es transportado al otro lado. No puede abrirse un *umbral* hasta otro punto del mismo plano; el conjuro sólo sirve para viajar entre planos diferentes.

Sólo puedes mantener abierto el *umbral* durante un breve período de tiempo (no más de 1 asalto por nivel de lanzador) y debes concentrarte mientras lo haces o la comunicación interplanaria se rompe.

Llamar a criaturas: el segundo efecto del conjuro *umbral* es llamar a una criatura de otro plano para que te ayude (un efecto de llamada). Nombrando a una criatura concreta o tipo de criatura al lanzar el conjuro, puedes hacer que el *umbral* se abra junto a la criatura deseada y la obligue a atravesar la abertura, quiera o no quiera. Los dioses y las criaturas únicas no están obligados a atravesarlo, aunque pueden hacerlo si lo desean. Este uso del conjuro crea un *umbral* que sólo permanece abierto el tiempo necesario para transportar a las criaturas llamadas, y tiene un coste material de 10.000 po en incienso exótico y ofrendas, además del coste habitual que hay que pagar a las criaturas llamadas.

Si eliges llamar a un tipo de criatura en lugar de a un individuo conocido, puedes elegir entre traer a una criatura o a varias. En cualquier caso, el total de DG de criaturas llamadas no puede superar el doble de tu nivel de lanzador. Si se trata de una sola criatura, puedes controlarla si sus DG no superan tu nivel de lanzador. Caso de que lo supere, no puedes controlarla. Los dioses y criaturas únicas no pueden ser controlados en ningún caso. Una criatura no controlada actúa a su antojo, por lo que llamarla resulta bastante peligroso; además, una criatura de ese tipo puede regresar a su plano natal cuando quiera.

Si optas por un servicio más duradero o que exija una mayor implicación por parte de una criatura llamada, tienes que llegar a un acuerdo con ella. El servicio exigido debe ser razonable con respecto al favor o recompensa prometido (consulta el conjuro *aliado de los Planos menor* para ver algunas recompensas apropiadas). Algunas criaturas exigen su pago en especie en lugar de en moneda, lo que puede dar lugar a complicaciones. Nada más completar el servicio, la criatura es transportada junto a ti, y tienes que entregarle la recompensa prometida allí mismo y en ese preciso instante. Hecho esto, la criatura es libre para volver a su propio plano.

Si no logras cumplir con el pago prometido, lo mejor que puede pasarte es que la criatura o su señor te obliguen a llevar a cabo un servicio para ellos. En el peor de los casos, la criatura o los suyos pueden atacarte.

Nota: cuando se lanza un conjuro de llamada (como *umbral*) para traer a criaturas de agua, aire, bien, caos, fuego, ley, mal o tierra, éste se convierte en un conjuro de ese tipo.

VELO

Escuela ilusión (engaño); **Nivel** bardo 6, hechicero/mago 6
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance largo (400 pies [*120 m*] + 40 pies [*12 m*]/nivel)
Objetivos 1 o más criaturas; 2 receptores cualesquiera no pueden distar más de 30 pies (*9 m*)
Duración concentración + 1 hora/nivel (D)
Tirada de salvación Voluntad niega, ver texto; **Resistencia a conjuros** sí; ver texto

Cambias instantáneamente la apariencia de los receptores, y mantienes dicha apariencia mientras dura el conjuro. Puedes hacer que adopten el aspecto que desees, y resultan iguales a las criaturas que aparentan ser, tanto a la vista como al tacto y al olfato. Las criaturas afectadas adoptan de nuevo su apariencia normal si alguien las mata. Para duplicar la apariencia de un individuo concreto, has de tener éxito en una prueba de Disfrazarse, con un bonificador +10 a la prueba.

Los receptores involuntarios pueden negar el efecto del conjuro mediante una salvación de Voluntad o mediante su resistencia a conjuros. Quienes interactúan con los receptores pueden llevar a cabo salvaciones de Voluntad para ver a través del engaño, pero la resistencia a conjuros que puedan tener no les ayuda.

VENENO

Escuela nigromancia; **Nivel** clérigo 4, druida 3
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, FD
Alcance toque
Objetivo criatura viva tocada
Duración instantánea; ver texto
Tirada de salvación Fortaleza niega, ver texto; **Resistencia a conjuros** sí

Apelando a los poderes venenosos de los depredadores naturales, inoculas un terrible veneno al receptor mediante un ataque de toque cuerpo a cuerpo. El veneno inflige 1d4 puntos de daño a la Constitución/asalto durante 6 asaltos. La criatura envenenada puede salvar cada asalto contra Fortaleza para negar el daño y acabar la aflicción.

VENTRILOQUÍA

Escuela ilusión (quimera); **Nivel** bardo 1, hechicero/mago 1
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, F (un pergamino enrollado en forma de bocina)
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Efecto sonido inteligible, normalmente habla
Duración 1 minuto/nivel (D)
Tirada de salvación Voluntad descree (si se interactúa con el conjuro); **Resistencia a conjuros** no

Puedes hacer que tu voz (o cualquier sonido que seas capaz de vocalizar normalmente) parezca surgir de otro lugar. Puedes hablar en cualquier idioma que conozcas. En lo que se refiere a esas voces y sonidos, todo el que los oye y tiene éxito en su salvación se da cuenta de que los sonidos son ilusorios (aunque los oye igualmente).

VER LO INVISIBLE

Escuela adivinación; **Nivel** bardo 3, hechicero/mago 2
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (talco y polvo de plata)
Alcance personal
Objetivo tú
Duración 10 minutos/nivel (D)

Dentro del alcance de tu visión puedes ver cualquier objeto o ser invisible o etéreo como si fuera visible. Ves a estas criaturas como formas translúcidas, permitiéndote distinguir fácilmente entre seres visibles, invisibles o etéreos.

El conjuro no revela el método empleado para conseguir la invisibilidad, no revela las ilusiones, ni te permite ver a través de objetos opacos. Tampoco revela a las criaturas que simplemente están escondidas, ocultas o resultan difíciles de ver por alguna otra razón.

Ver lo invisible puede ser objeto de un conjuro de *permanencia*.

VESTIDURA MÁGICA

Escuela transmutación; **Nivel** clérigo 3
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, FD
Alcance toque
Objetivo armadura o escudo tocado
Duración 1 hora/nivel
Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo, objeto); **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo, objeto)

Este conjuro infunde a un escudo o armadura un bonificador +1 por mejora/4 niveles de lanzador (máximo +5 a 20º nivel).

En lo que se refiere a este conjuro, una indumentaria normal se trata como una armadura que no concede bonificador alguno a la CA.

VIAJAR MEDIANTE PLANTAS

Escuela conjuración (teletransporte); **Nivel** druida 6
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance ilimitado
Objetivo tú y los objetos o criaturas voluntarias tocados
Duración 1 asalto
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Te permite meterte en cualquier planta normal (de tu tamaño o superior) y atravesar en un solo asalto cualquier distancia hasta otra planta de la misma especie (sin importar lo lejos que se encuentra una de otra). Ambas plantas han de estar vivas, y la de destino no tiene por qué resultarte familiar. Si no estás seguro de la situación exacta de un tipo concreto de planta de destino, no tienes más que designar una dirección y una distancia, y el conjuro te lleva lo más cerca posible del lugar deseado. Si optas por una planta de destino concreta pero ha muerto, el conjuro falla y eres expulsado de la de entrada.

Puedes llevar contigo objetos, siempre que su peso no exceda tu carga máxima. También puedes llevar una criatura adicional voluntaria Mediana o más pequeña (que lleve equipo u objetos hasta su carga máxima)/3 niveles de lanzador. Utiliza las siguientes equivalencias para determinar la cantidad máxima de criaturas de mayor tamaño que puedes llevar contigo: 1 criatura Grande cuenta como 2 criaturas Medianas, una criatura Enorme cuenta como 4 Medianas, etc. Todas las criaturas a transportar deben estar en contacto entre sí, y al menos una de ellas debe estar en contacto contigo.

No puedes utilizar este conjuro para viajar mediante criaturas vegetales. La destrucción de una planta que estás ocupando también te mata a ti, y a cualquier criatura que lleves contigo, y expulsa fuera del árbol los cuerpos y todos los objetos transportados.

VIBRACIÓN SINTONIZADA

Escuela evocación [sónico]; **Nivel** bardo 6
Tiempo de lanzamiento 10 minutos
Componentes V, S, F (un diapasón)
Alcance toque
Objetivo 1 estructura no empotrada
Duración hasta 1 asalto/nivel
Tirada de salvación ninguna, ver texto; **Resistencia a conjuros** sí

Poniéndote en sintonía con una estructura independiente puedes crear allí una vibración destructiva. Una vez comienza, causa 2d10 pg de daño por asalto a la estructura objetivo (la dureza no se tiene en cuenta para el daño del conjuro). En el momento del lanzamiento puedes elegir limitar la duración

del conjuro; de otro modo dura 1 asalto/nivel. Si se lanza sobre un objetivo empotrado, los que la rodean disipan el efecto y no se produce daño alguno.

Vibración sintonizada no puede afectar a criaturas (incluidos constructos). Como quiera que una estructura es un objeto no atendido, no tiene derecho a tirada de salvación para resistir los efectos.

VIENTO SUSURRANTE

Escuela transmutación [aire]; **Nivel** bardo 2, hechicero/mago 2
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance 1 milla (*1,6 km*)/nivel
Área expansión de 10 pies (*3 m*) de radio
Duración un máximo de 1 hora/nivel, o hasta ser descargado (alcanza su destino)
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Te permite transmitir un mensaje o sonido a través del viento hasta el lugar designado. El *viento susurrante* viaja hasta un lugar concreto, conocido por ti y situado dentro del alcance, siempre y cuando pueda encontrar un camino para llegar hasta allí (no puede atravesar paredes, por ejemplo). Es tan suave y pasa tan inadvertido como el céfiro hasta llegar a su destino, momento en que susurra el mensaje o sonido deseado. A destacar que el mensaje se transmite aunque no haya nadie para oírlo. A continuación, el viento se disipa.

Puedes preparar el conjuro para que transmita un mensaje con un máximo de 25 palabras, hacer que transmita otros sonidos durante 1 asalto, o simplemente hacer que parezca una leve agitación del aire. También puedes hacer que se mueva a un mínimo de 1 milla por hora (*1,6 km/h*) o a un máximo de 1 milla cada 10 minutos (*9,6 km/h*).

Cuando el conjuro llega a su objetivo, se arremolina y permanece allí hasta transmitir el mensaje. Al igual que sucede con la *boca mágica*, este conjuro no puede pronunciar componentes verbales, ni palabras de mando, ni activar efectos mágicos.

VÍNCULO TELEPÁTICO

Escuela adivinación; **Nivel** hechicero/mago 5
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (dos cáscaras de huevo de dos criaturas diferentes)
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)
Objetivos tú más una criatura voluntaria/3 niveles; 2 cualesquiera no pueden distar más de 30 pies (*9 m*)
Duración 10 minutos/nivel (D)
Tirada de salvación ninguna; **Resistencia a conjuros** no

Forjas un vínculo telepático entre ti y un grupo de criaturas voluntarias, cada una de las cuales debe tener una Inteligencia de 3 o mayor. Cada criatura incluida en el vínculo está unida a todas las demás. Las criaturas pueden comunicarse telepáticamente a través del vínculo, sin importar qué idioma hablan normalmente. La unión mágica no establece ningún poder ni influencia especial por sí misma. Una vez formado el vínculo, éste funciona sin importar la distancia que separa a los receptores (aunque han de encontrarse en el mismo plano).

Si así lo deseas, puedes quedar excluido del vínculo telepático, decisión que debe ser tomada en el momento del lanzamiento.

Un *vínculo telepático* puede ser objeto de un conjuro de *permanencia*, aunque sólo une a dos criaturas por cada lanzamiento de *permanencia*.

VIRTUD

Escuela transmutación; **Nivel** clérigo 0, druida 0, paladín 1
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, FD
Alcance toque
Objetivo criatura tocada
Duración 1 minuto
Tirada de salvación Fortaleza niega (inofensivo); **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo)

Con un toque, infundes a una criatura una minúscula brizna de vida, y el receptor obtiene 1 punto de golpe temporal.

VISIÓN

Escuela adivinación **Nivel** hechicero/mago 7
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Este conjuro funciona como *conocimiento de leyendas*, pero que es más rápido, aunque pone más presión sobre ti. Formulas una pregunta acerca de una persona, lugar u objeto, y a continuación lanzas el conjuro. Si el objeto o persona están a mano, o te encuentras en el lugar en cuestión, obtienes una visión con un éxito en una prueba de nivel de lanzador (1d20+1 por nivel de lanzador; máximo +25) contra CD 20. Si sólo existe información detallada sobre la persona, lugar u objeto, la CD es de 25 y la información obtenida es incompleta. Si sólo hay rumores, la CD es de 30 y la información es imprecisa

VISIÓN EN LA OSCURIDAD

Escuela transmutación; **Nivel** explorador 3, hechicero/mago 2
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (una pizca de zanahoria seca, o una ágata)
Alcance toque
Objetivo criatura tocada
Duración 1 hora/nivel
Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo); **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo)

El receptor obtiene la aptitud de poder ver hasta 60 pies (*18 m*) de distancia incluso en la oscuridad total. La visión en la oscuridad sólo permite ver en blanco y negro pero, por lo demás, es igual que la visión normal.

Visión en la oscuridad puede ser objeto de un conjuro de *permanencia*.

VISIÓN VERDADERA

Escuela adivinación; **Nivel** clérigo 5, druida 7, hechicero/mago 6
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, M (una pomada ocular que cuesta 250 po)
Alcance toque
Objetivo criatura tocada
Duración 1 minuto/nivel
Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo); **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo)

Confieres al receptor la aptitud de ver todas las cosas como son en realidad. Puede ver en la oscuridad normal y mágica, advierte la presencia de puertas secretas escondidas mágicamente, ve la situación exacta de criaturas u objetos bajo los efectos de *contorno borroso* o *desplazamiento*, percibe con normalidad criaturas y objetos invisibles, ve a través de las ilusiones y percibe

la forma verdadera de cosas polimorfadas, cambiadas o transmutadas. Es más, puede enfocar la vista para ver el plano Etéreo (pero no los espacios extradimensionales). El alcance concedido es de 120 pies (*36 m*).

No obstante, la *visión verdadera* no puede atravesar los objetos sólidos, ni confiere 'visión de rayos X' u otra cosa equivalente. Tampoco cancela la ocultación, ni siquiera la producida por la niebla u otros efectos similares.

Este conjuro no permite al espectador ver a través de disfraces mundanos, vislumbrar criaturas simplemente escondidas, ni advertir la presencia de puertas secretas escondidas por medios mundanos. Además, sus efectos no pueden mejorarse por ningún medio mágico conocido; no se puede usar *visión verdadera* mediante una *bola de cristal*, ni con *clariaudiencia/clarividencia*.

VISTA ARCANA

Escuela adivinación; **Nivel** hechicero/mago 3
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S
Alcance personal
Objetivo tú
Duración 1 minuto/nivel (D)

Este conjuro hace que tus ojos brillen con un color azul, y te permite ver auras mágicas a 120 pies (*36 m*) o menos de ti. El efecto es similar al de un conjuro de *detectar magia*, pero *vista arcana* no requiere concentración y discierne más rápido la localización y el poder de las auras.

Sabes dónde se encuentran las auras que tienes a la vista, y la fuerza de cada una de ellas. La fuerza de un aura depende del nivel del conjuro en funcionamiento, o del nivel de lanzador de un objeto, tal como se indica en la descripción del conjuro *detectar magia*. Si los objetos o criaturas que poseen las auras están en tu línea visual, puedes llevar a cabo pruebas de Conocimiento de conjuros para determinar la escuela de magia de cada una (una prueba por aura; CD 15 + nivel del conjuro, o bien 15 + la mitad del nivel de lanzador para un efecto que no sea un conjuro).

Si te concentras en una criatura concreta que está a menos de 120 pies (*36 m*) de ti mediante una acción estándar, puedes determinar si posee alguna aptitud sortílega o de lanzamiento de conjuros, si son arcanos o divinos (las aptitudes sortílegas aparecen como arcanas), y la fuerza de la aptitud o conjuro más poderoso que la criatura tiene a su disposición para utilizar en ese momento.

Como con *detectar magia*, puedes utilizar este conjuro para identificar las propiedades de los objetos mágicos, pero no las de los artefactos.

Vista arcana puede hacerse permanente con un conjuro de *permanencia*.

VISTA ARCANA MAYOR

Escuela adivinación; **Nivel** hechicero/mago 7

Este conjuro funciona como *vista arcana*, salvo que sabes automáticamente qué conjuros o efectos mágicos están activos sobre cualquier objeto o individuo que ves.

A diferencia de *vista arcana*, este conjuro no puede ser objeto de un conjuro de *permanencia*.

VOLAR

Escuela transmutación; **Nivel** hechicero/mago 3
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, F/FD (una pluma del ala de cualquier ave)
Alcance toque
Objetivo criatura tocada
Duración 1 minuto/nivel
Tirada de salvación Voluntad niega (inofensivo); **Resistencia a conjuros** sí (inofensivo)

El receptor puede volar a una velocidad de 60 pies (*18 m*), o 40 pies (*12 m*) si la criatura lleva puesta armadura intermedia o pesada, o lleva una carga media o pesada. El efecto le permite elevarse a la mitad de la velocidad normal, y descender al doble; además, tiene una maniobrabilidad buena. Usar un conjuro de *volar* requiere la misma concentración que caminar; y por lo tanto, su receptor puede atacar o lanzar conjuros con total normalidad. Éste puede cargar, pero no correr, y no puede llevar consigo un peso superior a su carga máxima, además de la armadura que lleve puesta. Obtiene un bonificador a las pruebas de Volar igual a la mitad de tu nivel de lanzador.

Si la duración del conjuro expira mientras el receptor está aún en las alturas, el efecto mágico desaparece lentamente y cae a una velocidad de 60 pies (*18 m*) por asalto durante 1d6 asaltos. Si logra aterrizar en ese tiempo, no corre peligro alguno. Si no, cae de forma normal toda la distancia que le queda, sufriendo 1d6 pg de daño/10 pies (*3 m*) de caída. Como disipar un conjuro equivale a ponerle fin, el receptor también cae de este modo si su conjuro de *volar* es disipado, pero no si es negado por un *campo antimagia*.

VUELO DE LARGO RECORRIDO

Escuela transmutación; **Nivel** hechicero/mago 5
Componentes V, S
Alcance personal
Objetivo tú
Duración 1 hora/nivel

Este conjuro funciona como *volar*, salvo que puedes desplazarte a una velocidad de 40 pies (*12 m*), o 30 pies (*9 m*) si llevas armadura intermedia o pesada, o si transportas una carga media o pesada, con un bonificador a tus pruebas de Volar igual a la mitad de tu nivel de lanzador. Cuando utilizas este conjuro para moverte largas distancias, puedes aligerar sin sufrir daño no letal (una marcha forzada sigue requiriendo pruebas de Constitución). Esto quiere decir que puedes cubrir 64 millas (*102 km*) en 8 horas de vuelo, o 48 millas (*77 km*) a una velocidad de 30 pies (*9 m*).

ZANCADA ARBÓREA

Escuela conjuración (teletransporte); **Nivel** druida 5, explorador 4
Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar
Componentes V, S, FD
Alcance personal
Objetivo tú
Duración 1 hora/nivel o hasta agotarse; ver texto

Cuando lanzas este conjuro, obtienes la aptitud de entrar en un árbol, infundiéndote mágicamente con la planta. Una vez en el interior, te puedes teletransportar de ese árbol a otro. Los árboles por los que pasas han de

ser del mismo tipo, deben estar vivos y ser, al menos, tan gruesos como tú. Al entrar en un roble (por ejemplo), conoces instantáneamente la situación exacta de todos los demás robles que se encuentran dentro del alcance de transporte (véase más abajo), pudiendo elegir a qué árbol pasar, o bien limitarte a salir del árbol al que has entrado. Puedes trasladarte a cualquier árbol del tipo adecuado que se encuentre dentro del alcance del transporte indicado en la siguiente tabla.

Puedes entrar en un árbol hasta un máximo de 1 vez/nivel (pasar de un árbol a otro cuenta solo como entrar en un solo árbol). El conjuro dura hasta que expira su duración o sales de un árbol. Cada transporte requiere una acción de asalto completo.

Si lo prefieres, puedes quedarte dentro de un árbol sin transportarte hasta otro, aunque eres expulsado de él cuando finalice el conjuro. Si el árbol en el que estás escondido es talado o quemado, has de salir de él antes de completarse el proceso o morirás.

ZANCADA PRODIGIOSA

Escuela transmutación; **Nivel** druida 1, explorador 1

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M (una pizca de tierra)

Alcance personal

Objetivo tú

Duración 1 hora/nivel (D)

Tipo de árbol	Alcance del transporte
Roble, fresno, tejo	3.000 pies (*900 m*)
Olmo, tilo	2.000 pies (*600 m*)
Otros de hoja caduca	1.500 pies (*450 m*)
Cualquier conífera	1.000 pies (*300 m*)

Este conjuro te concede un bonificador +10 pies (*3 m*) por mejora a tu velocidad base. No tiene efecto sobre otros métodos de movimiento, como excavar, trepar, volar o nadar.

ZONA DE SILENCIO

Escuela ilusión (engaño); **Nivel** bardo 4

Tiempo de lanzamiento 1 asalto

Componentes V, S

Alcance personal

Área emanación de 5 pies (*1,5 m*) de radio centrada en ti

Duración 1 hora/nivel (D)

Lanzando *zona de silencio*, puedes manipular las ondas de sonido en tu entorno inmediato para que tú y aquellos dentro del área del conjuro podáis conversar normalmente, y nadie de fuera pueda escuchar vuestras voces ni ningún otro sonido del interior, incluyendo efectos de conjuro dependientes del lenguaje o sónicos. Este efecto está centrado en ti y se mueve contigo. Cualquiera que entra en la zona se encuentra inmediatamente sujeto a sus efectos, pero los que la abandonan dejan de estar afectados. Ten en cuenta, sin embargo, que tener éxito en una prueba de Lingüística CD 20 para leer los labios sigue pudiendo revelar lo que se ha dicho en el interior.

ZONA DE VERDAD

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador]; **Nivel** clérigo 2, paladín 2

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, FD

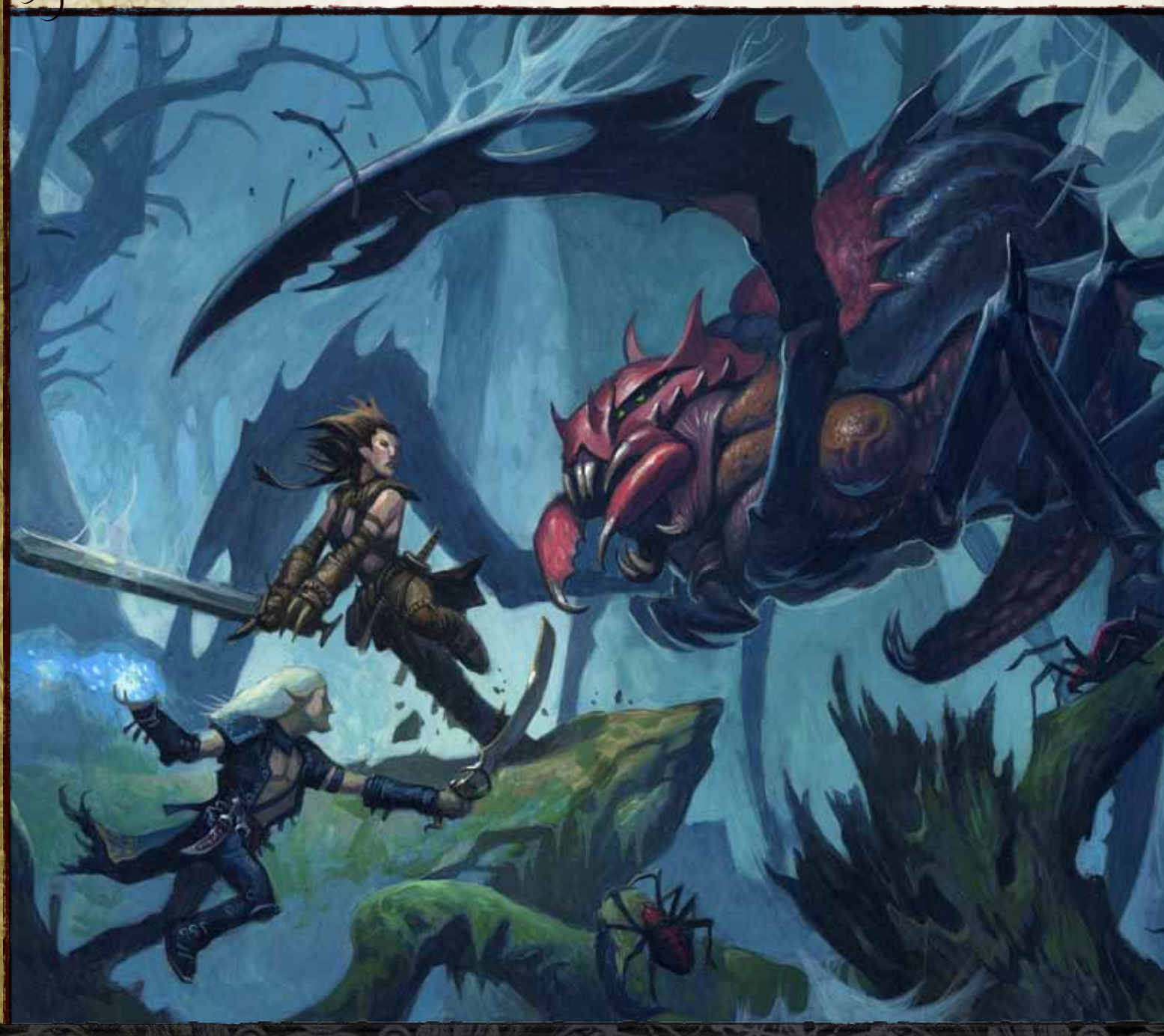
Alcance corto (25 pies [*7,5 m*] + 5 pies [*1,5 m*]/2 niveles)

Área emanación de 20 pies (*6 m*) de radio

Duración 1 minuto/nivel

Tirada de salvación Voluntad niega; **Resistencia a conjuros** sí

Las criaturas que hay dentro del área de la emanación (o las que entran en ella) no pueden decir mentiras intencionadas ni deliberadas. Toda criatura potencialmente afectada tiene derecho a una salvación para evitar los efectos cuando el conjuro se lanza, o nada más entrar en el área de la emanación. Los afectados son conscientes de la presencia del encantamiento. Por lo tanto, pueden evitar responder a aquellas preguntas a las que normalmente contestarían con una mentira, o pueden recurrir a evasivas, siempre y cuando se mantengan dentro de los límites de la verdad. Las criaturas que abandonan el área son libres de expresarse como les venga en gana.



11 Clases de prestigio

El enorme bebilith siseó con deleite mientras atacaba con sus pinzas, afiladas como navajas. Con horripilante velocidad, empezó a desgarrar la armadura de Amiri, pelándola como si fuera una naranja.

Seltyel ya se había imaginado que la bestia iría primero a por la bárbara, y por eso había esperado antes de atacar. Se agachó bajo las patas de la criatura, asestándole un golpe devastador en la barriga. Sonrió triunfante cuando su cimitarra se hundió hasta la empuñadura, notando la magia henchirse en su interior. Las entrañas de la bestia apenas habían empezado a caer al suelo cuando envió un devastador cono de frío a la abierta herida.

Las clases de prestigio permiten a los personajes ser auténticamente excepcionales, obteniendo poderes más allá de los de sus semejantes. A diferencia de las clases básicas, los personajes deben cumplir requisitos específicos antes de poder adoptar su primer nivel en una clase de prestigio. Si un personaje no cumple los requisitos para una clase de prestigio antes de obtener los beneficios que ello implica, no puede adoptarla. Los personajes que suben de nivel en clases de prestigio no tienen ningún bonificador por clase favorita de estos niveles.

Este capítulo presenta 10 clases de prestigio entre las que puedes escoger, y otras aparecerán en otros productos *Pathfinder*. Algunas de ellas están muy enfocadas y tienen un aroma específico que podría no ser compatible con tu campaña: consulta con tu DJ antes de empezar a intentar calificarte para una clase de prestigio, a fin de tener bien claro si se te permitirá acceder a la misma.

Las clases de prestigio que se presentan en este capítulo se resumen a continuación.

Arquero arcano: un lanzador de conjuros arcanos, que extrae su poder de las antiguas tradiciones élficas, para infundir a sus flechas con un gran poder mágico.

Asesino: alguien que mata por dinero y sin remordimientos, así como por la pura excitación de matar.

Bribón arcano: un enredador y un rufián, que utiliza la magia arcana para potenciar sus latrocinios y sus trampas.

Caballero arcano: un lanzador de conjuros arcanos, que potencia sus habilidades mágicas con el combate para crear una combinación mortífera de armas y magia.

Cronista Pathfinder: explorador de corazón, el cronista Pathfinder viaja a tierras distantes y exóticas para expandir sus conocimientos sobre el mundo.

Danzarín sombrío: un misterioso aventurero, que recorre los límites del mundo real y el de las sombras, y que puede ordenar a las sombras que sigan sus órdenes.

Discípulo del dragón: un lanzador de conjuros arcanos, que ha abrazado su herencia dracónica latente y, gracias al entrenamiento y a la devoción, obtiene una transformación parcial en dragón.

Duelista: un espadachín que confía en la gracia, el aplomo, y las acrobacias para triunfar.

Maestro del saber: un lanzador de conjuros que dedica su vida a la investigación y a la meditación sobre los misterios del mundo.

Teúrgo místico: igualmente dedicado a las magias divina y arcana, el teúrgo místico combina ambas tradiciones mágicas en una clase increíblemente diversa.

Definiciones de términos

Aquí están las definiciones de algunos términos utilizados en esta sección.

Clase básica: una de las 11 clases estándar del Capítulo 3.

Nivel de clase: el nivel de un personaje en una clase en particular. Para un personaje que sólo tenga niveles en una clase, el nivel de clase y el nivel de personaje son el mismo.

Nivel de lanzador: por lo general equivale al número de niveles de clase (ver a continuación) en una clase lanzadora de conjuros. Algunas clases de prestigio suman niveles de lanzador a una clase ya existente.

Nivel de personaje: el nivel total de personaje, que es la suma de todos los niveles de clase que éste posee.

ARQUERO ARCANO

Muchos de los que buscan perfeccionar el uso del arco, a veces recorren la senda del arquero arcano. Los arqueros arcanos son maestros del combate a distancia, puesto que poseen la aptitud de atacar objetivos con precisión infalible, y pueden imbuir sus flechas con poderosos conjuros. Las fechas disparadas por los arqueros arcanos vuelan en ángulos extraños, que les permiten impactar a enemigos alrededor de esquinas, y atravesar objetos sólidos para acertar a enemigos agazapados tras una de esas coberturas. En la cima de su poder, los arqueros arcanos pueden abatir a incluso los más poderosos enemigos con un solo disparo mortal.

Quienes se han entrenado a la vez como exploradores y como magos alcanzan la excelencia como arqueros arcanos, aunque otras combinaciones multiclase no son desconocidas. Los arqueros arcanos pueden hallarse en cualquier parte donde viajan los elfos, pero no todos son aliados de los elfos. Muchos, particularmente los arqueros arcanos semielfos, utilizan las tradiciones élficas tan sólo en beneficio propio, o aún peor, contra los elfos cuyas tradiciones siguen.

Rol: los arqueros arcanos pueden matar desde lejos, diezmando a sus oponentes mientras sus aliados cargan al cuerpo a cuerpo. Con su capacidad para desatar granizadas de flechas sobre el enemigo, representan el pináculo del combate a distancia.

Alineamientos: los arqueros arcanos pueden ser de cualquier alineamiento. Los arqueros arcanos elfos o semielfos tienden a ser de espíritu libre, y raramente legales. Similarmente, es poco común que un arquero arcano elfo sea maligno, y en general la senda del arquero arcano es más a menudo seguida por personajes buenos o neutrales.

Dado de golpe: d10.

Requisitos

Para llegar a convertirse en arquero arcano, un personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Ataque base: +6.

Dotes: Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Soltura con un arma (arco largo o arco corto).

Conjuros: aptitud para lanzar conjuros arcanos de 1er nivel.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del arquero arcano (y la característica clave para cada una) son Montar (Des), Percepción (Sab), Sigilo (Des), y Supervivencia (Sab).

Rangos de habilidad por nivel: 4 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Los siguientes son los rasgos de clase de la clase de prestigio arquero arcano.

Competencia con armas y armaduras: un arquero arcano es competente con todas las armas sencillas y marciales, las armaduras ligeras, las armaduras intermedias, y los escudos.

Conjuros por día: en los niveles indicados, un arquero arcano obtiene nuevos conjuros por día como si hubiera obtenido también un nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos a la que perteneciera antes de añadir la clase de prestigio. Sin embargo, no obtiene otros beneficios que un personaje de dicha clase habría obtenido, excepto los conjuros adicionales por día, los conjuros conocidos (si es un lanzador espontáneo), y un nivel efectivo incrementado de lanzamiento de conjuros. Si un personaje pertenecía a más de una clase lanzadora de conjuros arcanos antes de convertirse en arquero arcano, debe decidir a qué clase suma el nuevo nivel a efectos de determinar los conjuros por día.

Afinar flecha (Sb): a 1er nivel, toda flecha no mágica que un arquero arcano empulgue y lance, se convierte en mágica, obteniendo un bonificador +1 por mejora. A diferencia de las armas mágicas creadas por métodos normales, el arquero no necesita gastar piezas de oro para llevar a cabo esta tarea. Sin embargo, las flechas mágicas de un arquero arcano sólo funcionan para él.

Además, las flechas de un arquero arcano obtienen cierto número de cualidades adicionales conforme sube de nivel. Las cualidades elemental, explosión elemental, y alineada pueden cambiarse una vez al día, cuando el arquero arcano prepara conjuros o, en el caso de los lanzadores de conjuros espontáneos, tras 8 horas de descanso.

A 3er nivel, toda flecha no mágica disparada por un arquero arcano obtiene una de las siguientes cualidades de la temática elemental: *electrizante*, *flamígera*, o *gélida*.

A 5º nivel, toda fecha no mágica disparada por un arquero arcano obtiene la cualidad de arma *distante*.

A 7º nivel, toda flecha no mágica disparada por un arquero arcano obtiene una de las siguientes cualidades de arma de explosión elemental: *explosiva eléctrica*, *explosiva gélida*, o *explosiva ígnea*. Esta aptitud reemplaza a la obtenida a 3er nivel.

A 9º nivel, toda flecha no mágica disparada por un arquero arcano obtiene una de las siguientes cualidades de arma alineada: *anárquica*, *axiomática*, *sacrílega* o *sagrada*. El arquero arcano no puede escoger una aptitud opuesta a su alineamiento (por ejemplo, un arquero arcano legal bueno no puede escoger *anárquica* o *sacrílega* como cualidad de arma).

Los bonificadores concedidos por un arco mágico se aplican de forma normal a las flechas que han sido potenciadas con esta aptitud. Sólo se aplica el bonificador por mejora mayor. Las aptitudes duplicadas no se apilan.

Imbuir flecha (Sb): a 2º nivel, un arquero arcano obtiene la aptitud de colocar un conjuro de área en una flecha. Cuando

Tabla II-1: el arquero arcano

Nivel	Ataque base	Salv Fort	Salv Ref	Salv Vol	Especial	Conj. por día
1º	+1	+1	+1	+0	Afinar flecha (mágica)	—
2º	+2	+1	+1	+1	Imbuir flecha	+1 n. clase existente
3º	+3	+2	+2	+1	Afinar flecha (elemental)	+1 n. clase existente
4º	+4	+2	+2	+1	Flecha buscadora	+1 n. clase existente
5º	+5	+3	+3	+2	Afinar flecha (distante)	—
6º	+6	+3	+3	+2	Flecha de fase	+1 n. clase existente
7º	+7	+4	+4	+2	A. fl. (explosión elemental)	+1 n. clase existente
8º	+8	+4	+4	+3	Lluvia de flechas	+1 n. clase existente
9º	+9	+5	+5	+3	Afinar flecha (alineada)	—
10º	+10	+5	+5	+3	Flecha de muerte	+1 n. clase existente

ésta se dispara, el área del conjuro se centra donde aterriza la flecha, incluso si el conjuro sólo podría estar centrado normalmente en el lanzador. Esta aptitud permite al arquero utilizar el rango del arco en lugar del rango del conjuro. Un conjuro lanzado de esta forma utiliza su tiempo de lanzamiento estándar, y el arquero arcano puede disparar la flecha como parte del lanzamiento del conjuro. La flecha debe ser disparada durante el asalto en el que el lanzamiento se completa, o el conjuro se desperdicia. Si la flecha falla, el conjuro se pierde.

Flecha buscadora (Sb): a 4º nivel, un arquero arcano puede lanzar una flecha a un objetivo conocido y que esté a su alcance, y la flecha viaja hasta su objetivo, incluso doblando esquinas. Sólo un obstáculo inevitable, o el límite del alcance de la flecha evitan que llegue a su objetivo. Esta aptitud niega los modificadores por cobertura y ocultación, pero por lo demás el ataque se lleva a cabo de la forma habitual. Utilizar esta aptitud es una acción estándar (y disparar la flecha forma parte de la acción). Un arquero arcano puede utilizar esta habilidad 1 vez/día a 4º nivel, y 1 vez adicional/día por cada 2 niveles más allá del 4º, hasta un máximo de 4 veces/día a 10º nivel.

Flecha de fase (Sb): a 6º nivel, un arquero arcano puede lanzar una flecha una vez al día contra un objetivo que conoce y que está a su alcance, y la flecha viaja hacia el objetivo en línea recta, pasando a través de cualquier muro o barrera no mágica que encuentre en su camino (cualquier barrera mágica detiene la flecha). Esta aptitud niega la cobertura, la ocultación, y los modificadores por armadura y escudo, pero por lo demás el ataque se lleva a cabo de la forma normal. Utilizar esta aptitud es una acción estándar (y disparar la flecha forma parte de la acción). Un arquero arcano puede utilizar esta aptitud 1 vez/día a 6º nivel, y 1 vez adicional/día por cada 2 niveles más allá del 6º, hasta un máximo de 3 veces/día a 10º nivel.

Lluvia de flechas (Sb): en lugar de sus ataques normales, 1 vez/día un arquero arcano de 8º nivel o superior puede disparar una flecha a todos y cada uno de los objetivos que tenga a su alcance, con un máximo de 1 objetivo por cada nivel de arquero arcano que ha alcanzado. En cada ataque utiliza su bonificador principal al ataque, y cada enemigo sólo puede ser objetivo de una sola flecha.

Flecha de muerte (Sb): a 10º nivel, un arquero arcano puede crear un tipo especial de *flecha asesina* que obliga al objetivo, si resulta dañado por el ataque de la misma, a llevar a cabo una salvación de Fortaleza o morir de inmediato. La CD de esta salvación es igual a 20 + el modificador por Carisma del arquero arcano. Cuesta un día entero crear una *flecha asesina*, y la flecha sólo funciona para el arquero arcano que la crea. La *flecha asesina* no dura más de 1 año, y el arquero sólo puede tener una de estas flechas en existencia a la vez.

ASESINO

Un mercenario que lleva a cabo su tarea con un desapego frío y profesional, el asesino es igualmente hábil en el espionaje, en la caza de recompensas, y en el terrorismo. En lo más hondo, un asesino es un artesano, y su arte es es la muerte. Entrenada en una gran variedad de técnicas de matar, la de asesino es una de las clases más temidas.

Si bien un miembro de cualquier clase es capaz de convertirse en un asesino, los pícaros encajan más que cualesquiera otros, tanto desde el punto de vista de la aptitud como del ideológico. Aunque son excelentes aliados durante el combate, los asesinos se encuentran en su salsa en situaciones clandestinas, y los mejores asesinos son aquellos cuyas víctimas jamás les vieron venir.

Rol: los asesinos tienden a ser solitarios por naturaleza, viendo a los camaradas, en el mejor de los casos, más como un pasivo que como un activo. A veces, las misiones del asesino le ponen en compañía de aventureros durante largos períodos de tiempo, pero poca gente se encuentra cómoda confiando en un asesino profesional para que le guarde las espaldas en una pelea, y está más dispuesta a que el asesino, carente de emociones, explore por delante del grupo, o ayude a tender emboscadas.

Alineamiento: gracias a su necesario egoísmo y a su dura indiferencia ante el hecho de matar, la clase de asesino atrae más a la gente de alineamiento maligno que a otros. Dado que la profesión requiere cierta cantidad de autodisciplina, los personajes caóticos se adaptan mal a convertirse en asesinos sombríos. Los personajes neutrales a veces se convierten en asesinos, pensando frecuentemente en sí mismos como en simples profesionales que llevan a cabo un trabajo, y sin embargo la naturaleza de sus obligaciones inevitablemente les empuja hacia un alineamiento maligno.

Dado de golpe: d8.

Requisitos

Para poderse convertir en asesino, un personaje debe reunir los siguientes criterios.

Alineamiento: cualquiera maligno.

Habilidades: Disfrazarse 2 rangos, Sigilo 5 rangos.

Especial: el personaje debe matar a alguien por ninguna otra razón que convertirse en asesino.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del asesino (y la característica clave para cada una) son Acrobacias (Des), Averiguar intenciones (Sab), Diplomacia (Car), Disfrazarse (Car), Engañar (Car), Escapismo (Des), Intimidar (Car), Inutilizar mecanismo (Int), Juego de manos (Des), Lingüística (Int), Nadar (Fue), Percepción (Sab), Sigilo (Des), Trepar (Fue), y Usar objeto mágico (Car).

Rangos de habilidad por nivel: 4 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Los siguientes son los rasgos de clase de la clase de prestigio asesino.

Competencia con armas y armaduras: los asesinos son competentes con ballesta (de mano, ligera, o pesada), daga (cualquier tipo), dardo, espada ropera, cachiporra, arco corto (normal y compuesto), y espada corta. Los asesinos son competentes con las armaduras ligeras pero no con los escudos.

Ataque furtivo: este rasgo es idéntico al del pícaro del mismo nombre. El daño adicional infligido aumenta en +1d6 cada dos niveles (1º, 3º, 5º, 7º, y 9º). Si un asesino dispone de un bonificador a sus ataques furtivos procedente de otra fuente, los bonificadores al daño se apilan.

Ataque mortal (Ex): si un asesino estudia a su víctima durante 3 asaltos y después lleva a cabo un ataque furtivo con un arma cuerpo a

Tabla 11-2: el asesino

Nivel	Ataque base	Salv Fort	Salv Ref	Salv Vol	Especial
1º	+0	+0	+1	+0	At. furt. +1d6, at. mortal, uso de venenos
2º	+1	+1	+1	+1	Salv. +1 contra veneno, esquiva asombrosa
3º	+2	+1	+2	+1	Ataque furtivo +2d6
4º	+3	+1	+2	+1	Salv. +2 contra veneno, armas ocultas, muerte verdadera
5º	+3	+2	+3	+2	Esq. as. mejorada, ataque furtivo +3d6
6º	+4	+2	+3	+2	Salv. +3 contra veneno, muerte silenciosa
7º	+5	+2	+4	+2	Ataque furtivo +4d6
8º	+6	+3	+4	+3	Salv. +4 contra veneno, esc. a plena vista
9º	+6	+3	+5	+3	Ataque furtivo +5d6, muerte rápida
10º	+7	+3	+5	+3	Salv. +5 contra veneno, ángel de la muerte

cuerpo e inflige daño, el ataque furtivo tiene el efecto adicional de, o bien paralizar, o bien matar al objetivo (a elección del asesino). Estudiar a la víctima es una acción estándar. El ataque mortal falla si el objetivo detecta al asesino, o le reconoce como enemigo (aunque el ataque podría seguir siendo un ataque furtivo si al objetivo se le niega el bonificador por Destreza a la Clase de armadura, o si está flanqueado). Si la víctima de un ataque mortal falla su salvación de Fortaleza (CD 10 + nivel de clase del asesino + modificador por Int del asesino) contra el efecto mortal, muere. Si la tirada de salvación falla contra el efecto de parálisis, la víctima queda indefensa e incapaz de actuar durante 1d6 asaltos +1 asalto/nivel del asesino. Si la tirada de salvación de la víctima tiene éxito, el ataque es tan sólo un ataque furtivo normal. Una vez que han sido completados los 3 asaltos de estudio, debe llevar a cabo el ataque mortal en los siguientes 3 asaltos.

Si un ataque mortal se intenta y falla (la víctima consigue salvar), o el asesino no lanza el ataque en los 3 asaltos subsiguientes a completar el estudio, se requieren 3 nuevos asaltos de estudio antes de poder intentar otro ataque mortal.

Uso de venenos: los asesinos están entrenados en el uso del veneno y no pueden envenenarse accidentalmente aplicando veneno a un arma blanca (consulta Veneno, página 557).

Bonificador a la salvación contra venenos: a 2º nivel, el asesino obtiene un bonificador +1 a su tirada de salvación contra venenos, bonificador que se incrementa en +1 cada 2 niveles.

Esquiva asombrosa (Ex): a 2º nivel, un asesino no puede ser tomado desprevenido, incluso si su atacante es invisible, aunque sigue perdiendo su bonificador por Destreza a la CA si se le inmoviliza. Un asesino con esta aptitud sigue pudiendo perder su bonificador por Destreza a la CA si el oponente utiliza la acción de finta contra él.

Si un asesino ya posee esquiva asombrosa de una clase diferente, automáticamente obtiene esquiva asombrosa mejorada.

Armas ocultas (Ex): a 4º nivel, un asesino se vuelve un maestro en ocultar armas en su cuerpo, y suma su nivel de asesino a todas las pruebas de Juegos de manos llevadas a cabo para evitar que otros se las vean.

Muerte verdadera (Sb): empezando a 4º nivel, cualquiera muerto por un ataque mortal del asesino es más difícil de revivir. Los lanzadores de conjuros que intentan devolver a una criatura de entre los muertos utilizando *revivir a los muertos*, o magia similar deben llevar

a cabo una prueba de nivel de lanzador con una CD igual a 15 + el nivel del asesino, o el conjuro falla y se gasta el componente material. Lanzar *quitar maldición* el asalto anterior a intentar devolver la vida a la criatura anula esta posibilidad. La CD de *quitar maldición* es 10 + el nivel del asesino.

Esquiva asombrosa mejorada (Ex): a 5º nivel y superiores, un asesino ya no puede ser flanqueado. Esta defensa niega a un pícaro la aptitud de llevar a cabo un ataque furtivo contra el asesino flanqueándole, a menos que el atacante tenga por lo menos 4 niveles de pícaro más que niveles de asesino tenga aquél.

Si un personaje ya posee esquiva asombrosa de otra clase, los niveles de las clases que conceden esquiva asombrosa se apilan para determinar el nivel de pícaro requerido para flanquearle.

Muerte silenciosa (Ex): a 6º nivel, cuando un asesino mata a una criatura utilizando su ataque mortal durante un asalto de sorpresa, también puede llevar a cabo una prueba de Sigilo, enfrentada a las pruebas de Percepción de quienes están en las proximidades, para evitar que le identifiquen como el atacante. Si tiene éxito, los que están en las inmediaciones podrían ni siquiera darse cuenta de que el objetivo está muerto durante unos momentos, lo que permite que el asesino evite ser detectado.

Ocultarse a plena vista (Sb): a 8º nivel, un asesino puede utilizar la habilidad Sigilo incluso cuando se le observa. En tanto en cuanto se encuentre a 10 pies (*3 m*) o menos de algún tipo de sombra, un asesino puede ocultarse de la vista a campo abierto, sin tener nada tras lo cual ocultarse. Sin embargo, no puede ocultarse en su propia sombra.

Muerte rápida (Ex): a 9º nivel, una vez al día, un asesino puede llevar a cabo un ataque mortal contra un enemigo sin estudiarlo de antemano. Sin embargo sigue teniendo que llevar a cabo un ataque furtivo contra dicho enemigo, utilizando un arma cuerpo a cuerpo que inflija daño.

Ángel de la muerte (Sb): a 10º nivel, el asesino se convierte en un maestro de la muerte. Una vez al día, cuando lleva a cabo un ataque mortal con éxito, puede hacer que el cuerpo del objetivo se reduzca a polvo, lo que evita *revivir a los muertos* y *resurrección* (aunque *resurrección verdadera* funciona de la forma habitual). El asesino debe declarar el uso de esta aptitud antes de llevar a cabo el ataque. Si falla, o el objetivo salva con éxito contra el ataque mortal, este uso de la aptitud se pierde sin surtir efecto alguno.

BRIBÓN ARCANO

Pocos pueden compararse con la astucia y las estratagemas de los bribones arcanos. Estos prodigiosos ladrones mezclan los aspectos más sutiles de lo arcano con la astucia natural del bandido y del truhán, utilizando conjuros para potenciar sus aptitudes naturales para el latrocinio. Los bribones arcanos pueden forzar cerraduras, desactivar trampas, y cortar bolsas a una distancia segura utilizando su prestidigitación mágica, y la mayoría de las veces buscan la humillación como objetivo para triunfar sobre sus enemigos, en lugar de las soluciones violentas.

La senda del bribón arcano es una progresión natural para los pícaros que han suplementado sus talentos para el latrocinio con el estudio de lo arcano. Los pícaros/hechiceros y los pícaros/bardos multiclase son los bribones arcanos más comunes, aunque hay otras combinaciones posibles. Los bribones arcanos se encuentran por lo general en ciudades grandes y cosmopolitas, donde su talento para el latrocinio mágico se puede utilizar con mayor efectividad, rondando las calles y robando a los incautos.

Rol: con su dominio de la magia, los bribones arcanos pueden ser oponentes más sutiles o intrigantes que los pícaros normales. La prestidigitación a distancia potencia su habilidad como ladrones, y su aptitud para llevar a cabo ataques furtivos sin flanquear o como parte de un conjuro, puede hacer que inflijan una cantidad formidable de daño.

Alineamiento: todos los bribones arcanos tienen una inclinación hacia las trastadas y el latrocinio, y por lo tanto nunca son legales. Aunque a veces adquieren sus aptitudes mágicas a través de la senda estudiosa de la magia, su aptitud mágica surge más a menudo de un linaje de hechicero. De por sí, muchos bribones arcanos son de alineamiento caótico.

Dado de golpe: d6.

Requisitos

Para convertirse en un bribón arcano, un personaje tiene que reunir los siguientes requisitos.

Alineamiento: cualquiera no legal.

Habilidades: Escapismo 4 rangos, Inutilizar mecanismo 4 rangos, Saber (arcano) 4 rangos.

Conjuros: aptitud para lanzar *mano del mago*, y por lo menos 1 conjuro arcano de 2º nivel o superior.

Especial: ataque furtivo +2d6.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del bribón arcano (y la característica clave para cada una) son Acrobacias Des), Averiguar intenciones (Sab), Conocimiento de conjuros (Int), Diplomacia (Car), Disfrazarse (Car), Engañar (Car), Escapismo (Des), Inutilizar mecanismo (Int), Juego de manos (Des), Nadar (Fue), Percepción (Sab), Saber (todas las habilidades escogidas individualmente) (Int), Sigilo (Des), Tasación (Int), y Trepar (Fue).

Rangos de habilidad por nivel: 4 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Los siguientes son los rasgos de clase de la clase de prestigio bribón arcano.

Competencia con armas y armaduras: los bribones arcanos no obtienen competencia alguna con armas o armaduras.

Conjuros por día: cuando obtiene un nuevo nivel de bribón arcano, el personaje obtiene nuevos conjuros por día como si además hubiera subido de nivel en una clase lanzadora de conjuros a la que perteneciera antes de subir de nivel en dicha clase de prestigio. Sin embargo, no obtiene ningún otro beneficio que un personaje de dicha clase habría obtenido, excepto los conjuros adicionales al día, los conjuros conocidos (si es un lanzador espontáneo), y un nivel efectivo incrementado de lanzamiento de conjuros. Si un personaje pertenece a más de una clase lanzadora de conjuros antes de convertirse en

Tabla 11-3: el bribón arcano

Nivel	Ataque base	Salv Fort	Salv Ref	Salv Vol	Especial	Conjuros por día
1º	+0	+0	+1	+1	Juego de manos a distancia	+1 nivel de clase existente
2º	+1	+1	+1	+1	Ataque furtivo +1d6	+1 nivel de clase existente
3º	+1	+1	+2	+2	Ataque furtivo improvisado 1/día	+1 nivel de clase existente
4º	+2	+1	+2	+2	Ataque furtivo +2d6	+1 nivel de clase existente
5º	+2	+2	+3	+3	Conjuros delicados 3/día	+1 nivel de clase existente
6º	+3	+2	+3	+3	Ataque furtivo +3d6	+1 nivel de clase existente
7º	+3	+2	+4	+4	At. furt. improvisado 2/día, conj.delicados 4/día	+1 nivel de clase existente
8º	+4	+3	+4	+4	Ataque furtivo +4d6	+1 nivel de clase existente
9º	+4	+3	+5	+5	Ladrón invisible, conjuros delicados 5/día	+1 nivel de clase existente
10º	+5	+3	+5	+5	Ataque furtivo +5d6, conjuros sorpresivos	+1 nivel de clase existente

bribón arcano, debe decidir a qué clase suma el nuevo nivel, a efectos de determinar los conjuros por día.

Juego de manos a distancia (Sb): un bribón arcano puede Inutilizar mecanismo y hacer Juegos de manos a un alcance de 30 pies (*9 m*). Trabajar a distancia incrementa la CD de la prueba de habilidad normal en 5, y un bribón arcano no puede elegir 10 en esta prueba. Cualquier objeto a manipular debe pesar 5 libras (*2,25 kg*) o menos. Sólo puede utilizar esta aptitud si tiene por lo menos 1 rango en la habilidad utilizada.

Ataque furtivo: funciona exactamente como el rasgo de pícaro del mismo nombre. El daño extra infligido se incrementa en +1d6/2 niveles (2º, 4º, 6º, 8º, y 10º). Si un bribón arcano dispone de un bonificador al ataque furtivo procedente de otra fuente, los bonificadores al daño se apilan.

Ataque furtivo improvisado: empezando en 3er nivel, 1 vez/día un bribón arcano puede declarar que un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia que va a llevar a cabo es un ataque furtivo (el objetivo no puede estar a más de 30 pies [*9 m*] de distancia si el ataque furtivo improvisado es a distancia). El objetivo de un ataque furtivo improvisado pierde su bonificador por Destreza a la CA, pero sólo contra dicho ataque. El poder puede ser usado contra cualquier objetivo, pero las criaturas que no pueden ser víctimas de impactos críticos no sufren daño adicional (aunque sí pierden cualquier bonificador por Destreza a la CA contra el ataque).

A 7º nivel, un bribón arcano puede utilizar esta aptitud 2 veces/día.

Conjuros delicados (Sb): empezando en 5º nivel, un bribón arcano puede lanzar conjuros sin sus componentes somáticos o verbales, como si estuviera utilizando las dotes Conjurar en silencio y Conjurar sin moverse. Los conjuros lanzados utilizando esta aptitud no aumentan su nivel de conjuro ni su tiempo de lanzamiento. Puede utilizar esta aptitud 3 veces/día a 5º nivel, y 1 vez adicional/2 niveles posteriores, hasta un máximo de 5 veces/día a 9º nivel, debiendo declarar el uso de esta aptitud en el momento de lanzamiento.

Ladrón invisible (Sb): a 9º nivel, el bribón arcano puede volverse invisible, como si estuviera bajo los efectos de *invisibilidad mayor*, como acción gratuita, y permanecer invisible tantos asaltos por día como su nivel de bribón arcano. Su nivel de lanzador para este efecto es igual a su nivel de lanzador, y los asaltos no tienen por qué ser consecutivos.

Conjuros sorpresivos: a 10º nivel, un bribón arcano puede sumar su daño por ataque furtivo a cualquier conjuro que inflige daño, si el objetivo u objetivos están desprevenidos. Este daño adicional sólo se aplica a conjuros que infligen daño en puntos de golpe, y el daño adicional es del mismo tipo que el del conjuro. Si éste permite una tirada de salvación para negar o reducir el daño a la mitad, también niega o reduce a la mitad el daño del ataque furtivo.

Caballero arcano

Temibles combatientes y lanzadores de conjuros, los caballeros arcanos son raros entre los usuarios de la magia en su aptitud para entrar en combate cerrado junto a los guerreros, los bárbaros, y otras clases marciales. Quienes deben enfrentarse a los caballeros arcanos en combate les temen en gran medida, puesto que su versatilidad en el campo de batalla es tremenda; contra oponentes fuertemente acorazados pueden infligir conjuros incapacitantes, mientras que los lanzadores de conjuros enemigos acaban sus días ensartados en la espada de un caballero arcano.

Dado que el camino para convertirse en un caballero arcano requiere tanto de pericia marcial como de poderes arcanos, los caballeros arcanos empiezan casi siempre su camino como personajes multiclase, por ejemplo guerreros/magos o exploradores/hechiceros. Pueden hallarse dondequiera que los estudios de lo arcano sean tan prevalentes como el entrenamiento marcial.

Rol: los caballeros arcanos mezclan las aptitudes de las clases combatientes con las de los lanzadores de conjuros, lanzando magia al enemigo en un momento, y machacándole con su acero en el siguiente. Se encuentran igual de cómodos en el fragor del combate, que lanzando conjuros a sus enemigos mientras permanecen seguros tras sus compañeros. Su versatilidad les convierte en aliados valiosos cuando la naturaleza de una batalla inminente no está clara.

Alineamiento: la senda para convertirse en caballero arcano es tan variada como las que llevan al aprendizaje bajo un mago, o a una carrera como soldado, y por lo tanto los caballeros arcanos puede ser de cualquier alineamiento. Mantener el equilibrio entre los estudios del saber arcano y las técnicas marciales requiere sin embargo una gran disciplina, y por esta razón muchos prefieren alineamientos legales.

Dado de golpe: d10.

Requisitos

Para convertirse en caballero arcano, un personaje debe reunir los siguientes criterios.

Competencia con armas: debe ser competente con todas las armas marciales.

Conjuros: debe ser capaz de lanzar conjuros arcanos de 3er nivel.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del caballero arcano (y la característica clave para cada habilidad) son Averiguar intenciones (Sab), Conocimiento de conjuros (Int), Lingüística (Int), Montar (Des), Nadar (Fue), Saber (arcano) (Int), Saber (nobleza y realeza) (Int), y Trepar (Fue).

Rangos de habilidad por nivel: 2 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Los siguientes son los rasgos de clase de la clase de prestigio del caballero arcano.

Competencia con armas y armaduras: los caballeros arcanos no obtienen competencia con ningún arma o armadura.

Dote adicional: a 1er nivel, un caballero arcano puede escoger una dote adicional de combate, además de las dotes que un personaje de cualquier clase obtiene normalmente al subir de nivel. El personaje sigue teniendo que cumplir cualquier prerrequisito para estas dotes adicionales. Un caballero arcano obtiene una dote de combate adicional a 5º y a 9º nivel.

Entrenamiento diverso: un caballero arcano suma su nivel a cualquier nivel de guerrero que pueda tener, a efectos de reunir los prerrequisitos para las dotes (si no tiene niveles de guerrero, trata

Tabla II-4: el caballero arcano

Nivel	Ataque base	Salv Fort	Salv Ref	Salv Vol	Especial	Conjuros por día
1º	+1	+1	+0	+0	D. de c. adicional, entrenamiento diverso	—
2º	+2	+1	+1	+1	—	+1 n. de una clase l. de conj. arcanos existente
3º	+3	+2	+1	+1	—	+1 n. de una clase l. de conj. arcanos existente
4º	+4	+2	+1	+1	—	+1 n. de una clase l. de conj. arcanos existente
5º	+5	+3	+2	+2	Dote de combate adicional	+1 n. de una clase l. de conj. arcanos existente
6º	+6	+3	+2	+2	—	+1 n. de una clase l. de conj. arcanos existente
7º	+7	+4	+2	+2	—	+1 n. de una clase l. de conj. arcanos existente
8º	+8	+4	+3	+3	—	+1 n. de una clase l. de conj. arcanos existente
9º	+9	+5	+3	+3	Dote de combate adicional	+1 n. de una clase l. de conj. arcanos existente
10º	+10	+5	+3	+3	Crítico de conjuros	+1 n. de una clase l. de conj. arcanos existente

sus niveles de caballero arcano como niveles de guerrero). Además, suma su nivel a cualquier nivel que tenga en una clase lanzadora de conjuros arcanos a efectos de reunir los prerrequisitos para las dotes.

Conjuros por día: a los niveles indicados, un caballero arcano obtiene nuevos conjuros por día como si hubiera subido también de nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos a la que perteneciera antes de añadir la clase de prestigio. Sin embargo, no tiene ningún otro beneficio que obtendría un personaje de dicha clase, excepto conjuros adicionales por día, conjuros conocidos (si es un lanzador espontáneo), y un nivel efectivo incrementado de lanzamiento de conjuros. Si un personaje pertenecía a más de una clase lanzadora de conjuros arcanos antes de convertirse en caballero arcano, debe decidir a qué clase añade el nuevo nivel a efectos de determinar los conjuros por día.

Crítico de conjuros (Sb): a 10º nivel, cada vez que un caballero arcano confirma con éxito un impacto crítico, puede lanzar un conjuro como acción rápida. El conjuro debe incluir el objetivo del ataque como uno de sus objetivos, o bien su área de efecto. Lanzar este conjuro no provoca ataques de oportunidad. El lanzador sigue teniendo que utilizar todos los componentes de conjuro, y debe tirar por fallo de conjuro arcano si es preciso.

CRONISTA PATHFINDER

Valientes exploradores, y buscadores de conocimiento perdido u olvidado, los cronistas *Pathfinder* son la quintaesencia de los aventureros, explorando el mundo en busca de verdades esotéricas, reliquias de artefactos mágicos y mundanos, y vistas nuevas y misteriosas, ya sean maravillosas o terribles. Para algunos, este viaje tiene que ver meramente con la riqueza, para otros con la gloria del descubrimiento, y aún más se ven espoleados por el impulso irresistible de descubrir los huesos de las eras y las leyendas de épocas olvidadas, en un esfuerzo por escribir las gestas ayer, de hoy, y de mañana.

La clase de prestigio cronista *Pathfinder* llama a cualquiera que ve el mundo como un gran misterio a desentrañar, y por lo tanto atrae desde guerreros y bardos, hasta magos y clérigos, y cualquier cosa entre medio. Sin embargo, debido a su papel como historiadores y preservadores de la posteridad los candidatos deben saber leer y escribir, y deben tener una disposición al estudio, puesto que los cronistas *Pathfinder* son algo más que meros buscadores de tesoros.

Rol: las misiones de un cronista *Pathfinder* a menudo le colocan como líder de su grupo, y sus aventuras surgen típicamente de sus infinitas misiones, y giran alrededor de ellas.

Alineamiento: el alineamiento de un cronista *Pathfinder* suele determinar sus motivaciones. Los personajes buenos tiende a ver sus misiones como aventuras nobles, los personajes neutrales buscan preservar el conocimiento por el conocimiento, y los personajes malignos son impulsados por el afán de acumular riquezas y aumentar su propia gloria.

Dado de golpe: d8.

Requisitos

Para llegar a convertirse en un cronista Pathfinder, un personaje debe reunir los siguientes criterios.

Habilidades: Interpretar (Oratoria) 5 rangos, Lingüística 3 rangos, Profesión (escriba) 5 rangos.

Especial: debe haber sido autor de algún texto o haber inscrito algo (diferente a un pergamino mágico u otro objeto) por el cual otra persona (no un PJ) haya pagado por lo menos 50 po.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del cronista Pathfinder (y la característica clave para cada habilidad) son Averiguar intenciones (Sab), Diplomacia (Car), Disfrazarse (Car), Engañar (Car), Escapismo (Des), Interpretar (Car), Intimidar (Car), Juego de manos (Des), Lingüística (Int), Montar (Des), Percepción (Sab), Saber (todas las habilidades, individualmente) (Int), Supervivencia (Sab), Tasación (Int), y Usar objeto mágico (Car).

Rangos de habilidad por nivel: 8 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Los siguientes son los rasgos de clase de la clase de prestigio cronista Pathfinder.

Competencia con armas y armaduras: los cronistas Pathfinder no obtienen competencia con armas o armaduras.

Conocimiento de bardo (Ex): esta aptitud es idéntica al rasgo de clase del bardo del mismo nombre, y los niveles en esta clase se apilan con niveles de cualquier otra clase que conceda una aptitud similar.

Bolsillos profundos (Ex): un cronista Pathfinder colecciona objetos al igual que conocimiento, acumulando pequeñas cantidades de esto y de lo otro a lo largo de sus viajes. Como resultado, puede llevar encima equipo no especificado por un valor de hasta 100 po/nivel de clase. Puede tratarse de cualquier tipo de equipo que quepa razonablemente en una mochila, incluyendo pociones y pergaminos (pero no cualquier otro tipo de objeto mágico). Como acción de asalto completo, el cronista puede rebuscar en sus bolsillos para recuperar un objeto que especifique en ese momento, restando su valor de la cantidad de la que dispone. Este objeto no puede pesar más de 10 libras (*4,5 kg*). Cuando el coste residual llega a 0, el cronista no puede recuperar más objetos hasta que reponga el contenido de sus bolsillos invirtiendo unas cuantas horas, y una cantidad de oro suficiente para volver al total de las 100 po/nivel de clase.

Además, si invierte una hora en empaquetar bien su equipo cada día, obtiene un bonificador +4 a la Fuerza para determinar cuál es su impedimenta ligera, lo que no afecta a su capacidad de carga máxima. La distribución eficiente del peso simplemente le causa menos estorbo que la misma cantidad de peso haría de forma normal. Finalmente, el cronista Pathfinder obtiene un bonificador +4 a las pruebas de Juego de manos llevadas a cabo para ocultar pequeños objetos en su persona.

Escriba maestro (Ex): un cronista *Pathfinder* suma su nivel de clase como bonificador a todas las pruebas de Lingüística o de Profesión (escriba), así como a las pruebas de Usar objeto mágico que tienen que ver con pergaminos u otros objetos mágicos escritos, y además puede llevar a cabo pruebas de Lingüística para descifrar texto como acción de asalto completo, y siempre puede elegir 10 en las pruebas de Lingüística y de Profesión (escriba), incluso si está distraído o en peligro.

Vivir para contarlo (Ex): a 2º nivel, 1 vez al día/2 niveles de clase, un cronista *Pathfinder* puede intentar una nueva tirada de salvación contra cualquier estado continuado contra el que fallara una tirada de salvación en un asalto anterior, incluso si el efecto normalmente es permanente. Esta aptitud no surte efecto en estados que no permiten tirada de salvación, o contra efectos instantáneos.

Encontrar el camino (Ex): empezando a 2º nivel, un cronista *Pathfinder* desarrolla un excelente sentido de la dirección, y una gran habilidad para conducir a otros por terreno difícil, o siguiendo mapas antiguos. Obtiene un bonificador +5 a las pruebas de Supervivencia llevadas a cabo para evitar perderse, y a las pruebas de Inteligencia para escapar de un conjuro de *laberinto*. Además, siempre utiliza el bonificador al movimiento en campo abierto 'camino o sendero' incluso en terreno carente de senderos, ya vaya a pie o montado. Con una prueba de Supervivencia CD 15, puede extender dicho beneficio a un compañero/nivel de clase.

Interpretación de bardo (Sb): a 3er nivel, un cronista *Pathfinder* obtiene esta aptitud, que funciona como el rasgo de clase del bardo del mismo nombre, excepto que el nivel efectivo de bardo del cronista es 2 niveles inferior a su nivel de clase. Los niveles de esta clase se apilan con niveles de cualquier otra clase que concede una aptitud similar, para determinar su nivel efectivo de bardo.

Prestar ayuda mejorado (Ex): los cronistas Pathfinder suelen acompañar a grandes héroes, yendo a su lado y anotando sus gestas, pero a menudo echando una mano cuando hace falta. Empezando a 3er nivel, un cronista Pathfinder utilizando la acción prestar ayuda concede un bonificador +4, en lugar del +2 habitual.

Tabla 11-5: el cronista Pathfinder

Nivel	Ataque base	Salv Fort	Salv Ref	Salv Vol	Especial
1º	+0	+0	+1	+1	Conocimiento de bardo, bolsillos profundos, escriba maestro
2º	+1	+1	+1	+1	Vivir para contarlo, encontrar el camino
3º	+2	+1	+2	+2	Interpretación de bardo, prestar ayuda mejorado
4º	+3	+1	+2	+2	Relatos épicos
5º	+3	+2	+3	+3	Campaña susurrada
6º	+4	+2	+3	+3	Acción inspirada (movimiento)
7º	+5	+2	+4	+4	Invocar a las leyendas
8º	+6	+3	+4	+4	Relatos épicos mayores
9º	+6	+3	+5	+5	Acción inspirada (estándar)
10º	+7	+3	+5	+5	Cántico de los muertos ilustres

Relatos épicos (Sb): un cronista *Pathfinder* de 4º nivel puede escribir un relato tan evocador y conmovedor que transmite los efectos de la interpretación de bardo mediante la palabra escrita. Crear un relato épico requiere que el cronista *Pathfinder* invierta tantos asaltos de su aptitud interpretación de bardo como el doble de la duración del relato épico (máximo 10 asaltos), y cualquier prueba relevante se lleva a cabo con Profesión (escriba). Un relato épico sólo afecta al lector, pero concede todos los beneficios que normalmente se aplicarían por oír una interpretación. El cronista puede aplicar los efectos de cualquier dote que afecte a la interpretación de bardo a sus relatos épicos. Un relato épico mantiene su potencia sobrenatural durante 1 día/nivel de clase. Se requiere 1 hora para escribirlo, 1 acción de asalto completo para activarlo, y tiene una duración igual a la mitad de los asaltos de interpretación de bardo utilizados para crearlo. Una vez activada, la magia de un relato épico se consume.

Campaña susurrada (Ex): los cronistas *Pathfinder* influencian al mundo mediante su control de la información, y su aptitud para moldear la percepción pública. A 5º nivel, y como uso especial de la interpretación de bardo, pueden crear el efecto de un conjuro de *perdición*, como si lo lanzara un hechicero de su nivel de clase, denunciando a una criatura en persona. Éste es un efecto dependiente del idioma.

Alternativamente, el cronista puede denunciar a un objetivo en particular (un individuo o un grupo definible de criaturas) a otros. Esta forma de interpretación de bardo crea efecto del conjuro *cautivar*, pero al final de la interpretación todas las criaturas que fallan su salvación cambian su actitud hacia el objetivo de la interpretación en 1 paso (en la dirección que elija el cronista) durante 1 día/nivel de clase.

Acción inspirada (Sb): como uso especial de la interpretación de bardo, un cronista *Pathfinder* de 6º nivel puede exhortar a cualquier aliado que se encuentra a distancia auditiva a un impulso de acción repentino, permitiendo que lleve a cabo de inmediato una acción de movimiento adicional, que no cuenta contra el número de acciones del aliado en su propio turno.

A 9º nivel, puede permitir a un aliado llevar a cabo de inmediato una acción estándar en vez de una acción de movimiento.

Invocar a las leyendas (Sb): a 7º nivel, y 1 vez/semana como acción de asalto completo, un cronista *Pathfinder* puede convocar a 2d4 bárbaros humanos de 4º nivel, como si usara un *cuerno del Valhalla* de bronce; estos bárbaros convocados le sirven con lealtad completa. Son constructos, no gente de verdad (aunque lo parecen). Llegan con el equipo normal de los bárbaros (consulta la página 454) y atacan a cualquiera a quien el cronista designa.

Relatos épicos mayores (Sb): a 8º nivel, la palabra escrita del cronista *Pathfinder* obtiene poder. Esta aptitud funciona como relatos épicos, excepto que si se lee en voz alta, la interpretación de bardo surte efecto como si el autor hubiera utilizado la aptitud, pero sus objetivos los fija el lector, y usa la puntuación de característica de Carisma de éste donde sea aplicable.

Cántico de los muertos ilustres (Sb): 1 vez/semana y como acción de asalto completo, a 10º nivel un cronista *Pathfinder* puede convocar a 1d4 +1 bárbaros humanos de 5º nivel, como si usara un *cuerno del Valhalla* de hierro. Los bárbaros convocados le siguen con lealtad completa e incuestionable. Son constructos, del subtipo incorporal (sufren 50% de daño de fuentes corporales, y ninguno de fuentes no mágicas). Llegan vistiendo *cuero tachonado +2* y empuñando *grandes hachas +1 de toque fantasmal* (lo que les permite infligir daño completo a las criaturas corporales) y atacan a cualquiera a quien designe el cronista. Para el cronista y sus aliados, estos muertos ilustres parecen una tropa noble de combatientes espectrales, pero sin embargo sus enemigos pueden ver la terrible ira de los antiguos héroes, y deben llevar a cabo salvaciones de Voluntad o quedan estremecidos durante

1 asalto/bárbaro convocado (CD 15 + modificador por Carisma del cronista *Pathfinder*).

Danzarín sombrío

Las personas civilizadas siempre han temido la noche, encerrándose tras puertas o reconfortándose con fogatas cuando las sombras crecen, recelosas y con razón de las criaturas que acechan en la oscuridad. Y sin embargo, hace mucho tiempo, algunos aprendieron que la mejor forma de conquistar a un enemigo es abrazarlo. Ellos fueron los primeros danzarines sombríos.

Los danzarines sombríos existen en la frontera entre la luz y la oscuridad, donde tejen las sombras para convertirse en artistas del engaño, sólo visibles a medias. No ligados por ninguna moralidad específica o código tradicional, abarcan una amplia variedad de tipos de aventureros que han visto el valor de la oscuridad. Los lanzadores de conjuros utilizan sus aptitudes para lanzar con seguridad desde un punto oculto y después alejarse rápidamente, mientras que las clases dedicadas al combate cuerpo a cuerpo disponen de la aptitud de atacar a sus enemigos con el elemento sorpresa. Algunos incluso se toman completamente en serio el nombre de su clase, convirtiéndose en extraños y misteriosos intérpretes y bailarines, aunque más a menudo la tentación que presentan sus talentos para el engaño y la infiltración hace que los danzarines sombríos opten por vidas de latrocinio.

Rol: los danzarines sombríos se aventuran por una amplia variedad de razones. Muchos grupos aventureros los encuentren valiosos como miembros del grupo debido a su increíble sigilo, y su aptitud para sorprender a sus enemigos con ataques relampagueantes cuando menos se lo esperan. Por esta razón, sus servicios son a menudo buscados por los grupos que necesitan exploradores o espías.

Alineamiento: debido a su naturaleza como bribones visualmente engañosos, los danzarines sombríos no encajan cómodamente en la categoría de los legales, puesto que muchos utilizan sus talentos para esconderse de la vista de la autoridad legítima. Y sin embargo, aunque aliados de la oscuridad, los danzarines sombríos no son inherentemente malignos, ni están predispuestos al bien. Para ellos, la oscuridad es simplemente la oscuridad, sin ninguna de las connotaciones morales habituales que hacen los ignorantes.

Dado de golpe: d8.

Requisitos

Para poderse convertir en un danzarín sombrío, un personaje debe reunir los siguientes criterios.

Habilidades: Interpretar (danza) 2 rangos, Sigilo 5 rangos.

Dotes: Esquiva, Movilidad, Reflejos de combate.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase de un danzarín sombrío (y la característica clave para cada habilidad) son Acrobacias (Des), Diplomacia (Car), Disfrazarse (Car), Engañar (Car), Escapismo (Des), Interpretar (Car), Juego de manos (Des), Percepción (Sab), y Sigilo (Des).

Rangos de habilidad por nivel: 6 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Los siguientes son los rasgos de clase de la clase de prestigio danzarín sombrío.

Competencia con armas y armaduras: los danzarines sombríos son competentes con clava, ballesta (de mano, ligera, o pesada), daga (cualquier tipo), dardos, maza, maza de armas, bastón, espada ropera, cachiporra, arco corto (normal y compuesto), y espada corta. Los danzarines sombríos son competentes con las armaduras ligeras, pero no con los escudos.

Ocultarse a plena vista (Sb): un danzarín sombrío puede utilizar la habilidad Sigilo incluso cuando está siendo observado. En tanto en cuanto se halle a 10 pies (*3 m*) o menos de un área de luz tenue, puede ocultarse a plena vista sin necesitar algo tras lo que ocultarse. Sin embargo, no puede ocultarse en su propia sombra.

Evasión (Ex): a 2º nivel, un danzarín sombrío obtiene evasión. Si se ve expuesto a cualquier efecto que normalmente le permitiría intentar una tirada de salvación de Reflejos para mitad de daño, no sufre daño alguno con una tirada de salvación con éxito. La aptitud evasión sólo puede utilizarse si lleva armadura ligera o no lleva armadura.

Visión en la oscuridad (Ex): a 2º nivel, un danzarín sombrío obtiene visión en la oscuridad hasta un alcance de 60 pies (*18 m*). Si ya la tiene, el rango se incrementa en 30 pies (*9 m*).

Esquiva asombrosa (Ex): a 2º nivel, un danzarín sombrío no puede ser tomado desprevenido, incluso si el atacante es invisible, aunque sigue perdiendo su bonificador por Destreza a la CA si está inmovilizado. Un danzarín sombrío con esta aptitud puede todavía perder su

Tabla II-6: el danzarín sombrío

Nivel	Ataque base	Salv Fort	Salv Ref	Salv Vol	Especial
1º	+0	+0	+1	+0	Esconderse a plena vista
2º	+1	+1	+1	+1	Evasión, visión en la oscuridad, esquiva asombrosa
3º	+2	+1	+2	+1	Talento de pícaro, ilusión sombría, convocar sombra
4º	+3	+1	+2	+1	Llamar a la sombra, salto sombrío 40 pies (*12 m*)
5º	+3	+2	+3	+2	Rodar a la defensiva, esquiva asombrosa mejorada
6º	+4	+2	+3	+2	Talento de pícaro, salto sombrío 80 pies (*24 m*)
7º	+5	+2	+4	+2	Mente escurridiza
8º	+6	+3	+4	+3	Salto sombrío 160 pies (*48 m*), poder de las sombras
9º	+6	+3	+5	+3	Talento de pícaro
10º	+7	+3	+5	+3	Evasión mejorada, salto sombrío 320 pies (*96 m*), amo de las sombras.

bonificador por Destreza a la CA si un oponente utiliza con éxito una acción de finta contra él.

Si un danzarín sombrío ya posee esquiva asombrosa de una clase diferente, automáticamente obtiene esquiva asombrosa mejorada (consulta la página 386).

Talentos de pícaro: a 3er nivel, y cada 3 niveles posteriores, el danzarín sombrío obtiene una aptitud especial que le permite confundir a sus enemigos, y que funciona como el rasgo de clase talento de pícaro. Un danzarín sombrío no puede seleccionar un talento individual más de una vez, y si posee el rasgo de clase de pícaro talentos avanzados, puede escoger de la lista de talentos avanzados.

Ilusión sombría (St): cuando un danzarín sombrío alcanza el 3er nivel, puede crear ilusiones visuales. Esta aptitud funciona como *imagen silenciosa*, utilizando el nivel de lanzador del danzarín sombrío como nivel de lanzador. Un danzarín sombrío puede utilizar esta aptitud 1 vez/día por cada 2 niveles de danzarín sombrío, y la CD para la misma está basada en el Carisma.

Convocar a una sombra (Sb): a 3er nivel, un danzarín sombrío puede convocar a la sombra, un muerto viviente sombrío. A diferencia de una sombra normal, el alineamiento de ésta es igual que el del danzarín sombrío, y la criatura no puede crear engendros. La sombra convocada obtiene un bonificador +4 a las salvaciones de Voluntad llevadas a cabo para reducir a la mitad el daño por energía positiva canalizada, y no puede ser expulsada o comandada. La sombra sirve como compañera del danzarín sombrío, y puede comunicarse de forma inteligible con el mismo. Esta sombra tiene un número de puntos de golpe igual a la mitad del total del danzarín sombrío. La sombra utiliza el Ataque base y los bonificadores a las salvaciones base del danzarín sombrío. Por lo demás, es una sombra idéntica a la que se detalla en el *Bestiario*.

Si un compañero sombrío es destruido, o el danzarín sombrío elige despedirla, el danzarín debe intentar una salvación de fortaleza CD 15. Si la tirada de salvación falla, el danzarín sombrío sufre 1 nivel negativo permanente. Una tirada con éxito evita este nivel negativo. Un compañero sombrío destruido o despedido no puede reemplazarse hasta al cabo de 30 días.

Llamar a la sombra (St): a 4º nivel, un danzarín sombrío puede crear criaturas y efectos a partir de la sombra en bruto. Esta aptitud funciona como *conjuración sombría*, utilizando como nivel de lanzador el nivel del danzarín sombrío. Un danzarín sombrío puede utilizar esta aptitud 1 vez/día a 4º nivel, +1 vez adicional/día por cada 2 niveles alcanzados más allá del 4º (2/día a 6º nivel, 3/día a 8º nivel, y 4/día a 8º nivel). Al llegar a 10º nivel, esta aptitud funciona como *conjuración sombría mayor*, y su CD se basa en el Carisma.

Salto sombrío (Sb): a 4º nivel, un danzarín sombrío obtiene la aptitud de viajar entre las sombras como si utilizara el conjuro *puerta dimensional*. La limitación es que este transporte mágico debe empezar y acabar en un área en la que por lo menos haya algo de luz tenue. Un danzarín sombrío puede saltar hasta un total de 40 pies (*12 m*)/día de esta forma; podría tratarse de un solo salto de 40 pies (*12 m*) o 4 saltos de 10 pies (*3 m*) cada uno. Por cada 2 niveles por encima del 4º, la distancia que un danzarín sombrío puede saltar cada día se dobla (80 pies [*24 m*] a 6º, 160 pies [*48 m*] a 8º, y 320 pies [*96 m*] a 10º). Esta cantidad se puede dividir entre muchos saltos, pero cada uno, no importa lo pequeño que sea, cuenta como un incremento de 10 pies (*3 m*).

Rodar a la defensiva (Ex): empezando en 5º nivel, 1 vez/día, un danzarín sombrío puede intentar evitar un golpe letal. Esto funciona como el talento avanzado del pícaro del mismo nombre.

Esquiva asombrosa mejorada (Ex): a 5º nivel y superiores, un danzarín sombrío ya no puede ser flanqueado. Esta defensa niega a un pícaro la aptitud de llevar a cabo ataques furtivos contra el danzarín sombrío flanqueándole, a menos que tenga por lo menos 4 niveles de pícaro más que niveles de danzarín sombrío tenga el objetivo.

Si un personaje posee esquiva asombrosa de otra clase, los niveles de las clases que conceden esquiva asombrosa se apilan para determinar el nivel mínimo de pícaro requerido para flanquear al personaje.

Mente resbaladiza (Ex): a 7º nivel, un danzarín sombrío se vuelve resistente a los conjuros de encantamiento. Esto funciona como el talento avanzado del pícaro del mismo nombre.

Poder de las sombras (St): a 8º nivel, un danzarín sombrío puede utilizar sombra en bruto para dañar a sus enemigos. Esta aptitud funciona como *evocación sombría*, utilizando el nivel de danzarín sombrío como nivel de lanzador. Un danzarín sombrío puede utilizar esta aptitud 1 vez/día a 8 nivel, y 1 vez/día adicional al llegar a 10º nivel. La CD de esta aptitud se basa en el Carisma.

Evasión mejorada (Ex): esta aptitud, obtenida a 10º nivel, funciona como evasión (ver más arriba). Un danzarín sombrío no sufre daño alguno con una tirada de salvación con éxito contra ataques que permiten una salvación de Reflejos para mitad de daño. Lo que es más, sólo sufre mitad de daño incluso si falla su tirada de salvación.

Amo de las sombras (Sb): a 10º nivel, cada vez que un danzarín sombrío se encuentra en un área de luz tenue, obtiene RD 10/- y un bonificador +2 por suerte a todas las tiradas de salvación. Además, siempre que consigue confirmar un impacto crítico contra un enemigo que está en un área de luz tenue, dicho enemigo queda cegado durante 1d6 asaltos.

Discípulo del dragón

Dado que se cuentan entre las criaturas más antiguas, poderosas, y caprichosas de las que existen, los dragones de vez en cuando tienen escarceos con mortales que no sospechan su auténtica naturaleza, o bien tienen descendencia con individuos excepcionales. Igualmente, el gran poder que poseen dichas criaturas ha intrigado durante mucho tiempo a los magos y a los alquimistas, que han buscado diversos medios mágicos de infundir su cuerpo con poder dracónico. Como resultado, la sangre de los dragones corre por las venas de muchas razas. Para algunos, esta herencia se manifiesta como un linaje sortílego y como una predilección por la magia; para otros, sin embargo, el poder de sus antepasados dracónicos se convierte en una obsesión.

Los lanzadores de conjuros que abrazan su herencia dracónica y aprenden a canalizar sus aptitudes, pueden convertirse en discípulo del dragón, temibles guerreros que poseen, no sólo el repertorio de un hechicero consumado, sino también la aptitud de desatar el furioso poder de los dragones sobre sus enemigos. Conforme los discípulos del dragón descubren el poder de sus antepasados, pueden aprender a escupir fuego, a volar con alas de reptil y, en el pináculo de sus habilidades, adoptar forma de dragón. Aunque son raros, los discípulos del dragón pueden hallarse en cualquier país en el que los dragones interaccionan con los mortales.

Rol: con la magia de una clase lanzadora de conjuros a su disposición, los discípulos del dragón pueden adoptar el rol típico de un usuario de la magia, entorpeciendo el movimiento del enemigo, y lanzando conjuros dañinos a sus oponentes. Sin embargo, las aptitudes dracónicas del discípulo del dragón convierten en aún más formidables a estos versátiles lanzadores de conjuros, que pueden utilizar su arma de aliento y su capacidad de volar para destruir directamente a sus enemigos.

Alineamiento: los discípulos del dragón pueden ser de cualquier alineamiento, aunque tienden más a ser caóticos que legales. Quienes adoptan los rasgos de los dragones cromáticos, como los bestiales dragones blancos y los temibles dragones rojos, tienen propensión al mal. De la misma manera, quienes tienden hacia los dragones metálicos, como por ejemplo los estoicos dragones de oropel y los caballerosos dragones de oro, son a menudo de alineamientos buenos.

Dado de golpe: d12.

Requisitos

Para convertirse en un discípulo del dragón, un personaje debe reunir los criterios siguientes.

Razas: cualquiera que no sea dragón.

Tabla 11-7: el discípulo del dragón

Nivel	Ataque base	Salv Fort	Salv Ref	Salv Vol	Especial	Conjuros por día
1º	+0	+1	+0	+1	Sangre de dragón, incr. de armadura natural (+1)	—
2º	+1	+1	+1	+1	Imp. de car. (Fue +2), dote de linaje, m. de dragón	+1 n. de una clase l. de conj. arcanos existente
3º	+2	+2	+1	+2	Arma de aliento	+1 n. de una clase l. de conj. arcanos existente
4º	+3	+2	+1	+2	Imp. de car. (Fue +2), incr. de arm. natural (+1)	+1 n. de una clase l. de conj. arcanos existente
5º	+3	+3	+2	+3	Sentido ciego 30 pies (9 *m*), dote de linaje	—
6º	+4	+3	+2	+3	Impulso de característica (Con +2)	+1 n. de una clase l. de conj. arcanos existente
7º	+5	+4	+2	+4	F. de dragón (1/día), incr. de arm. natural (+1)	+1 n. de una clase l. de conj. arcanos existente
8º	+6	+4	+3	+4	Impulso de característica (Int +2), dote de linaje	+1 n. de una clase l. de conj. arcanos existente
9º	+6	+5	+3	+5	Alas	—
10º	+7	+5	+3	+5	Sentido ciego 60 pies (18 *m*), f. de dragón (2/día)	+1 n. de una clase l. de conj. arcanos existente

Habilidades: Saber (arcano) 5 rangos.

Idiomas: dracónico.

Lanzamiento de conjuros: aptitud para lanzar conjuros arcanos de 1er nivel sin preparación. Si el personaje tiene niveles de hechicero debe poseer el linaje dracónico. Si el personaje sube de nivel de hechicero después de adoptar esta clase, debe ceñirse al linaje dracónico.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del discípulo del dragón (y la característica clave para cada habilidad) son Conocimiento de conjuros (Int), Diplomacia (Car), Escapismo (Des), Percepción (Sab), Saber (todas las habilidades individualmente) (Int), y Volar (Des).

Rangos de habilidad por nivel: 2 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Los siguientes son los rasgos de clase de la clase de prestigio discípulo del dragón.

Competencia con armas y armaduras: los discípulos de dragón no obtienen competencia alguna con armas o armaduras.

Conjuros por día: a los niveles indicados, un discípulo del dragón obtiene nuevos conjuros por día como si hubiera subido de nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos a la que perteneciera antes de añadir la clase de prestigio. Sin embargo, no obtiene los beneficios que un personaje de dicha clase hubiera obtenido, excepto conjuros adicionales por día, conjuros conocidos (si es un lanzador espontáneo), y un nivel efectivo incrementado de lanzamiento de conjuros. Si un personaje pertenece a más de una clase lanzadora de conjuros arcanos antes de convertirse en discípulo del dragón, debe decidir a qué clase suma el nuevo nivel, a efectos de determinar los conjuros por día.

Sangre de dragón: un discípulo del dragón suma su nivel a sus niveles de hechicero al determinar los poderes obtenidos de su linaje. Si no tiene niveles de hechicero, en su lugar obtiene poderes de linaje del linaje dracónico, utilizando su nivel de discípulo del dragón como nivel de hechicero para determinar los bonificadores obtenidos. Debe escoger un tipo de dragón al obtener su primer nivel en esta clase, y dicho tipo debe ser el mismo que su tipo de hechicero. Esta actitud no concede conjuros adicionales al hechicero a menos que posea espacios de conjuro de un nivel apropiado. Dichos conjuros adicionales se conceden automáticamente si el hechicero obtiene espacios de conjuro del nivel del conjuro.

Incremento de armadura natural (Ex): conforme su piel se hace más gruesa, un discípulo del dragón se parece más y más al aspecto físico de su progenitor. En los niveles 1º, 4º y 7º, un discípulo del dragón obtiene un incremento de su armadura natural (si la tiene), tal y como se indica en la tabla 11-7. Estos bonificadores de armadura se apilan.

Impulso de característica (Ex): conforme un discípulo del dragón sube de nivel en esta clase de prestigio, sus puntuaciones de característica se incrementan tal y como se indica en la tabla 11-7. Los incrementos se apilan, y se obtienen como si fuera a través de una subida de nivel.

Dote de linaje: al llegar a 2º nivel, y cada 3 niveles subsiguientes, un discípulo del dragón obtiene una dote adicional, a escoger de la lista de dotes adicionales del linaje dracónico (consulta la página 64).

Mordisco de dragón (Ex): a 2º nivel, cada vez que el discípulo del dragón utiliza su linaje para hacer crecer unas garras, también obtiene un ataque de mordisco. Este es un ataque principal natural

que inflige 1d6 pg de daño (1d4 si el discípulo es Pequeño), más vez y media su modificador por Fuerza. Al llegar a 6º nivel, el mordisco también inflige 1d6 pg de daño por energía, cuyo tipo viene determinado por el linaje del discípulo del dragón.

Arma de aliento (Sb): a 3er nivel, un discípulo del dragón obtiene el poder de linaje arma de aliento, incluso si su nivel aún no se lo concedería. Una vez su nivel es lo suficientemente alto como para obtener esta aptitud a través de su linaje, el discípulo del dragón obtiene 1 uso adicional de su arma de aliento/día. El tipo y la forma del arma de aliento dependen del tipo de dragón escogido por el discípulo, tal y como se detalla en la descripción del linaje de hechicero dracónico (consulta la página 64).

Sentido ciego (Ex): a 5º nivel, el discípulo del dragón obtiene sentido ciego con un alcance de 30 pies (*9 m*). Utilizando sentidos no visuales, el discípulo del dragón se da cuenta de cosas que no puede ver. Por lo general no necesita llevar a cabo pruebas de Percepción para darse cuenta de la presencia de criaturas que se encuentran dentro del alcance de su sentido ciego, ni para señalar su posición, mientras tenga línea de efecto (ver página 215) a dichas criaturas.

Cualquier oponente al que el discípulo del dragón no pueda ver sigue teniendo ocultación total de él, y existe la probabilidad de fallo normal al atacar a enemigos que disponen de ocultamiento. La visibilidad sigue afectando el movimiento de una criatura con sentido ciego, que no dispone de su bonificador por Destreza a la Clase de armadura contra ataques de criaturas a las que no puede ver. A 10º nivel, el rango de esta aptitud se incrementa a 60 pies (*18 m*).

Forma de dragón (St): a 7º nivel, un discípulo del dragón puede adoptar forma de dragón, aptitud que funciona como *forma de dragón I*. A 10º nivel, funciona como *forma de dragón II*, y el discípulo del dragón puede utilizarla 2 veces/día. Su nivel de lanzador para este efecto es igual a sus niveles efectivos de hechicero para su linaje dracónico. Siempre que lanza *forma de dragón*, debe adoptar la forma de un dragón del mismo tipo que su linaje.

Alas (Sb): a 9º nivel, un discípulo del dragón obtiene el poder de linaje alas, incluso si su nivel todavía no concede dicho poder. Una vez su nivel es lo suficientemente alto como para conceder esta aptitud a través del linaje, la velocidad del discípulo del dragón se incrementa a 90 pies (*27 m*).

Duelista

Los duelistas representan el pináculo de la esgrima elegante. Se mueven con una elegancia inigualada por la mayoría de enemigos, parando golpes y contraatacando rápidamente con sus espadas. Pueden llevar armadura, pero suelen desdeñar tan incómoda protección, puesto que su agilidad les permite esquivar fácilmente a sus oponentes. Mientras otros avanzan a trompicones por un terreno desigual, los duelistas cargan ágilmente a través del campo de batalla, saltando y haciendo piruetas hacia lo más grueso del combate. Les encanta el cuerpo a cuerpo, donde su habilidad con la espada les permite llevar a cabo ataques repentinos contra enemigos torpes, e incapacitar oponentes con pinchazos particularmente bien colocados de la espada.

El camino del duelista es natural para los pícaros y bardos, puesto que dichas clases no confían en la armadura para su defensa, aunque casi otros tantos duelistas proceden de las filas de los guerreros y los exploradores. A menudo se les encuentra en aquellas regiones que poseen unas reglas y una etiqueta elaboradas para el combate.

Rol: las aptitudes de los duelistas complementan a aquellos pícaros o bardos que quieren acentuar su potencial para la lucha pero, a causa de su falta de armadura pesada, tienen miedo de entrar en combate cerrado. Los duelistas luchan en vanguardia junto a los guerreros, los bárbaros, y otros combatientes cuerpo a cuerpo, esquivando hábilmente las espadas de sus oponentes, a la vez que se fijan como objetivo de forma experta las vulnerabilidades de estos.

Alineamiento: los duelistas pueden pertenecer a cualquier alineamiento, aunque como muchos proceden de trasfondos de pícaro o de bardo, tienden a desdeñar el comportamiento legal. Los duelistas legales no son, sin embargo, desconocidos, y a menudo se adhieren a un estricto código de honor, rehusando atacar a oponentes desarmados u obviamente inferiores.

Dado de golpe: d10.

Requisitos

Para convertirse en duelista, un personaje debe reunir los siguientes criterios.

Ataque base: +6.

Habilidades: Acrobacias 2 rangos, Interpretar 2 rangos.

Dotes: Esquiva, Movilidad, Sutileza con las armas.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del duelista (y la característica clave para cada una) son Acrobacias (Des), Averiguar intenciones (Sab), Engañar (Car), Escapismo (Des), Interpretar (Car), y Percepción (Sab).

Rangos de habilidad por nivel: 4 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Los siguientes son los rasgos de clase de la clase de prestigio duelista.

Competencia con armas y armaduras: el duelista es competente con todas las armas sencillas y marciales. Los duelistas son competentes con las armaduras ligeras, pero no con los escudos.

Defensa astuta (Ex): cuando lleva armadura ligera o no lleva armadura, y no usa escudo, un duelista suma 1 punto de su bonificador por Inteligencia (si posee) por nivel de la clase del duelista como bonificador por esquiva a su Clase de armadura mientras empuña un arma cuerpo a cuerpo. Si le toman desprevenido o de cualquier otra forma se le niega su bonificador por Destreza, también pierde este bonificador.

Impacto preciso (Ex): un duelista obtiene la aptitud de impactar de forma precisa con un arma perforante ligera o a una mano, sumando su nivel de duelista a su tirada de daño.

Cuando lleva a cabo un impacto preciso, un duelista no puede atacar con un arma en la otra mano, ni usar un escudo. El impacto preciso de un duelista sólo funciona contra criaturas vivas que tienen una anatomía discernible. Cualquier criatura inmune a los impactos

Tabla 11-8: el duelista

Nivel	Ataque base	Salv Fort	Salv Ref	Salv Vol	Especial
1º	+1	+0	+1	+0	Defensa astuta, impacto preciso
2º	+2	+1	+1	+1	Reacción mejorada +2, parada
3º	+3	+1	+2	+1	Movilidad mejorada
4º	+4	+1	+2	+1	Reflejos de combate, gracia
5º	+5	+2	+3	+2	Réplica
6º	+6	+2	+3	+2	Carga acrobática
7º	+7	+2	+4	+2	Defensa elaborada
8º	+8	+3	+4	+3	Reacción mejorada +4
9º	+9	+3	+5	+3	Desviar flechas, no hay retirada
10º	+10	+3	+5	+3	Crítico incapacitante

críticos también es inmune a un impacto preciso, y cualquier objeto o aptitud que protege a una criatura de los impactos críticos también le protege de un impacto preciso.

Reacción mejorada (Ex): a 2º nivel, un duelista obtiene un bonificador +2 a las pruebas de iniciativa. A 8º nivel, el bonificador se incrementa a +4. Este bonificador se apila con el proporcionado por la dote Iniciativa mejorada.

Parada (Ex): a 2º, un duelista aprende a parar los ataques de otras criaturas, haciendo que fallen. Cada vez que un duelista lleva a cabo una acción de ataque completo con un arma perforante ligera o a una mano, puede elegir no llevar a cabo uno de sus ataques. En cualquier momento antes de su siguiente turno, puede intentar parar un ataque contra él mismo o contra un aliado adyacente como acción inmediata. Para parar, lleva a cabo una tirada de ataque utilizando el mismo bonificador que hubiera tenido el ataque que desechó durante su acción previa. Si su tirada de ataque es mayor que la del atacante, el ataque de éste falla automáticamente. Por cada categoría de tamaño que la criatura atacante es mayor que el duelista, éste sufre un penalizador -4 a su tirada de ataque, y también sufre un penalizador -4 cuando intenta parar un ataque llevado a cabo contra un aliado adyacente. El duelista debe declarar el uso de esta aptitud una vez se anuncia el ataque a parar, pero antes de que se lleve a cabo la tirada de ataque.

Movilidad mejorada (Ex): empezando en 3er nivel, y si lleva armadura ligera o ninguna armadura y no está usando un escudo, el duelista obtiene un bonificador +4 adicional a su CA contra ataques de oportunidad causados cuando sale de una casilla amenazada.

Reflejos de combate: a 4º nivel, el duelista obtiene el beneficio de la dote Reflejos de combate cuando utiliza un arma perforante ligera o a una mano.

Gracia (Ex): a 4º nivel, un duelista obtiene un bonificador +2 de competencia a todas las tiradas de salvación de Reflejos. Esta aptitud funciona para un duelista sólo cuando lleva armadura ligera o no lleva armadura, y no está utilizando un escudo.

Réplica (Ex): empezando en 5º nivel, el duelista puede llevar a cabo un ataque de oportunidad contra cualquier criatura cuyo ataque

consigue parar con éxito, en tanto en cuanto la criatura a la que ataca quede dentro de su alcance.

Carga acrobática (Ex): a 6º nivel el duelista obtiene la aptitud de cargar en situaciones en las que otros no pueden. Puede cargar en terreno difícil, que normalmente ralentiza el movimiento. Dependiendo de las circunstancias, puede necesitar las pruebas apropiadas para moverse con éxito sobre dicho terreno.

Defensa elaborada (Ex): a 7º nivel o superior, si un duelista escoge luchar a la defensiva, o utilizar la defensa total en combate cuerpo a cuerpo, obtiene un bonificador +1 por esquiva adicional a la CA por cada 3 niveles de duelista que tiene.

Desviar flechas: a 9º nivel, un duelista obtiene el beneficio de la dote Desviar flechas cuando utiliza un arma perforante ligera o a una mano. El duelista no necesita tener una mano libre para utilizar esta dote.

No hay retirada (Ex): a 9º nivel, los enemigos adyacentes al duelista que llevan a cabo una acción de retirada provocan un ataque de oportunidad por parte del mismo.

Crítico incapacitante (Ex): cuando confirmas un impacto crítico utilizando un arma perforante ligera o a una mano, puedes aplicar uno de los siguientes penalizadores además del daño infligido: reducir todas las velocidades del objetivo en 10 pies (*3 m*), con un mínimo de 5 pies (*1,5 m*); 1d4 pg de daño a la Fuerza o a la Destreza; un penalizador -4 a todas las tiradas de salvación; un penalizador -4 a la Clase de armadura; o 2d6 pg de daño por sangrado. Estos penalizadores duran 1 minuto, excepto el daño de característica, que debe ser curado de forma normal, y el daño por sangrado, que continúa hasta que el objetivo obtiene curación mágica, o una prueba de la habilidad Curar CD 15.

Maestro del saber

El maestro del saber reúne y guarda secretos. A menudo le obsesiona la palabra escrita, y el saber crítico y arcano es su devota amante. Aferrándose al adagio de que el conocimiento es poder, el maestro del saber a menudo desdeña la riqueza material y la gloria personal a cambio de información rara o poco usual, una búsqueda infinita que le acerca cada vez más a su inalcanzable objetivo: la perfección a través de la educación. Rechazando a menudo lo que percibe como afectaciones inútiles y placeres transitorios de sus miopes vecinos, el maestro del saber cree que el único objetivo valioso en la vida es la adquisición de poder intelectual. Después de todo, la riqueza se gasta, las pasiones se desvanecen, y la potencia corporal se ve limitada por la edad, mientras que la capacidad de la mente para crecer y hacerse más grande con el tiempo es infinita.

La clase del maestro del saber tiene pocos alicientes para quienes no son lanzadores de conjuros y es más, antes de poder dedicar su vida a los estudios y las tradiciones del maestro del saber, un personaje debe primero dominar diversos conjuros de la escuela de adivinación. La mayoría de maestros del saber empiezan su camino como clérigos o magos, pero cualquier personaje capaz de lanzar suficientes conjuros de adivinación puede eventualmente convertirse en un maestro del saber.

Rol: la vida de un maestro del saber se invierte estudiando, investigando, y llevando a cabo trabajo de campo. Si bien las dos primeras facetas respaldan su reputación como rata de biblioteca, la tercera le obliga a menudo a buscar la ayuda de aventureros quienes, a través de un acuerdo mutuamente beneficioso, puedan proporcionar al erudito cierto grado de protección mientras busca cualquier conocimiento tras el que va. Por su parte, el maestro del saber proporciona a un grupo una gran cantidad de información, y de potencia de fuego arcano. Algunos maestros del saber denuestan activamente a aquellos de los suyos que temen abandonar la seguridad del templo o la biblioteca, señalando que en los libros sólo se puede descubrir el saber antiguo, y el nuevo se debe buscar saliendo al mundo. Estos maestros del saber más activos podrían unirse a un grupo aventurero por el beneficio del viaje, contentos con cualquier conocimiento que pueden reunir durante el camino.

Alineamiento: la mayoría de maestros del saber no se preocupan con filosofías inútiles y que pueden distraerles de su labor como la ética, y por tanto tienden a ser neutrales, neutrales buenos, o neutrales malignos.

Tabla 11-9 el maestro del saber

Nivel	Ataque base	Salv Fort	Salv Ref	Salv Vol	Especial	Conj. por día
1º	+0	+0	+0	+1	Secreto	+1 nivel de una clase existente
2º	+1	+1	+1	+1	Conocimiento	+1 nivel de una clase existente
3º	+1	+1	+1	+2	Secreto	+1 nivel de una clase existente
4º	+2	+1	+1	+2	Idioma adicional	+1 nivel de una clase existente
5º	+2	+2	+2	+3	Secreto	+1 nivel de una clase existente
6º	+3	+2	+2	+3	Conocimiento mayor	+1 nivel de una clase existente
7º	+3	+2	+2	+4	Secreto	+1 nivel de una clase existente
8º	+4	+3	+3	+4	Idioma adicional	+1 nivel de una clase existente
9º	+4	+3	+3	+5	Secreto	+1 nivel de una clase existente
10º	+5	+3	+3	+5	Conocimiento verdadero	+1 nivel de una clase existente

Dado de golpe: d6.

Requisitos

Para poderse convertir en un maestro del saber, un personaje debe reunir los siguientes criterios.

Habilidades: Saber (2 cualesquiera) 7 rangos en cada uno.

Dotes: cualesquiera 3 dotes metamágicas o de creación de objetos, además de Soltura con una habilidad (Saber [cualquier habilidad individual de Saber]).

Conjuros: capaz de lanzar 7 tipos diferentes de conjuros de adivinación, uno de los cuales debe ser de 3er nivel o superior.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del maestro del saber (y la característica clave para cada habilidad) son Conocimiento de conjuros (Int), Curar (Sab), Diplomacia (Car), Interpretar (Car), Lingüística (Int), Saber (todas las habilidades individualmente) (Int),Tasación (Int), Trato con animales (Car), y Usar objeto mágico (Car).

Rangos de habilidad por nivel: 4 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Los siguientes son los rasgos de clase de la clase de prestigio maestro del saber.

Competencia con armas y armaduras: los maestros del saber no obtienen competencia con armas o armaduras.

Conjuros por día/conjuros conocidos: cuando sube de nivel como maestro del saber, el personaje obtiene nuevos conjuros por día como si también hubiera subido de nivel en una clase lanzadora de conjuros a la que perteneciera antes de añadir la clase de prestigio. Sin embargo, no obtiene los beneficios que hubiera obtenido un personaje de dicha clase, excepto conjuros diarios adicionales, conjuros conocidos (si es un lanzador espontáneo), y un nivel efectivo incrementado de lanzador de conjuros. Si un personaje pertenecía a más de una clase lanzadora de conjuros antes de convertirse en maestro del saber, debe decidir a qué clase añade el nuevo nivel, a efectos de determinar los conjuros por día.

Secreto: a 1er nivel y cada 2 niveles por encima del 1º (3º, 5º, 7º y 9º), el maestro del saber escoge un secreto de la tabla de secretos del maestro del saber. Su nivel + su modificador por Inteligencia determinan qué secretos puede escoger, no pudiendo escoger dos veces el mismo.

Secretos del maestro del saber

Nivel + modif. de Int	Efecto del secreto
1 Maestría instantánea	4 rangos de una hab. en la que el personaje no tenga rangos
2 Salud secreta	Dote adicional Dureza
3 Secretos de la fuerza interior	+2 a las salvaciones de Vol
4 Conocimiento de la verdadera forma física	+2 a las salvaciones de Fort
5 Conocimiento secreto de la finta	+2 a las salvaciones de Ref
6 Truco de arma	+1 a las tiradas de ataque
7 Truco de esquiva	+1 bonif. por esquiva a la CA
8 Conocimientos aplicables	1 dote cualquiera
9 Descubrimientos arcanos	1 conjuro adicional de 1er nivel*
10 Más descubrimientos arcanos	1 conjuro adicional de 2º nivel*

* Como si lo adquiriese gracias a una puntuación de característica elevada

Conocimiento: a 2º nivel, un maestro del saber suma la mitad de su nivel a todas las pruebas de las habilidades de Saber, y puede llevar a cabo pruebas no entrenadas. Los bonificadores obtenidos por esta aptitud se apilan con los obtenidos gracias al conocimiento de bardo.

Idiomas adicionales: un maestro del saber puede aprender cualquier idioma nuevo a 4º y a 8º nivel.

Conocimiento mayor (Ex): a 6º nivel, un maestro del saber obtiene la aptitud de entender los objetos mágicos. Cada vez que examina un objeto mágico para determinar sus propiedades, obtiene un bonificador + 10 por circunstancia a su prueba de Conocimiento de conjuros.

Conocimiento verdadero (Ex): a 10º nivel, el conocimiento de un maestro del saber se vuelve vasto. Una vez al día, puede utilizarlo para obtener el efecto de un conjuro de *conocimiento de leyendas* o bien *analizar esencia* mágica. Si se utiliza para crear un efecto de *conocimiento*

Tabla 11-10: el teúrgo místico

Nivel	Ataque base	Salv Fort	Salv Ref	Salv Vol	Especial	Conjuros por día
1º	+0	+0	+0	+1	Conjuros combinados (1º)	+1/+1 n. de una clase lanzadora de conjuros arcanos y divinos existente
2º	+1	+1	+1	+1	—	+1/+1 n. de una clase lanzadora de conjuros arcanos y divinos existente
3º	+1	+1	+1	+2	Conjuros combinados (2º)	+1/+1 n. de una clase lanzadora de conjuros arcanos y divinos existente
4º	+2	+1	+1	+2	—	+1/+1 n. de una clase lanzadora de conjuros arcanos y divinos existente
5º	+2	+2	+2	+3	Conjuros combinados (3º)	+1/+1 n. de una clase lanzadora de conjuros arcanos y divinos existente
6º	+3	+2	+2	+3	—	+1/+1 n. de una clase lanzadora de conjuros arcanos y divinos existente
7º	+3	+2	+2	+4	Conjuros combinados (4º)	+1/+1 n. de una clase lanzadora de conjuros arcanos y divinos existente
8º	+4	+3	+3	+4	—	+1/+1 n. de una clase lanzadora de conjuros arcanos y divinos existente
9º	+4	+3	+3	+5	Conjuros combinados (5º)	+1/+1 n. de una clase lanzadora de conjuros arcanos y divinos existente
10º	+5	+3	+3	+5	Síntesis de conjuros	+1/+1 n. de una clase lanzadora de conjuros arcanos y divinos existente

de leyendas, esta aptitud tiene un tiempo de lanzamiento de 1 minuto, sea cual sea la cantidad de información ya conocida acerca del tema en cuestión.

Teúrgo místico

Los teúrgos místicos no reconocen límites a sus aptitudes mágicas, ni encuentran paradojas irreconciliables en la devoción a lo arcano a la vez que a lo divino. Buscan la magia en todas sus formas, sin ver razón o lógica alguna en negarse a sí mismos la instrucción, limitando su conocimiento a un paradigma rígido, aunque muchos simplemente ansían el poder sin límites. No importa cuál es su motivación, los teúrgos místicos creen que la percepción *es* la realidad, y que a través de las fuerzas divinas y las energías astrales del multiverso, dicha percepción puede ser usada para manipular y controlar no tan solo la naturaleza de la realidad, sino el propio destino.

Los teúrgos místicos surgen de lanzadores de conjuros multiclase que pueden lanzar tanto conjuros arcanos como divinos; los poderes que obtienen incrementan su dominio sobre ambos.

Rol: el teúrgo místico es un poderoso componente para cualquier grupo, aportando magia al ataque, a la defensa, y a la curación. Los teúrgos místicos viajan por el mundo en busca de artefactos sagrados y arcanos, saber mágico, o revelaciones divinas, y la mayoría no tiene reparo alguno en unirse a un grupo de aventureros en tanto en cuanto los objetivos de dicho grupo no entren en conflicto con los suyos.

Alineamiento: las motivaciones de un teúrgo místico raramente surgen de un sentido de altruismo o de la filantropía, por lo que la mayoría tienden a ser neutrales, neutrales buenos, o neutrales malignos. Los teúrgos místicos legales, ya sean buenos, neutrales, o malignos, son más raros y a menudo usan sus poderes para, o bien beneficiar, o bien controlar a la sociedad. Los teúrgos místicos caóticos son aún más raros, puesto que dicha vía suele requerir una gran disciplina personal.

Dado de golpe: d6.

Requisitos

Para llegar a convertirse en un teúrgo místico, un personaje debe reunir los siguientes criterios.

Habilidades: Saber (arcano) 3 rangos, Saber (religión) 3 rangos.

Conjuros: capaz de lanzar conjuros divinos de 2º nivel, y conjuros arcanos de 2º nivel.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del teúrgo místico (y la característica clave para cada habilidad) son Averiguar intenciones (Sab), Conocimiento de conjuros (Int), Saber (arcano) (Int), y Saber (religión) (Int).

Rangos de habilidad por nivel: 2 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Los siguientes son los rasgos de la clase de prestigio teúrgo místico.

Competencia con armas y armaduras: los teúrgos místicos no obtienen competencia alguna con armas o armaduras.

Conjuros por día: cuando sube de nivel como teúrgo místico, el personaje obtiene nuevos conjuros por día como si también hubiera subido de nivel en cualquier clase lanzadora de conjuros arcanos a la que perteneciera antes de añadir la clase de prestigio, y cualquier otra clase lanzadora de conjuros divinos a la que perteneciera previamente. Sin embargo, no obtiene los beneficios que un personaje de dicha clase habría obtenido. Esto quiere decir esencialmente que suma el nivel de teúrgo místico al nivel de cualquier otra clase lanzadora de conjuros arcanos y divinos a la que pertenezca, y luego determina los conjuros por día, los conjuros conocidos, y el de lanzador de acuerdo con ello. Si un personaje pertenece a más de una clase lanzadora de conjuros arcanos o divinos antes de convertirse en teúrgo místico, debe decidir a qué clase añade cada nivel de teúrgo místico a efectos de determinar los conjuros por día.

Conjuros combinados (Sb): un teúrgo místico puede preparar y lanzar conjuros de una de sus clases lanzadoras de conjuros utilizando los espacios de conjuro disponibles de cualquiera de sus otras clases. Los conjuros preparados o lanzados de esta forma ocupan un espacio 1 nivel superior al que ocupaban originalmente. Esta aptitud no puede utilizarse para lanzar un conjuro a un nivel menor, si dicho conjuro existe en ambas listas de conjuros. A 1er nivel, un teúrgo místico puede preparar conjuros de 1er nivel de una de sus clases lanzadoras de conjuros utilizando los espacios de 2º nivel de las demás clases. Cada dos niveles posteriores, el nivel de los conjuros que pueden ser lanzados de esta forma se incrementa en 1, hasta un máximo de conjuros de 5º nivel a 9º nivel (que ocuparían espacios de

conjuro de 6º nivel). Los componentes de conjuro no cambian, pero por lo demás se siguen las reglas de la clase lanzadora de conjuros utilizada para lanzar el mismo. Los lanzadores espontáneos sólo pueden seleccionar conjuros que han preparado ese día utilizando clases no espontáneas para esta aptitud, incluso si los conjuros han sido ya lanzados. Por ejemplo, un clérigo/hechicero/teúrgo místico puede utilizar esta aptitud para lanzar espontáneamente un conjuro de *bendecir*, utilizando un espacio de conjuro de hechicero de 2º nivel, si el personaje tenía preparado un conjuro de *bendecir* utilizando un espacio de conjuro de clérigo de 1er nivel, incluso si dicho conjuro hubiera sido ya lanzado ese día.

Síntesis de conjuros (Sb): A 10º nivel, un teúrgo místico puede lanzar 2 conjuros, uno de cada una de sus clases lanzadoras de conjuros, utilizando una sola acción, si ambos conjuros tienen el mismo tiempo de lanzamiento. El teúrgo místico puede tomar cualquier decisión relativa a los conjuros de forma independiente. Cualquier objetivo afectado por ambos conjuros sufre un penalizador -2 a las salvaciones hechas contra cada uno de ellos. El teúrgo místico obtiene un bonificador +2 a sus pruebas de lanzador llevadas a cabo para vencer la resistencia a conjuros de estos dos conjuros. Un teúrgo místico puede utilizar esta aptitud una vez al día.

12 Cómo dirigir

Una fría luna brillaba sobre la escarpada costa, y su pálida luz hacía que las heladas zarpas del viento otoñal fueran aún más escalofriantes. Alzándose como un macabro faro, la vieja mansión se balanceaba en precario equilibrio sobre el acantilado, con los crujidos de sus podridos maderos apenas amortiguados por el romper de las olas en las rocas de más abajo. Las hojas crujían en las sombras y, algo más allá, se oía un débil rascar en la noche. De repente, una ominosa luz cobró una vida temblorosa en una ventana de lo alto. Cuentan los relatos de los del pueblo que los dueños de la casa llevaban muertos mucho tiempo, pero quizá hayan vuelto.

Una cosa es interpretar a un personaje en una aventura, y otra muy distinta dirigir la misma como Director de juego. Está claro que da mucho más trabajo, pero también puede ser más enriquecedor crear un mundo para que tus amigos lo exploren.

Pero, ¿qué es exactamente un Director de juego?

Narrador: en primer lugar, un Director de juego es un narrador. Presenta el mundo y sus personajes a los jugadores, y es a través de él que estos interaccionan con el mundo. Debe ser capaz de construir historias y traducirlas a un medio verbal.

Animador: el Director de juego también debe ser un maestro de la improvisación; estar preparado para manejar cualquier cosa que sus jugadores quieren hacer, resolver situaciones, y dictar resoluciones lo suficientemente rápido como para mantener el ritmo del juego de forma entretenida. El Director de juego está siempre en el escenario, y los jugadores son su público.

Árbitro: el Director de juego debe ser el árbitro de lo que ocurre en la partida. Todos los libros de reglas, incluyendo éste, son sus herramientas, pero su palabra es ley. No debe enfrentarse a los jugadores, ni trabajar para impedir que se diviertan con el juego, pero tampoco ponerse de su parte y ponerles las osas demasiado fáciles. Debe ser imparcial, justo, y consistente en su interpretación de las reglas.

Inventor: el trabajo del Director de juego no se acaba cuando lo hace la sesión de juego. También debe ser un inventor. Creando PNJs, trampas, objetos mágicos, conjuros, mundos, dioses, monstruos, y todo lo demás, impulsa hacia adelante la evolución de su partida, elevando constantemente su campaña hacia algo mayor.

Jugador: como quiera que interpreta docenas de personajes en el curso de una sesión de juego, es tan jugador como los demás que se sientan a la mesa.

Cómo empezar una campaña

Antes de dirigir una partida, tienes que pensar qué tipo de partida quieres. Tanto si eres de los que anotan los planes de la próxima sesión en una docena de libretas, de los que tienen anotados ideas y estadísticas de los PNJs en un montón de *Post-It* pegados en su ordenador, o de los que sólo tienen una vaga idea de la trama y unos cuantos nombres en la cabeza, necesitas preparar partes de la aventura antes de que empiece la partida. Algunos DJ disfrutan del desafío de presentar una partida abierta (*NdT: 'sandbox', en argot*) para que los jugadores la exploren a su capricho, pero incluso en ese caso debes pensar qué tipo de elementos colocar para que los PJs los encuentren. Por regla general, todo lo que puedas preparar antes de que empiece la partida te ahorrará tiempo de toma de decisiones durante la misma. Y lo más importante, la preparación de antemano te permite mantener la consistencia; pocas cosas arruinan más la suspensión de la incredulidad de un grupo de jugadores perspicaces que el Director de juego llame 'Radimus' al tabernero local en una sesión, y 'Penélope' en la siguiente. Preparar la aventura de antemano te puede ayudar a mantener la identidad de género de tus taberneros, y muchas cosas más.

Por supuesto, el espinazo de cualquier campaña son las aventuras que la comprenden, ya se trate de una serie intrincadamente conectada de tramas y relatos, o de una partida con todo tipo de posibilidades abiertas. Pero, ¿de dónde proceden estas aventuras? Esencialmente, hay dos fuentes de aventuras. Puedes construir la tuya desde cero, o puedes dirigir una aventura publicada. Ambas opciones tienen pros y contras, y por supuesto no tienes por qué limitarte a una sola elección a todo lo largo de una campaña.

Aventuras publicadas

Las aventuras publicadas son tus amigas. Como Director de juego vas a pasar bastante tiempo preparándote para las partidas, y cuando no tengas tiempo para inventarte una, una aventura publicada puede ser una bendición. Estudiando cómo están hechas las aventuras publicadas, puedes refinar tus propias habilidades de creación de aventuras, y dirigiendo para tu grupo una aventura publicada, dejas los detalles de la invención y la creación de la aventura para el autor de la misma, lo que te deja tiempo para concentrarte en el juego en sí.

Lo más importante a recordar cuando utilizas una aventura publicada, sin embargo, es que el autor de la misma no conoce a tu grupo de la forma en que tú lo conoces. Si sabes que tus jugadores son particularmente paranoicos, y suponen que todos los PNJ amigables en realidad se los quieren cargar, una aventura publicada acerca de un clérigo amigable que en realidad es un demonio que cambia de forma, probablemente no funcione bien para tu grupo. Tienes total libertad para cambiar las aventuras publicadas como te venga en gana, ya sea cuando las lees o cuando las diriges: si por ejemplo, uno de los jugadores ha escrito en la sección de trasfondo de su hoja de personaje que su padre fue asesinado por un señor de la guerra orco, y el personaje se convirtió en aventurero para algún día vengarse de dicho orco, puedes cambiar el señor de la guerra hobgoblin de tu aventura y convertirlo en un orco. Adaptar las aventuras a tu grupo y a su estilo de juego de esta forma es una parte importante de dirigir aventuras publicadas, puesto que personaliza la experiencia para tu grupo, y hace que sea mucho más divertida.

Paizo ofrece una gran variedad de aventuras publicadas en su línea de módulos *Pathfinder*, y campañas completas en forma de sus *Sendas de aventuras* mensuales. Para averiguar más acerca de estos valiosos recursos para el Director de juego, visita por favor **paizo.com.**

Cómo construir una aventura

Hay infinitas formas de construir una aventura. El método clásico es sencillamente escribirlo todo de antemano. Si bien tienes todo lo que necesitas saber acerca de la aventura en papel, es una cantidad de trabajo tremendo. Si eres la única persona que va a dirigir la aventura, basta con que perfiles la trama, traces un mapa del lugar donde transcurre, crees encuentros y bloques de estadísticas,

y arranques. Una aventura no tiene por qué parecer mucho más que una lista de la compra, sólo necesitas anotar lo que no puedes recordar fácilmente cuando llegue el tiempo de jugarla.

Una cosa importante a recordar acerca de cómo escribir aventuras, es que no estás escribiendo una novela. Los personajes principales de la aventura deberían ser los jugadores, y no están en el relato cuando tú lo preparas. En vez de eso, piensa en la aventura como el boceto de un guión. Puedes tener una idea en la cabeza acerca de cómo funcionarán las cosas, pero si evitas hacer suposiciones acerca de lo que tus jugadores harán en la aventura, y en vez de eso te concentras en crear los componentes de la misma (como por ejemplo descripciones de lugares, motivaciones de los PNJs, bloques de estadísticas, etc.), serás mucho más capaz de reaccionar a lo inesperado cuando los PJs se salgan por la tangente.

Sea lo que sea lo que decidas hacer en tu aventura, hay tres elementos que, preparados de antemano, te ahorrarán una buena cantidad de tiempo y de molestias: bloques de estadísticas, encuentros, y tesoro.

Los bloques de estadísticas

Una de las partes más complejas del juego es el bloque de estadísticas. Cada PNJ, cada monstruo, y cada pequeña y tímida criatura del bosque en el mundo de campaña tiene su propio bloque de estadísticas. Esto no quiere a decir, por supuesto, que hayas de generar un bloque de estadísticas para cada criatura que aparezca en la aventura, pero lo cierto es que deberías hacerlo para todos los PNJ y monstruos importantes con los que esperas que los PJs interaccionen. En el *Bestiario* se te proporcionan más de 300 bloques de estadísticas de monstruos pregenerados para uso en tus aventuras, y eso es sólo el principio; puedes utilizar bloques de estadísticas de otros bestiarios de monstruos o aventuras con igual facilidad en tu partida. Un buen truco es copiar un bloque de estadísticas en un tarjetón, o en un pequeño documento que puedas abrir fácilmente en tu ordenador durante el juego. Puedes guardar esas tarjetas y documentos para reutilizarlos cada vez que los necesites.

Piensa que un bloque de estadísticas es una versión taquigráfica de las hojas de personaje. Para un bloque de estadísticas de muestra, consulta la página 455 de este libro; hay definiciones de las diversas abreviaturas que aparecen en un bloque de estadísticas en las páginas 11 a 13. Para una descripción más detallada de cómo interpretar uno de ellos, o ejemplos adicionales de qué pinta tiene uno, consulta el *Bestiario*.

Cómo diseñar encuentros.

El corazón de cualquier aventura son sus encuentros. Un encuentro es cualquier acontecimiento que presenta a los PJs un problema específico que deben resolver. La mayoría de ellos son combates con monstruos o PNJs hostiles, pero hay muchos otros tipos: un pasillo con trampas, una interacción política con un rey desconfiado, un desvencijado puente de cuerdas que hay que atravesar, una extraña discusión con un PNJ amigo que sospecha que un PJ le ha traicionado, o cualquier otra cosa que añada drama al juego. Los rompecabezas, los desafíos de interpretación, y las pruebas de habilidad, son todos ellos métodos clásicos para resolver encuentros, pero los más complejos de crear son los más comunes, es decir, los encuentros de combate.

Tabla 12-1: diseño de encuentros

Dificultad	VD igual a...
Fácil	NMG-1
Intermedio	NMG
Desafiante	NMG+1
Difícil	NMG+2
Épico	NMG+3

Al diseñar un encuentro de combate, has de decidir primero a qué nivel de desafío quieres que se enfrenten tus PJs, y después seguir los pasos indicados a continuación.

Paso 1 - determina el NMG: determina el nivel medio de tus personajes; ése es el nivel medio del grupo (abreviado, NMG). Deberías redondear este valor al entero más próximo (esta es una de las pocas excepciones a la regla de redondear hacia abajo). Ten en cuenta que estas guías de creación de encuentros suponen que tu grupo es de 4 ó 5 PJs. Si tu grupo es de 6 o más jugadores, añade 1 a su nivel medio. Si tu grupo contiene 3 o menos jugadores, resta 1 de su nivel medio. Por ejemplo, si tienes un grupo de 6 jugadores, 2 de 4º nivel, y 4 de 5º nivel, su NMG es 6º (2 x 4 = 8 y 5 x 4 = 20; 28 niveles totales; dividido por 6 = 4,6; redondeado al entero más próximo = 5; más 1 por ser más de 5 PJs = 6).

Paso 2 - determina el VD: el Valor de desafío (abreviado, VD) es una cifra conveniente que utilizamos para indicar el peligro relativo representado por un monstruo, trampa, peligro, u otro encuentro; cuanto más alto es el VD, más peligroso es el encuentro. Consulta la tabla 12-1 para determinar el VD al que tu grupo debería enfrentarse, dependiendo de la dificultad del desafío que quieras plantear, y el NMG.

Paso 3 - construye el encuentro: determina el total de PX concedidos por el encuentro buscando su VD en la tabla 12-2. Esto te concede un 'presupuesto' de PX para dicho encuentro. Cada criatura, trampa, y peligro, vale una cierta cantidad de PX determinada por su VD, tal y como se indica en la tabla 12-2. Para construir tu encuentro, simplemente añade criaturas, trampas, y peligros cuyos PX combinados no excedan el presupuesto total de PX del encuentro. Lo más fácil es poner al principio los desafíos de VD mayor, rellenando el resto con desafíos menores.

Por ejemplo, digamos que quieres que tu grupo de 6 PJs de 8º nivel tengan un encuentro desafiante contra un grupo de gárgolas (cada una de ellas VD 4), y su jefe, que es un gigante de piedra (VD 8). Los PJs tienen un NMG de 9 (8 por su nivel, +1 por ser más de 5), y la tabla 12-1 dice que un encuentro desafiante para su NMG ha de tener VD 10, que vale 9.600 PX según la tabla 12-2. Con su VD 8, el gigante de piedra cuesta 4.800 PX, lo que te deja con otros 4.800 PX para comprar gárgolas. Las gárgolas tienen VD 4 cada una, y por lo tanto cuestan 1.200 PX cada una, lo que significa que el encuentro puede soportar 4 gárgolas en su presupuesto. Podrías refinar un poquito el encuentro incluyendo sólo 3 gárgolas, lo que te dejaría

Tabla 12–2: recompensas en PX

VD	PX totales	PX individuales 1–3 Pjs	4–5 Pjs	≥6 Pjs
1/8	50	15	15	10
1/6	65	20	15	10
1/4	100	35	25	15
1/3	135	45	35	25
1/2	200	65	50	35
1	400	135	100	65
2	600	200	150	100
3	800	265	200	135
4	1.200	400	300	200
5	1.600	535	400	265
6	2.400	800	600	400
7	3.200	1.070	800	535
8	4.800	1.600	1.200	800
9	6.400	2.130	1.600	1.070
10	9.600	3.200	2.400	1.600
11	12.800	4.270	3.200	2.130
12	19.200	6.400	4.800	3.200
13	25.600	8.530	6.400	4.270
14	38.400	12.800	9.600	6.400
15	51.200	17.100	12.800	8.530
16	76.800	25.600	19.200	12.800
17	102.400	34.100	25.600	17.100
18	153.600	51.200	38.400	25.600
19	204.800	68.300	51.200	34.100
20	307.200	102.000	76.800	51.200
21	409.600	137.000	102.400	68.300
22	614.400	205.000	153.600	102.400
23	819.200	273.000	204.800	137.000
24	1.228.800	410.000	307.200	204.800
25	1.638.400	546.000	409.600	273.000

Tabla 12–3: equivalencias en VD elevado

Número de criaturas	Igual a...
1 criatura	VD
2 criaturas	VD +2
3 criaturas	VD +3
4 criaturas	VD +4
6 criaturas	VD +5
8 criaturas	VD +6
12 criaturas	VD +7
16 criaturas	VD +8

1.200 PX, con los que comprar un trío de sirvientes elementales de tierra Pequeños (de VD 1, a 400 PX por barba), que ayuden al gigante de piedra.

Añadir PNJs: las criaturas cuyos Dados de golpe son tan sólo factor de su nivel de clase y no un rasgo racial, como todas las razas de PJ descritas en el Capítulo 2, están calculadas para los combates de forma un poco diferente a los monstruos normales, o a los monstruos con niveles de clase. Una criatura que tiene niveles de clase, pero que no tiene Dados de golpe raciales, se calcula como una criatura con un VD igual a sus niveles de clase -1. Una criatura que sólo posee niveles de una clase no de jugador (como por ejemplo un combatiente o un adepto, consulta la página 448) está calculada como una criatura con un VD igual a sus niveles de clase -2. Si esta reducción haría caer el VD de una criatura por debajo de 1, su VD cae un nivel con la siguiente progresión por cada nivel por debajo de 1 que esta reducción causaría: ½, ⅓, ¼, ⅙, ⅛.

Encuentros de VD elevado: los valores de PX para encuentros de VD elevado pueden parecer amedrentadores. La tabla 12-3 te proporciona algunas fórmulas sencillas para ayudarte a manejar estas cifras grandes. Cuando usas un número grande de criaturas idénticas, esta tabla te puede ayudar a simplificar los cálculos conminándolos en un solo VD, lo que hace más fácil encontrar su valor total en PX. Por ejemplo, usando esta tabla, 4 criaturas de VD 8 (que valen 4.800 PX cada una) son equivalentes a 1 criatura de VD 12 (que vale 19.200 PX).

Ajuste de los VD *ad hoc*: si bien puedes ajustar el VD de un monstruo específico avanzándolo, aplicándole plantillas, u otorgándole niveles de clase (las reglas de esas tres opciones aparecen en el *Bestiario*), también puedes ajustar la dificultad del encuentro aplicando ajustes *ad hoc* al encuentro o a la criatura en sí. Aquí tienes tres formas adicionales para alterar la dificultad de un encuentro.

Terreno favorable para los PJs: un encuentro con un monstruo que está fuera de su elemento favorito (como por ejemplo un yeti encontrado en una cueva de magma ardiente, o un dragón enorme en una habitación pequeña), concede a los PJs cierta ventaja. Construye el encuentro de forma normal, pero cuando calcules la experiencia a otorgar por el mismo, supón que el VD de encuentro es 1 punto menor que el real.

Terreno desfavorable para los PJs: los monstruos están diseñados con la suposición de que se les encuentra en su terreno favorito; encontrarse con un aboleth que respira agua en una zona submarina no incrementa el VD de dicho encuentro, incluso si ninguno de los PJs es capaz de respirar agua. Si por el contrario, el terreno impacta en el encuentro de forma significativa (como por ejemplo un encuentro contra una criatura que tiene vista ciega en un área que suprime toda luz) puedes, si quieres, incrementar la recompensa efectiva de PX como si el VD del encuentro fuera 1 punto mayor.

Ajustes en el equipo de los PNJs: puedes aumentar o disminuir significativamente el nivel de potencia de un PNJ que tiene niveles de clase ajustando su equipo. El valor combinado del equipo de un PNJ se describe en el capítulo 14, tabla 14-9. Un PNJ con niveles de clase encontrado sin equipo debería ver su VD reducido en 1 punto (supuesto que esta pérdida de equipo perjudique de alguna forma al PNJ), mientras que un PNJ con niveles de clase con equipo equivalente al de un PJ (como se indica en la tabla 12-4) tiene un VD 1 punto mayor que el normal. Ten cuidado al conceder a los PNJs este equipo adicional, especialmente a niveles altos, porque que si lo haces mal puedes gastarte el presupuesto de tesoro de tu aventura de una sola tacada.

Tabla 12–4: riqueza del PJ por nivel

Nivel del PJ*	Riqueza
2°	1.000 po
3°	3.000 po
4°	6.000 po
5°	10.500 po
6°	16.000 po
7°	23.500 po
8°	33.000 po
9°	46.000 po
10°	62.000 po
11°	82.000 po
12°	108.000 po
13°	140.000 po
14°	185.000 po
15°	240.000 po
16°	315.000 po
17°	410.000 po
18°	530.000 po
19°	685.000 po
20°	880.000 po

*Para PJs de 1er nivel, consulta la tabla 6–1 en el Capítulo 6.

Tabla 12–5: valores de tesoro por encuentro

Nivel medio del grupo	Tesoro por encuentro		
	Lenta	Intermedia	Rápida
1°	170 po	260 po	400 po
2°	350 po	550 po	800 po
3°	550 po	800 po	1.200 po
4°	750 po	1.150 po	1.700 po
5°	1.000 po	1.550 po	2.300 po
6°	1.350 po	2.000 po	3.000 po
7°	1.750 po	2.600 po	3.900 po
8°	2.200 po	3.350 po	5.000 po
9°	2.850 po	4.250 po	6.400 po
10°	3.650 po	5.450 po	8.200 po
11°	4.650 po	7.000 po	10.500 po
12°	6.000 po	9.000 po	13.500 po
13°	7.750 po	11.600 po	17.500 po
14°	10.000 po	15.000 po	22.000 po
15°	13.000 po	19.500 po	29.000 po
16°	16.500 po	25.000 po	38.000 po
17°	22.000 po	32.000 po	48.000 po
18°	28.000 po	41.000 po	62.000 po
19°	35.000 po	53.000 po	79.000 po
20°	44.000 po	67.000 po	100.000 po

Cómo conceder experiencia

Los personajes de *Pathfinder* suben de nivel derrotando monstruos, superando desafíos, y completando aventuras; al hacerlo, obtienen puntos de experiencia (PX para abreviar). Aunque puedes conceder los PX en cuanto se supere el desafío, eso puede desequilibrar rápidamente el flujo de la partida; es más fácil concederlos al final de una sesión de juego. De esta forma, si un personaje obtiene suficientes PX para subir de nivel, no interrumpe el juego mientras su personaje pone al día la ficha, etc. Eso lo puede hacer en el tiempo muerto entre sesiones de juego.

Lleva una relación del VD de todos los monstruos, trampas, obstáculos, y encuentros de interpretación que los PJs superan, y al final de cada sesión, concede PX a cada PJ que participó en la misma. Cada monstruo, trampa, y obstáculo, concede una cantidad fija de PX, tal y como determina su VD, sea cual sea el nivel del grupo en relación al desafío, aunque no deberías preocuparte de conceder PX para desafíos con un VD 10 puntos menor que el NMG. Los encuentros de interpretación suelen tener un VD igual al nivel medio del grupo (aunque encuentros particularmente fáciles o difíciles podrían tener un VD 1 punto mayor o menor). Hay dos métodos para conceder PX. Si bien uno es más exacto, requiere una calculadora. El otro es ligeramente más abstracto.

PX exactos: una vez se acaba la sesión de juego, se consulta la lista de VD derrotados y se anotan los PX concedidos por cada uno (procedentes de la tabla 12-2, columna 'PX totales'). Se suman todos los PX obtenidos y se dividen entre el número de personajes; cada personaje obtiene una cantidad de PX igual al resultado.

PX abstractos: suma simplemente las recompensas individuales en PX indicadas para un grupo del tamaño adecuado. En este caso, la división ya te la damos hecha; sólo tienes que sumar las recompensas para determinar cuántos PX conceder a cada PJ.

Recompensas por relato: tienes la libertad de conceder recompensas por relato cuando los jugadores concluyen un arco de relato principal, o llevan a cabo una gesta importante. Estas recompensas deberían valer el doble de puntos de experiencia para un VD igual al NMG. Los arcos de relato particularmente largos o difíciles podrían conceder incluso más, a discreción del DJ.

Cómo colocar tesoros

Conforme los personajes suben de nivel, la cantidad de tesoro que transportan también se incrementa. *Pathfinder* supone que todos los PJs de un nivel equivalente tienen aproximadamente la misma cantidad de tesoro y objetos mágicos. Como quiera que los ingresos principales de un PJ derivan del tesoro y del botín obtenidos gracias a las aventuras, es importante moderar la riqueza y los botines que colocas en tus aventuras. Para ayudarte a colocar tesoro, la cantidad de tesoro y de objetos mágicos que los PJs obtienen en sus aventuras está ligado al VD de los encuentros a los que se enfrentan; cuanto más alto es el VD del encuentro, más tesoro concede.

La tabla 12-4 indica la cantidad de tesoro que cada PJ se espera que tenga a un nivel específico. Nótese que está tabla supone una partida de fantasía estándar. Las partidas de baja fantasía podrían conceder sólo la mitad de este valor, mientras que las de fantasía elevada podrían doblarlo. Se supone que parte de este tesoro se consume en el curso de una aventura (como por ejemplo, pociones

y pergaminos), y que algunos de los objetos menos útiles se venden a mitad de su valor para poder comprar equipo más útil.

La tabla 12-4 también se puede utilizar para el presupuesto de equipo de personajes que empiecen por encima de 1er nivel, como por ejemplo un personaje nuevo creado para reemplazar a otro que haya muerto. Un personaje no debería gastarse más de la mitad de su riqueza total en un solo objeto. Para una aproximación equilibrada, los PJs construidos tras 1er nivel no deberían gastarse más de un 25% de su riqueza en armas, un 25% en armadura y objetos protectores, un 25% en otros objetos mágicos, un 15% en objetos consumibles como pociones, pergaminos, y varitas, y el 10% restante en equipo ordinario y monedas. Diferentes tipos de personajes podrían gastarse su riqueza de forma diferente de lo que sugieren estos porcentajes; por ejemplo, los lanzadores arcanos podrían gastarse muy poco en armas, pero mucho más en otros objetos mágicos y en consumibles.

La tabla 12-5 relaciona la cantidad de tesoros que cada encuentro debería conceder basándose en el nivel medio de los PJs y la velocidad de progresión en PX de la campaña (lenta, intermedia, o rápida). Los encuentros fáciles deberían conceder tesoro 1 nivel por debajo del nivel medio de los PJs. Los desafiantes, difíciles, y épicos, deberían conceder tesoro 1, 2, ó 3 niveles por encima del nivel medio de los PJs, respectivamente. Si diriges una partida baja en fantasía, reduce a la mitad estos valores. En una partida de fantasía elevada, dóblalos.

Los encuentros contra PNJs otorgan típicamente 3 veces el tesoro que concede un encuentro basado en monstruos, debido al equipo de los PNJs. Para compensar, asegúrate de que los PJs tengan un par de encuentros adicionales que concedan poca cosa en forma de tesoro. Los animales, las plantas, los constructos, los muertos vivientes descerebrados, los cienos, y las trampas son excelentes encuentros 'bajos en tesoro'. Alternativamente, si los PJs se enfrentan a cierto número de criaturas que tienen poco tesoro o ninguno, deberían disponer de la oportunidad de hacerse con un número de objetos significativamente más valiosos en un futuro próximo, para compensar el desequilibrio. Como regla general, los PJs no deberían poseer ningún objeto mágico que valiera más de la mitad de su riqueza total de personaje, así que asegúrate antes de conceder objetos mágicos caros.

Cómo construir un botín

Si bien a menudo basta con decir a tus jugadores que han encontrado 5.000 po en gemas y 10.000 po en joyas, suele ser más interesante proporcionarles más detalles. Darle al tesoro personalidad, no tan sólo ayuda a la verosimilitud de las partidas, sino que a veces puede crear nuevas aventuras. La información de las páginas siguientes te puede ayudar a determinar al azar los tipos de tesoro adicional; se indican valores sugeridos para muchos de los objetos, pero tienes total libertad para asignar valores a los objetos como creas oportuno. Lo más fácil es colocar primero los objetos más caros; y si lo deseas, puedes incluso tirar al azar por objetos mágicos, utilizando las tablas del Capítulo 15, para determinar qué tipo de objetos está presente en el botín. Una vez has consumido una generosa parte del valor del botín, el resto pueden ser simplemente monedas o tesoro no mágico, con valores asignados arbitrariamente como creas oportuno.

Monedas: las monedas en un botín pueden ser piezas de cobre, de plata, de oro, y de platino; las piezas de oro y de plata son las más comunes, pero puedes dividir las monedas como desees. Las monedas y sus valores relativos entre sí se describen al inicio del Capítulo 6.

Gemas: aunque puedes asignar cualquier valor a una piedra preciosa, algunas son inherentemente más valiosas que otras. Usa las categorías de valor que se indican a continuación (y sus piedras preciosas asociadas) como directrices al asignar valores a las piedras preciosas.

Gemas de baja calidad (10 po): ágatas; azurita; cuarzo azul; hematites; lapislázuli; malaquita, obsidiana; rodocrosita; ojo de tigre; turquesa; perla de agua dulce (irregular).

Gemas semipreciosas (50 po): heliotropo (piedra de sangre); cornalina; calcedonia, crisoprasa; cuarzo citrino; jaspe; adularia (piedra de luna); ónice; peridoto; cristal de roca (cuarzo transparente); sarda; sardónice; cuarzo rosa, ahumado o estrellado; circón.

Gemas de calidad media (100 po): ámbar; amatista; crisoberilo; coral; granate rojo o marrón; jade; azabache; perlas blancas, doradas, rosa, o plateadas; espinela roja, roja amarronada, o verde oscuro; turmalina.

Gemas de calidad elevada (500 po): alejandrita; aguamarina; granate violeta; perla negra; espinela azul oscuro; topacio amarillo dorado.

Joyas (1.000 po): esmeralda; ópalo blanco, negro o de fuego; zafiro azul; corindón amarillo intenso o púrpura intenso; zafiro estrellado azul o negro.

Grandes joyas (≥5000 po): esmeralda verde brillante diáfana; diamante; jacinto; rubí.

Tesoros no mágicos: esta gran categoría incluye joyas, ropa de calidad, mercancías, objetos alquímicos, objetos de gran calidad, y más cosas. A diferencia de las piedras preciosas, muchos de estos objetos tienen un valor fijo, pero siempre puedes incrementar el valor de uno de ellos haciendo que esté enjoyado, o que sea de una manufactura particularmente cuidada. Este incremento de coste no concede aptitudes adicionales: una cimitarra de hierro frío de gran calidad con gemas engarzadas que vale 40.000 po, funciona igual que una cimitarra típica de hierro frío de gran calidad que vale 330 po. A continuación se relacionan ejemplos de tesoros no mágicos, junto con sus valores típicos.

Obras de arte (≥100 po): aunque algunas obras de arte están compuestas de materiales preciosos, el valor de la mayoría de pinturas, esculturas, obras literarias, ropa de calidad, y demás, procede de la excelencia de su manufactura. A menudo son aparatosas, o engorrosas de mover, y tremendamente frágiles, haciendo que su recuperación sea una aventura en sí misma.

Joyería menor (50 po): esta categoría incluye piezas de joyería relativamente pequeñas hechas de materiales como oropel, bronce, cobre, marfil, o incluso maderas exóticas, a veces engarzadas con

gemas pequeñas o imperfectas. La joyería menor incluye anillos, pulseras, y pendientes.

Joyería normal (100 a 500 po): la mayor parte de la joyería está hecha de plata, oro, jade, o coral, a menudo ornamentada con piedras semipreciosas, o incluso piedras preciosas de calidad media. La joyería normal incluye todo tipo de joyas menores además de brazaletes, collares, y broches.

Joyería preciosa (≥500 po): la joyería auténticamente preciosa está hecha de oro, mithril, platino, o metales raros similares. Dichos objetos incluyen los tipos de joyas normales, y además coronas, cetros, colgantes, y otros objetos grandes.

Herramientas de gran calidad (100 a 300 po): esta categoría incluye armas de gran calidad, armaduras de gran calidad, y herramientas de oficio (consulta el Capítulo 6 para más detalles y costes de estos objetos).

Equipo mundano (≤1000 po): hay muchos objetos valiosos de naturaleza mundana o alquímica detallados en el Capítulo 6 que pueden ser utilizados como tesoro. La mayoría de los objetos alquímicos son portátiles y valiosos, pero otros como cerraduras, símbolos sagrados, catalejos, vino caro, o ropa de calidad funcionan bien como tesoro. Las mercancías también pueden servir como tesoro: 10 libras (*4,5 kg*) de azafrán, por ejemplo, valen 150 po.

Mapas del tesoro y otras informaciones (variable): los objetos como mapas del tesoro, títulos de propiedad de barcos y viviendas, listas de informadores o de turnos de guardia, contraseñas, y demás, también pueden ser tesoros divertidos, puesto que puedes fijar su valor en cualquier cantidad que desees, y a menudo pueden servir además como semillas de aventura de por sí.

Objetos mágicos: por supuesto, el descubrimiento de un objeto mágico es el auténtico premio para cualquier aventurero. Deberías tener cuidado con la colocación de objetos mágicos en un botín. Por lo general, es más satisfactorio para los jugadores encontrarse con un objeto mágico que comprarlo, por lo que no es ningún delito colocar en el botín objetos que coincidan con los que los jugadores pueden usar. Hay una extensa lista de objetos mágicos (y su coste) en el Capítulo 15.

Aunque deberías colocar los objetos pensando cuidadosamente en los efectos probables que pueden tener sobre la aventura, también puede ser divertido y ahorrar tiempo generar objetos mágicos para un botín de forma aleatoria. Puedes 'comprar' tiradas aleatorias de objetos mágicos para un botín a los siguientes precios, restando la cantidad indicada de tu presupuesto para tesoros, y después tirar en la columna apropiada de la tabla 15-2 en el Capítulo 5 para determinar qué objeto aparece en el botín. Ahora bien, ten cuidado con esta táctica. Es fácil, gracias a la suerte (o la desgracia) de los dados que tu partida se hinche de tesoro, o se quede privada del mismo. La colocación de objetos mágicos al azar debería siempre verse templada por el sentido común del DJ.

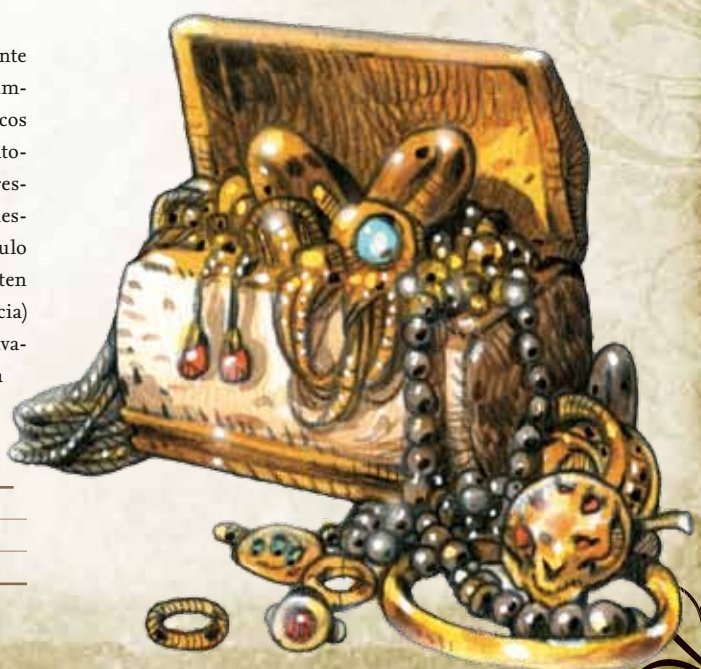
Categoría de objetos mágicos	Valor medio
Objeto menor	1.000 po
Objeto intermedio	10.000 po
Objeto mayor	40.000 po

CÓMO PREPARARSE PARA LA PARTIDA

Tu trabajo como Director de juego empieza mucho antes de que empiece la partida, y tu deber más importante antes de la misma es, por supuesto, prepararte para ella. Eso significa leerte bien la aventura que vas a dirigir (quizá incluso la hayas diseñado tú), preparando cualquier ayuda de juego o información que habrías de entregar a los PJs, preparando el área de juego para recibir a tus huéspedes, etc. En los días previos a la partida, deberías resolver cualquier duda o reclamación que tengan tus jugadores; el correo electrónico es una forma ideal de hacerlo, puesto que crea su propio historial escrito, que puedes utilizar para añadirlo a tu diario de campaña (consulta la página 403). Esto incluye ayudar a los jugadores a subir de nivel a sus personajes, responder preguntas acerca de cómo usar reglas y suplementos no básicos para conjuros, dotes y demás, y proporcionarles respuestas a dudas acerca del mundo de juego.

Por ejemplo, supongamos que uno de tus PJs busca a su hermana perdida, que fue secuestrada hace años por un gremio de ladrones. Puedes dejar caer pistas acerca de la hermana en la partida, pero entre partidas el PJ podría querer pasarse unos cuantos días investigando una pista en el hampa local, o en el Registro civil. Las misiones personales como ésta son la forma de que un jugador construya la historia y la personalidad de su personaje, pero pueden interferir con la partida cuando hay otros jugadores en la mesa. Si no puedes permitirte tener sesiones individuales con los jugadores, ocuparte de estos asuntos secundarios vía correo electrónico es una gran forma de ocuparte de la situación.

Deberías también asegurarte que todos los jugadores acuden a la partida, y si no pueden todos ellos, decide si la partida debe suspenderse o no. Hay pocas cosas más frustrantes que darse cuenta de que la mitad del grupo no puede jugar, especialmente si algunos jugadores tienen un largo camino desde su casa. Si un jugador está



ausente, decide qué le sucede a su personaje. ¿Puede alguien más interpretarlo? ¿Obtiene experiencia y tesoro de la forma habitual?

Asegúrate de disponer de todo lo necesario. Si la partida dura bastante, piensa dónde puede ir a comer o a cenar la gente, y si eres tú quien proporciona la comida, asegúrate de que está lista antes de empezar a jugar. Muchas mesas de juego organizan las responsabilidades entre los jugadores: si un DJ dirige una partida en su casa, los jugadores podrían dividirse la tarea de proporcionar bebidas, aperitivos, o comida. Intenta utilizar el sentido común: si bien es tentador atiborrarse de panchitos y de refrescos, una partida no es ninguna excusa para comer de forma poco saludable. Por supuesto, aunque tu casa no sea el lugar que alberga la partida, eso no te deja libre del todo. Como DJ eres la fuerza organizadora de la reunión, y técnicamente eres el anfitrión, por lo que es tu responsabilidad asegurarte de que los jugadores tienen un lugar cómodo y agradable para jugar, o de lo contrario será la partida la que sufra las consecuencias.

Durante la partida

El grueso de este libro proporciona las reglas que necesitas para regir el juego y hacer que las cosas funcionen, pero hay muchos otros problemas y acontecimientos que pueden surgir, y que requieren que pienses rápido antes de que las cosas descarrilen. A continuación te indicamos algunos de los obstáculos más comunes, problemas a los que invariablemente tendrás que enfrentarte durante el juego.

Hacer trampa y echar una manita: todos sabemos que hacer trampa es malo. Pero a veces, como DJ, podrías encontrarte en una situación en que hacer trampa podría mejorar la partida. Preferimos llamar a esto 'echar una manita' en lugar de hacer trampas, y si bien deberías intentar evitarlo en lo posible, tu palabra es la ley en tu mundo de juego, y no deberías sentirte ligado por el resultado que arrojan los dados. Un DJ debe ser imparcial y justo, y en teoría eso es lo que los resultados aleatorios de los dados ayudan a apoyar. Algunos jugadores tienen dificultades en confiar en su DJ, pero los dados ofrecen algo irrefutable y auténticamente imparcial (si no están cargados, por supuesto). Sin embargo, no es bueno que una sola tirada de dado resulte en el fin prematuro de la campaña, o en la muerte de un personaje si éste lo ha hecho todo correctamente.

Igualmente, no te sientas ligado a la trama predeterminada de un encuentro, o las reglas tal y como están escritas. Siéntete libre de ajustar los resultados o de interpretar las cosas creativamente, especialmente en los casos en los que tú como DJ empezaste con una mala suposición. Por ejemplo, podrías diseñar un encuentro contra una banda de hombres lobo, para darte cuenta demasiado tarde de que ninguno de los PJs tiene armas de plata, y por lo tanto no pueden dañarlos. En este caso, está bien hacer trampa y decir que estos hombres lobos pueden ser dañados por armas normales, o hacer que la Guardia de la ciudad (armada con flechas de plata) aparezca en el último minuto para salvarles el culo. Mientras puedas mantener tales acciones reducidas al mínimo, estos ajustes sobre la marcha pueden incluso potenciar la partida; vale, la Guardia de la ciudad salvó a los PJs, pero ahora que lo ha hecho, eso te puede proporcionar influencia sobre los jugadores, y así poder enviarles en su siguiente misión como pago por los servicios de la Guardia.

Intervención divina: el término literario para esto es *deus ex machina* (dios de la máquina). Esto es lo que sucede en un relato cuando un elemento de la trama se manifiesta de forma inesperada (y por lo general poco satisfactoria) para resolver un problema, típicamente de una forma que convierte en insignificantes las acciones de los personajes principales. Incluso los grandes autores utilizan de vez en cuando el *deus ex machina*, por lo que no has de tener miedo de usarlo en tu partida si las cosas se ponen feas. La Guardia de la ciudad salvando a los PJs de los hombres lobo en el párrafo anterior es un ejemplo excelente de *deus ex machina*, pero también lo es el viejo clásico de la 'intervención divina'. En este caso, los PJs se enfrentan a una situación imposible y tú, como DJ, cambias la situación de forma que puedan alcanzar su objetivo, quizá después de un PJ pida ayuda a su dios.

Si quieres, al inicio de una campaña puedes cuantificar las intervenciones divinas. Dile a cada jugador que dispone de un número fijo de intervenciones durante la campaña (a menudo lo mejor es limitarlo a una sola). El PJ puede utilizar esa intervención divina para salvarse a sí mismo o al grupo, quizá evitando un efecto que de lo contrario habría supuesto la muerte del personaje, o para manifestar de repente una escapatoria de una trampa mortal. Como DJ tienes, por supuesto, poder absoluto sobre cómo se resuelve la intervención, por lo que tus jugadores no tienen forma de utilizar la intervención divina para sobrepasar elementos de trama que tú sabes que pueden superar. Si un jugador lo intenta, dile sencillamente que su petición de intervención ha sido denegada, y que puede guardársela para cuando la necesite de verdad.

Decreto del DJ: el DJ es la ley en una partida. Su interpretación de las reglas debe ser respetada y obedecida. Es fácil obsesionarse con aspectos complicados del juego durante la partida, pero ésta nunca mejora a base de discusiones largas y acaloradas entre los jugadores y el DJ sobre estas complicaciones. Cuando tienen lugar complicaciones que tienen que ver con la interpretación de las reglas, escucha al jugador y toma una decisión tan rápidamente como puedas para resolver la situación. Si la regla en cuestión no te es familiar, puedes aceptar la interpretación del jugador, pero en el bien entendido que después de la partida revisarás las reglas y, en la siguiente sesión, emitirás un dictamen definitivo. Alternativamente, puedes simplemente decidir que algo funciona de una forma que ayuda a que la historia siga en movimiento, a pesar de los argumentos más lógicos o apasionados de los jugadores. Incluso en ese caso, debes a los jugadores el pasar algún tiempo después de la partida investigando la regla para asegurarte de que tu decisión fue justa y si no, tomar medidas correctivas en la siguiente sesión de juego según sea necesario.

Una regla fácil de guardar en la manga es la del decreto: si nadie en la mesa está totalmente seguro de cómo deberían las reglas interpretar una determinada situación, concede al jugador implicado un +2 o un -2 a su tirada. Por ejemplo, a discreción tuya podrías conceder a un personaje que intenta hacer tropezar a un gólem de

hierro en una habitación en la que el suelo está magnetizado un bonificador +2 a su intento, puesto que la atracción magnética ejercida por el suelo le ayuda a derribar al gólem.

Cómo solucionar la muerte de un PJ: alguna vez, ya sea por mala suerte o mala táctica, un personaje va a morir en tu partida. Otros sucesos como la petrificación, la parálisis, el sueño, y el aturdimiento pueden tener un efecto similar sobre el juego a la muerte de un PJ, y el siguiente consejo debería aplicarse también a estos efectos.

Cuando un PJ muere, su jugador ya no tiene influencia alguna sobre la partida (a menos que disponga de un allegado o de otro PNJ aliado que pueda empezar a interpretar). Dicho jugador se tiene que quedar en la mesa calladito, mirando y esperando mientras los demás continúan divirtiéndose con la partida. En algunos casos, el efecto es tan sólo temporal, y otro jugador es capaz de intervenir para devolver a la vida al PJ (o curar su petrificación, eliminar su parálisis, o lo que sea), pero de cualquier forma, cuando un jugador deja de jugar la partida porque su personaje ha sido eliminado de la acción, como DJ tienes un problema.

Cuando tal acontecimiento ocurre, mantén la partida en marcha; intenta resolver el conflicto o combate actual tan rápidamente como sea posible, de forma que los jugadores puedan dedicarse cuanto antes mejor a resolver el problema de la muerte de su aliado. Si no hay forma alguna de restaurar a la vida al PJ muerto, y el grupo tiene que retirarse a la ciudad para pagar una resurrección, no les retrases obligándoles a soportar monstruos errantes adicionales; limítate a tratar por encima el retorno a la civilización lo mejor que puedas, de forma que sus compañeros puedan llevar al infortunado jugador de vuelta a la partida lo más rápido posible. La muerte de un PJ es de hecho un buen momento para acabar una sesión de juego, puesto que puedes ocuparte de los detalles de la resurrección fuera de la partida vía correo electrónico.

Si el jugador de un personaje muerto prefiere en su lugar crear un personaje nuevo, déjale que lo haga en la mesa. En ese caso, ese jugador no se aburrirá; el trabajo de crear un nuevo personaje es lo suficientemente envolvente como para que puedas continuar dirigiendo la partida para los PJs supervivientes. Una vez el nuevo personaje está listo, dale los jugadores un descanso de 5 ó 10 minutos mientras haces un aparte con el jugador para averiguar cómo es su nuevo personaje, y para acordar con él la forma de introducirlo en la partida lo más rápida y eficazmente posible.

Otro inconveniente inesperado de la muerte de un PJ es inflar el tesoro de los personajes supervivientes. Si el grupo se reparte el equipo del PJ muerto o lo vende, los jugadores supervivientes pueden verse obscenamente sobreequipados para su nivel. Si esto no te preocupa, deberías por lo menos asegurarte de que el nuevo PJ tenga equipo de una potencia igual a la del resto del grupo. Por lo general la solución más fácil es suponer que el equipo del antiguo PJ se desvanece, o bien enterrado con su cuerpo, o bien enviado a sus familiares. Una forma práctica de resolver esta situación es presentar al nuevo personaje como un prisionero al que los PJs rescatan, y a quien entregan el equipo del antiguo PJ para equipararle durante el resto de la aventura. Por supuesto, ésta no siempre es una solución elegante, pero puede ser servir para mantener bajo control los niveles de tesoro hasta que el PJ pueda vender partes del equipo de su antiguo personaje y comprar equipo nuevo. En esta situación, considera permitir que el PJ obtenga el valor completo de reventa de su equipo, puesto que no sería justo penalizarle además de con la pérdida del personaje, con la pérdida de la mitad del equipo que solía tener.

El diario de campaña

Todo Director de juego debería llevar un diario de campaña, que puede ser desde una simple carpeta con montones de papeles, hasta un clasificador de anillas, una PDA, un ordenador, un *tablet*, un cuaderno de notas, o cualquier otra cosa que permita guardar notas. Utiliza este diario para anotar tus pensamientos e ideas relacionados con la partida conforme surgen, antes, durante, y después de la sesión de juego. Conforme continúes dirigiendo campañas, sin duda necesitarás expandir el diario. Ciertamente deberías hacer copias de seguridad, quizá copiando el contenido a un ordenador y guardándolas en DVD, o quizá tan solo fotocopiando el contenido y guardando las fotocopias en lugar seguro. Nada hay más frustrante que perder tres años de notas de campaña debido a un disco duro estropeado o a un desastre natural.

Tiradas de dado: algunos DJ prefieren tirar todos los dados a la vista de los jugadores, dejando ver los resultados con claridad. Otros prefieren hacer todas las tiradas tras la pantalla, ocultando los resultados de forma que, si lo necesitan, pueden amañar el resultado para hacer que el juego haga lo que ellos quieren. Ninguna de las dos formas es la 'correcta'; escoge la que quieras, o bien mézclalas como creas conveniente.

La única vez en que no deberías revelar los resultados de una tirada de dado a los jugadores es en aquellos casos en los que ver el resultado de la tirada proporcionaría al jugador un conocimiento que no debería tener. Un buen ejemplo de esto son las tiradas de salvación contra efectos a los que el jugador no sabe necesariamente que su personaje ha sido expuesto (como por ejemplo una enfermedad, o un veneno sutil y de largo tiempo de acción), o una prueba de Percepción para darse cuenta de la existencia de una puerta secreta que un PJ elfo podría ver con tan solo pasar a su lado.

Jugadores problemáticos: si juegas durante un tiempo lo suficientemente largo, acabarás por encontrarte con un jugador problemático. Es un hecho desafortunado de cualquier pasatiempo que implica a múltiples personas interaccionando en un acontecimiento de equipo. Hasta cierto punto, puedes confiar en los demás jugadores para que te ayuden a mediar en los problemas con uno de estos individuos, pero a veces necesitas intervenir y pedirle que deponga su comportamiento inadecuado. No tengas miedo de pedir al jugador que abandone la sesión de juego si es incapaz de corregir su comportamiento tras una petición educada pero firme. Si los ánimos están caldeados entre múltiples jugadores, no dudes en acabar la sesión de juego antes de tiempo, y enviar a los

jugadores a sus casas para que se les enfríen los ánimos, y superen en la situación.

Pistas para las campañas

Bueno, pues ahora tienes una o dos aventuras listas para que tus jugadores las experimenten. Si bien puedes mantenerlas como objetos separados, y quizá incluso hacer que los jugadores creen personajes nuevos cada vez que empiecen una nueva aventura, *Pathfinder* supone que los jugadores querrán mantener a los mismos personajes a lo largo de sus aventuras, haciéndose más poderosos al acumular experiencia y tesoro.

Entonces, ¿qué sucede entre aventuras? ¿Cómo es el mundo en el que dichas aventuras tienen lugar? ¿Quién vive allí, y que hacen los PNJs que no toman parte en las aventuras? Las respuestas a estas preguntas y muchas más comprenden tu mundo o escenario, y la progresión específica de aventuras que tus PJs emprenden en este escenario se conoce como campaña.

Existen muchos escenarios de campaña publicados: el de *Pathfinder* es el escenario por defecto de la mayoría de partidas que utilizan las reglas de *Pathfinder*, pero no es el único. Docenas de editoriales ofrecen escenarios intrigantes y detallados entre los que escoger, e incluso puedes utilizar escenarios de juegos cuyas reglas son muy diferentes a las presentadas en este libro, o escenarios inspirados en una serie de libros favorita o en unas películas (o directamente extraídos de dicho material). Pero para algunos, la parte más gratificante de ser un Director de juego es el arte de crear tu propio escenario de campaña, y dirigirlo para tus jugadores.

El acto de crear una campaña no es menos amedrentador que el de crear un mundo. Puede convertirse rápidamente en abrumador, especialmente cuando empiezas a considerar todas las cosas en las que te has de convertir en experto. Si tu mundo tiene múltiples lunas, ¿cómo afecta eso a las mareas? Si escoges una forma específica para tu continente principal, ¿cómo afecta eso a los vientos alisios? ¿Dónde van los desiertos, y dónde los pantanos? ¿Cuántos ríos son demasiados? ¿Qué impacto tendrá una nación de combatientes tecnológicamente avanzada sobre sus vecinos, que son bárbaros chamánicos? ¿Tiene tu mundo chocolate, café, y aguacates? ¿Cuál es la montaña más alta de tu mundo, y por qué lo es? ¿Hay salmones y truchas en tu mundo? Y si no los hay, ¿qué comen los osos en su lugar? Si tienes una nación modelada en el Japón antiguo, ¿significa que tienes que aprender japonés para poner nombre a los PNJs que viven allí? ¿Hay pólvora en tu mundo? Y si no la hay, ¿por qué no? ¿Está fundido el núcleo del mundo? Si no lo está, ¿cómo afecta eso a la magnetosfera? ¿Sigue habiendo un polo norte? ¿Cuánto pesa una espada larga si tu mundo de campaña tiene la

mitad del tamaño de la Tierra? ¿Qué sucede si tu mundo de campaña tiene forma de anillo?

Por dichas razones, suele ser mejor suponer una línea base similar a la de la Tierra para tu primer mundo de campaña. Otro truco útil es evitar detallarlo todo a la vez. A menudo basta con ir un paso por delante de los jugadores; si sabes que la primera aventura que van a correr es explorar un fuerte abandonado, no te preocupes en detallar nada más que la zona de 5 millas (*8 km*) que lo rodea, junto con quizás un poblado pequeñito para que empiecen la aventura en él. Si sabes que la segunda aventura transcurrirá en una mina abandonada en las montañas, tienes todo el tiempo que empleen los PJs en explorar el fuerte abandonado para detallar el área entre el poblado y los yermos que hay al este, donde se encuentra la mina. Creando sólo lo que necesitas para dirigir las siguientes partidas, construyes un todo mayor de forma lenta pero segura, y al mismo tiempo conservas el equilibrio mental.

Sin embargo, el atractivo de construir un mundo de campaña completo es grande. De muchas maneras, crear tu propio mundo es un juego enteramente diferente en sí mismo, y un Director de juego juega mucho más a menudo que sus jugadores, puesto que cuando no se está jugando la sesión habitual el DJ invierte su tiempo diseñando ciudades, templos malignos, naciones, dungeons, y monstruos hasta saciarse. La *Guía del Director de juego* proporciona gran cantidad de consejos avanzados y de herramientas que puedes utilizar para construir tu propio mundo de campaña, pero el resto de este capítulo cubre cierto número de temas diferentes para ayudarte. Este material apenas hace que arañar la superficie de las implicaciones y las ideas a las que te enfrentarás cuando crees tu propio mundo de campaña, pero pueden ayudarte a empezar.

Coste de la vida

La fuente principal de ingresos de un aventurero es el tesoro, y sus compras principales son las herramientas y objetos que necesita para continuar con sus aventuras: componentes de conjuro, armas, objetos mágicos, pociones, y demás. Y sin embargo, ¿qué hay de cosas como la comida, el alquiler, los impuestos, las tasas, los sobornos, o las compras por impulso?

Por supuesto que puedes ocuparte en detalle de estos gastos menores durante el juego, pero llevar la cuenta de cada vez que un PJ paga una habitación de posada, compra agua, o paga un peaje a la entrada de una ciudad puede convertirse rápidamente en aburrido e incluso molesto. Si no estás especialmente interesado en llevar la contabilidad de estos gastos menores, puedes escoger sencillamente ignorarlos. Un método más realista y fácil de usar es que los PJs paguen una tasa fija por el coste de la vida. Al principio de cada mes de juego, cada PJ debe pagar una cantidad de po menor o igual al estilo de vida que desea; si no puede permitirse este nivel, cae al siguiente nivel inferior que pueda permitirse.

Pordiosero (0 po/mes): el PJ no tiene un techo bajo el que cobijarse, y duerme al raso o en las calles. Un personaje pordiosero debe justificar cada gasto que hace, y puede tener que recurrir a pruebas de Supervivencia o al hurto para alimentarse.

Pobre (3 po/mes): el PJ duerme en la sala común de una taberna, con sus padres, o en alguna otra situación comunal; ese es el estilo de vida de la mayoría de trabajadores no cualificados, y de los campesinos. No tiene que justificar los gastos en comida, ni las tasas de 1 pp o menos.

Clase media (10 po/mes): el PJ vive en su propio apartamento, casita, o similar; éste es el estilo de vida de la mayoría de expertos o combatientes entrenados. Tiene en su casa cualquier objeto no mágico que valga 1 po o menos y lo encuentra en 1d10 minutos, y no tiene que justificar los gastos en comida, ni las tasas de 1 po o menos.

Rico (100 po/mes): el PJ tiene una casa considerable, o unas buenas habitaciones en una buena posada. Tiene en su casa cualquier objeto no mágico que valga 5 po o menos y lo encuentra en 1d10 minutos, y no tiene que justificar los gastos en comida, ni las tasas de 10 po o menos.

Extravagante (1.000 po/mes): el PJ vive en una mansión, castillo, u otro hogar extravagante. Podría ser incluso el propietario del edificio en cuestión. Éste es el estilo de vida de la mayoría de aristócratas. Tiene en su casa cualquier objeto no mágico que valga 25 po o menos y lo encuentra en 1d10 minutos, y sólo tiene que justificar los gastos en comida o las tasas por encima de los 100 po.

Personajes monstruosos

Debes decidir lo exótico que quieres que sea tu mundo desde el principio. *Pathfinder* supone como línea base que todos los PJs, y por lo tanto la mayoría de los PNJs del mundo civilizado pertenecen a una de las 7 razas presentadas en el Capítulo 2. Podrías querer estrechar estas opciones: quizá sólo hay humanos en tu mundo, o quizá una o más de las razas del Capítulo 2 es lo suficientemente rara como para ser casi una leyenda. En estos casos, deberías informar a los jugadores de que sus elecciones de raza son reducidas.

En el otro extremo, quizá tu mundo sea mucho más extravagante que el típico. En este caso, podrías permitir que los personajes interpretados por los jugadores pertenecieran a razas diferentes a las detalladas en el Capítulo 2. El *Bestiario* tiene muchas razas no estándar para escoger, pero deberías tener en cuenta que la mayoría son significativamente más poderosas que las presentadas en el Capítulo 2. Cualquier raza que posea Dados de golpe raciales probablemente sea demasiado potente para la mayoría de campañas. Como regla general, deberías aconsejar los jugadores que escojan razas de potencia aproximadamente igual, utilizando los DG raciales de una criatura (no su VD). Los personajes que quieran interpretar razas estándar deberían empezar entonces a un nivel superior, de forma que sus DG totales coincidan con los DG mayores de una raza no estándar del grupo.

CÓMO ACABAR LA CAMPAÑA

En *Pathfinder*, 20º nivel representa el pináculo del poder que la mayoría de mortales puede aspirar a alcanzar, y sin embargo esto no quiere decir que tu campaña tenga que llegar a 20º nivel. Si no diriges una campaña abierta en la que los PJs fijan el ritmo y los objetivos, deberás escoger un nivel en el que quieras que el arco de

Razas alternativas

Sólo los directores de juego más experimentados deberían plantearse el permitir que los jugadores interpreten razas diferentes a las que aparecen en el Capítulo 2, pero si quieres empezar a experimentar, las siguientes razas del *Bestiario* son buenas elecciones para razas próximas en potencia a las que aparecen en el Capítulo 2

- Aasimar
- Canijo
- Goblin
- Hobgoblin
- Kóbold
- Orco
- Sirénido
- Tengu
- Tiflin

Las siguientes razas son algo más poderosas, debido al hecho de tener Dados de golpe raciales, modificadores excepcionales a las puntuaciones de característica, ataques naturales, u otras aptitudes poco usuales. Estas razas están previstas como enemigos monstruosos, no como razas de PJ, y si permites a los jugadores que interpreten a una de esas criaturas, deberías permitir a los jugadores que hayan escogido una de las razas de arriba o de las siete razas básicas, que empiecen el juego a 2º nivel.

- Boggard
- Bugbear
- Drow
- Duergar
- Gnoll
- Hombre lagarto
- Morlock
- Sigiloso oscuro
- Svirfneblin

campaña se acabe. Háblalo con tus jugadores para asegurarte de que escoges un rango de niveles con el que se sientan cómodos, y ten en cuenta que puedes tanto extender como recortar la longitud de una campaña seleccionando una progresión de PX lenta o rápida. Si escoges dirigir una campaña con un límite de nivel menor que 20, considera colocar tu nuevo nivel límite en un punto en el que parezca que el último nivel accesible es valioso. Los niveles impares son mejores para eso que los pares, puesto que la mayoría de lanzadores de conjuros obtienen un nuevo nivel de conjuro en los niveles impares. Los múltiplos de 5 también son buenos, puesto que representan el último nivel antes de un nuevo ataque por asalto. Pararse en 9º nivel es una buena elección, porque permite a los personajes obtener aptitudes máximas como el inspirar grandeza de un bardo, la inmunidad al veneno del druida, el 3er poder de linaje de un hechicero, y *teleportación* y *revivir a los muertos* como conjuros máximos. Asimismo, el nivel 13º funciona bien, con habilidades máximas como la resistencia a conjuros de un monje, o conjuros como *teleportar mayor*, *deseo limitado*, y *resurrección*. Fijar niveles máximos inferiores a 20 permite usarlos como límites 'blandos'; si tu arco de campaña va más allá de lo que planeabas inicialmente, los personajes pueden continuar subiendo de nivel y obteniendo nuevas aptitudes y más allá de lo que calculaste. Como quiera que las razas presentadas en el Capítulo 3 no tienen reglas adicionales previstas más allá de nivel 20, fijar un arco de campaña que acabe a nivel 20 requiere una sincronización muy precisa e, invariablemente, de alguna manipulación por tu parte como DJ para asegurarte de que el relato llega a su punto culminante antes de que los PJs alcancen los PX suficientes para llegar teóricamente a nivel 21.

Más allá de 20º nivel

Aunque el Capítulo 3 no describe lo que sucede después de nivel 20, eso no quiere decir que no haya recursos disponibles si deseas continuar tu campaña hasta nivel 21 y más allá. Existen reglas para niveles épicos como estos en numerosos productos compatibles con *Pathfinder*, aunque en muchos casos estas reglas alternativas pueden acarrear problemas no anticipados. Por ejemplo, si tu mundo de campaña está poblado por criaturas y villanos que en su límite máximo de poder pueden desafiar a un personaje de 20º nivel, ¿dónde irán a buscar desafíos los personajes de nivel épico? Podrías querer crear un escenario de campaña enteramente diferente, basado en diferentes Planos, planetas, o dimensiones diferentes a aquéllos en los que tus jugadores pasaron sus 20 primeros niveles, y eso es mucho trabajo.

Paizo publicará con el tiempo reglas para llevar tu partida a estos reinos épicos, pero si no puedes esperar, y prefieres no utilizar reglas de contenido abierto para partidas de niveles épicos, puedes usar las siguientes directrices para continuar más allá de nivel 20. Ten en cuenta que estas directrices no son lo suficientemente robustas como para mantener el juego vibrante e interesante mucho más allá de 20º nivel, pero podrían valer para una campaña que necesite llegar a nivel 22 ó 23 para acabarse. Igualmente, puedes utilizar estas reglas para crear PNJs superpoderosos con los que se enfrenten tus personajes de 20º nivel.

Puntos de experiencia: para subir de nivel más allá del 20º, un personaje debe doblar los puntos de experiencia necesarios para llegar al nivel anterior. Así, suponiendo la progresión intermedia, un personaje de 20º nivel necesita 2.100.000 PX para llegar al 21, porque necesitaba 1.050.000 para llegar al 20º desde el 19º. Luego necesitará 4.200.000 para llegar al 22º, 8.200.000 para llegar al 23º, y así sucesivamente.

Cómo escalar poderes: los Dados de golpe, los bonificadores al ataque base, y las tiradas de salvación continúan aumentando al mismo ritmo más allá del nivel 20, según la tabla de cada clase. Ten en cuenta que ningún personaje puede tener más de 4 ataques basados en su ataque base, y que en poco tiempo la diferencia entre las tiradas de salvación buenas y malas se hace muy grande. Conforme te alejas de nivel 20 más notoria se vuelve esa diferencia y, para los personajes de nivel alto, reforzar sus salvaciones debería ser cada vez más importante. Las aptitudes de clase que tienen un

ritmo fijo y creciente, como por ejemplo la reducción del daño del bárbaro, las dotes adicionales del guerrero y su entrenamiento en armas, el castigar al mal del paladín, y el ataque furtivo del pícaro, continúa progresando al ritmo apropiado.

Conjuros: el nivel de lanzador de un lanzador de conjuros continúa aumentando en 1/nivel más allá de nivel 20. A cada nivel impar, el lanzador obtiene acceso a un nuevo nivel de conjuros 1 por encima de su nivel máximo anterior, obteniendo un espacio de conjuro en ese nuevo nivel. Dichos espacios de conjuro pueden ser utilizados para preparar o lanzar conjuros ajustados por dotes metamágicas, o cualquier conjuro conocido de niveles inferiores. A cada nivel par, un lanzador de conjuros obtiene tantos espacios de conjuro adicionales como el nivel del conjuro de nivel mayor que pueda lanzar. Puede dividir esos nuevos espacios de conjuro como le parezca entre los espacios a los que ya tiene acceso.

Por ejemplo, un mago de nivel 21 obtiene un solo espacio de conjuros de 10º nivel, en el que puede preparar cualquier conjuro de niveles 1º a 9º, o en el que puede preparar un conjuro metamágico que resulte en un nivel de conjuro efectivo de 10 (como por ejemplo *convocar monstruo IX* prolongado, o *desintegrar* apresurado). A nivel 22, obtiene nuevos espacios de conjuro por valor de 10 niveles de conjuros, lo que equivale a 10 conjuros de 1er nivel/día; 2 conjuros de 5º nivel/día; 1 conjuros de 7º nivel y otro de 3er nivel/día; o 1 conjuro de 10º nivel/día. A nivel 23 obtiene un solo espacio de conjuros de nivel 11, y así sucesivamente.

Los lanzadores de conjuros que tienen una cantidad limitada de conjuros conocidos (como los bardos y los hechiceros), pueden renunciar a los beneficios que obtienen (ya se trate de un nuevo nivel de conjuros, o de un número de espacios de conjuro) para dicho nivel, y a cambio aprender 2 conjuros más de cualquier nivel que puedan lanzar.

Puedes querer ajustar más el ritmo de obtención de niveles de conjuros para las clases (como los paladines o los exploradores) que obtienen conjuros más lentamente que las clases lanzadoras de conjuros más dedicadas

Multiclases/clases de prestigio: la forma más simple de progresar más allá de nivel 20 es simplemente hacerse multiclase, o adquirir niveles en una clase de prestigio, en cuyo caso obtienes todas las aptitudes del nuevo nivel de clase de la forma normal. Esto equivale a tratar el 20 como un límite 'duro' para los niveles de clase, pero no como límite 'duro' para el nivel total del personaje.

13 El entorno

El frenético mercenario salió a toda prisa a la calle por la reja de la alcantarilla, pero apenas tuvo tiempo de gritar "¡corred!" a la multitud antes de que la rejilla y la propia calle explotaran tras él. El rugiente y asqueroso otyugh no se había detenido en el estrecho punto de salida, y el pánico cundió mientras piedras, carros, y transeúntes saltaban por los aires.

Desde la seguridad del patio del tejado de la taberna, Lord Vashten asintió tristemente al caos de abajo mientras se volvía hacia su apreciada huésped, la condesa Lianna.

"Y ése, querida, es el problema de los aventureros. Nunca tienen el buen sentido de mantener el caos allá donde pertenece."

Desde el desierto sin vida hasta el dungeon atiborrado de trampas, el entorno ayuda a definir el mundo. Llevar la vida a estos escenarios puede ayudarte a crear una experiencia vibrante e inmersiva.

Este capítulo contiene reglas para ayudar al DJ a arbitrar el mundo de juego, incluyendo reglas para dungeons y sus rasgos, trampas, diversos tipos de terreno, y peligros ambientales.

DUNGEONS

De todos los lugares extraños que un aventurero puede explorar, no hay otro más mortal que el dungeon. Un laberinto lleno de trampas mortales, monstruos hambrientos, y tesoros sin precio, pone a prueba todas las habilidades que un personaje posee. Estas reglas se pueden aplicar a dungeons de cualquier tipo, desde los restos de un barco hundido, hasta un vasto complejo de cavernas.

Tipos de dungeon

Los cuatro tipos básicos de dungeon se definen por su estado actual. La mayoría son variaciones de estos tipos básicos, o combinaciones de más de uno. A veces viejos dungeons son usados una y otra vez por diferentes habitantes para diferentes propósitos.

Estructura en ruinas: antaño ocupado, este lugar fue abandonado (por completo o en parte) por su creador o creadores originales, y otras criaturas se han asentado allí. Muchas criaturas subterráneas buscan construcciones abandonadas en las que establecer sus guaridas. Cualquier trampa que pudiera haber existido, probablemente haya sido ya activada, pero las bestias errantes podrían ser comunes.

Estructura ocupada: este tipo de dungeon está todavía en uso. Hay criaturas (por lo general inteligentes) viviendo allí, aunque podrían no ser los creadores del dungeon. Una estructura ocupada podría ser un hogar, una fortaleza, un templo, una mina activa, una cárcel, o un cuartel general. Este tipo de dungeon es menos propenso a tener trampas o bestias errantes, y lo más probable es que tenga guardias organizadas, tanto en puntos fijos como en patrulla. Las trampas o las bestias errantes con las que uno se podría encontrar estarán lo general bajo el control de los ocupantes. Las estructuras ocupadas tienen muebles acordes con sus habitantes, así como decoración, suministros, y la posibilidad de que sus ocupantes se muevan por el interior. Los habitantes podrían disponer de un sistema de comunicaciones y, casi con toda seguridad, controlar la salida al exterior.

Algunos dungeons están parcialmente ocupados y parcialmente vacíos o en ruinas. En estos casos, los ocupantes no suelen ser los constructores originales, sino criaturas inteligentes que han fijado su base, guarida, o fortificación en un dungeon abandonado.

Almacenaje seguro: cuando la gente quiere proteger algo, a veces lo entierra. Si el objeto a proteger es un tesoro fabuloso, un artefacto prohibido, o el cadáver de una figura importante, estos objetos se colocan en un dungeon, y se rodean de barreras, trampas, y guardianes.

El dungeon de almacenaje seguro es el que tiene más probabilidad de disponer de trampas, pero el que menos de tener bestias errantes. Este tipo de dungeon se construye normalmente más para lo funcional que para lo aparente, pero a veces dispone de ornamentación en forma de estatuas o paredes pintadas. Esto es particularmente cierto para las tumbas de las personas importantes.

A veces, sin embargo, una bóveda o cripta se construye de forma que alberga guardianes: el problema que plantea esta estrategia es que hay que hacer algo para mantener a las criaturas vivas entre un intento de intrusión y otro, y la magia suele ser la mejor solución para proporcionarles comida y agua. Los constructores de bóvedas o de tumbas utilizan a menudo criaturas muertas vivientes o constructos, ninguno de los cuales necesita comer o descansar, para proteger sus dungeons. Otra solución son las trampas mágicas, pueden atacar a los intrusos convocando monstruos al dungeon, monstruos que luego desaparecen cuando su misión concluye.

Complejo de cavernas naturales: las cuevas subterráneas proporcionan hogar a todo tipo de monstruos subterráneos. Creadas de forma natural, y conectadas por laberínticos sistemas de túneles, carecen de cualquier tipo de esquema, orden, o decoración. Sin ninguna fuerza inteligente tras su construcción, este tipo de dungeon es el menos probable que contenga trampas, o incluso puertas.

En las cavernas crecen hongos de todo tipo, a veces en enormes bosques de setas y bejines. Hay depredadores subterráneos recorriendo esos bosques, en busca de criaturas más débiles que se alimenten de los hongos. Algunas variedades de hongo emiten un brillo fosforescente, que proporciona a un complejo de cavernas natural su propia y limitada fuente de luz. En ciertas zonas, un conjuro de *luz del día*, o efecto mágico similar, puede proporcionar luz suficiente para que crezcan plantas verdes.

Los complejos de cavernas naturales a menudo conectan con otros tipos de dungeon, habiéndose descubierto las cavernas cuando se excavaron los dungeons. Un complejo de cavernas puede conectar dos dungeons de otra forma inconexos, creando a veces un extraño entorno mixto. Un complejo de cavernas naturales unido a otro dungeon, a menudo proporciona una ruta por la que criaturas subterráneas pueden acceder a un dungeon manufacturado, y poblarlo.

El terreno de un dungeon

Las siguientes reglas cubren la base de los terrenos que puede haber en un dungeon.

Paredes

Las paredes de albañilería o mampostería (piedras apiladas una encima de otra, que generalmente aunque no siempre se mantienen fijas mediante algún tipo de argamasa) a menudo dividen los dungeons en pasillos y habitaciones. Las paredes de un dungeon pueden estar excavadas directamente en la roca sólida, dándoles un aspecto anguloso y tosco, o pueden ser la roca pulida y lisa de una cueva de origen natural. Las paredes son difíciles de romper o derribar, pero generalmente son fáciles de escalar.

Paredes de albañilería: el tipo más común de paredes de dungeon, normalmente tiene un ancho de al menos 1 pie (*30 cm*). Muchas veces, estas antiguas paredes soportan fracturas y fisuras, y a veces peligrosos limos o pequeños monstruos viven en estas áreas acechando víctimas. Las paredes de albañilería lo insonorizan todo excepto los

Tabla 13-1: paredes

Tipo de pared	Grosor típico	CD romper	Dureza	pg[1]	CD Trepar
Albañilería	1 pie (*30 cm*)	35	8	90 pg	20
Albañilería superior	1 pie (*30 cm*)	35	8	90 pg	25
Albañilería reforzada	1 pie (*30 cm*)	45	8	180 pg	20
Piedra excavada	3 pies (*90 cm*)	50	8	540 pg	25
Roca viva	5 pies (1,5 m)	65	8	900 pg	15
Hierro	3 pulgadas (*7,6 cm*)	30	10	90 pg	25
Papel	delgado como el papel	1	—	1 pg	30
Madera	6 pulgadas (*15,2 cm*)	20	5	60 pg	21
Tratada mágicamente[2]	—	+20	×2	×2[3]	—

[1]Por sección de 10 pies ×10 pies (*3 x 3 m*).

[2]Este modificador se puede aplicar a cualquiera de los otros tipos de pared.

[3]O 50 pg adicionales, lo que sea mayor.

ruidos más fuertes. Se requiere una prueba de Trepar CD 20 para moverse por una pared de este tipo.

Paredes de albañilería de calidad superior *(NdT: "a soga y tizón")*: algunas veces, estas paredes están mejor construidas, es decir, están más pulidas, con un mejor ajuste entre las piedras, menos fisuras, y a veces están recubiertas de argamasa o estuco. Las paredes recubiertas, a menudo llevarán pinturas, relieves esculpidos, u otro tipo de decoración. Este tipo de paredes no son más difíciles de destruir que las normales, pero sí de Trepar (CD 25).

Paredes de albañilería reforzadas: son paredes de albañilería con barras de hierro en un lado, en ambos, o en su interior, para reforzarlas. La dureza de estas paredes es la misma, pero sus pg se doblan, y la CD de la prueba de Fuerza para romperlas se incrementa en 10.

Paredes de piedra excavada: estas paredes surgen cuando se excavan habitaciones o pasillos directamente en la roca sólida. Una pared nueva de este tipo tiene una superficie rugosa, que proporciona pequeñas repisas donde los hongos pueden crecer, y fisuras donde pueden vivir sabandijas, murciélagos, o serpientes subterráneas). Cuando hay algo al otro lado de la pared (o sea, que ésta separa dos habitaciones), estas paredes suelen tener por lo menos 3 pies (*90 cm*) de espesor, ya que cualquier cosa más delgada corre el riesgo de derrumbarse por el peso de toda la piedra que tienen por encima. Trepar una pared de este tipo tiene una CD de 25.

Paredes de roca viva: este tipo de superficies son ásperas y pocas veces lisas. Son suaves al tacto, pero están llenas de minúsculos agujeros, alcobas escondidas, y salientes a diferentes alturas. Generalmente están mojadas o al menos húmedas, ya que estas cuevas naturales se crean por la acción del agua. Cuando hay algo al otro lado, suelen tener un grosor de unos 5 pies (*1,5 m*). Moverse por una pared de este tipo tiene una CD de Trepar de 15.

Paredes de hierro: este tipo de paredes sólo se pone en lugares importantes como, por ejemplo, las bóvedas.

Paredes de papel: se ponen como pantalla para bloquear la línea visual, pero nada más.

Paredes de madera: estas paredes a menudo son un añadido a un dungeon viejo, y se usan para crear cercados para animales, zonas de almacenaje, y estructuras temporales, o simplemente subdividir una habitación grande en otras más pequeñas.

Paredes tratadas mágicamente: estas paredes son más fuertes que la mayoría, con mayor dureza, más puntos de golpe, y una CD de rotura mayor. La magia generalmente puede doblar la dureza y los puntos de golpe, y añadir hasta un +20 a la CD de rotura. Una pared mágicamente tratada también tiene derecho a una tirada de salvación contra conjuros que le puedan afectar, con un bonificador equivalente a 2 + la mitad del nivel del mago que reforzó la pared. Crear una pared mágica requiere la dote Crear objeto maravilloso, y gastar 1.500 po por cada sección de 10 ×10 pies (*3 x 3 m*).

Paredes con saeteras: este tipo de pared se puede hacer con cualquier tipo de material, pero generalmente son de albañilería, piedra excavada, o madera. Permiten a los defensores disparar flechas o virotes de ballesta a los intrusos de forma segura tras la pared. Los arqueros tras una saetera tienen cobertura mejorada, que les concede un +8 a la CA, un bonificador +4 a las salvaciones de Reflejos, y los beneficios del rasgo de clase evasión mejorada.

Suelos

Como las paredes, el suelo de un dungeon puede ser variado.

Enlosados: al igual que las paredes de albañilería, los suelos enlosados están compuestos de piedras encajadas entre sí. Generalmente están agrietados, y sólo medianamente nivelados. El limo y el moho crecen en las grietas. El agua corre en forma de riachuelos entre las losas, o crea pequeños charcos de agua estancada. Este tipo de suelos es el más común en los dungeons.

Enlosados con desniveles: con el tiempo, estos suelos pueden llegar a estar tan desnivelados que sea necesaria una prueba de Acrobacias CD 10 si se intenta correr o cargar sobre estas superficies. Los que fallan esta prueba no pueden moverse durante ese asalto, pero suelos tan traicioneros deberían ser la excepción, y no la regla.

Excavados en piedra: rugosos e irregulares, los suelos excavados en piedra suelen estar cubiertos de grava, suciedad, piedras sueltas y escombros. Hace falta una prueba de Acrobacias (CD 10) cuando se intenta correr o cargar sobre estas superficies. Los que fallan esta prueba pueden actuar durante ese asalto, pero no correr ni cargar.

Escombros leves: pequeños trozos de roca cubren el suelo. Los escombros leves añaden 2 a la CD de las pruebas de Acrobacias.

Escombros densos: el suelo está cubierto de escombros de todos los tamaños, y cuesta 2 casillas de movimiento entrar en una casilla con ellos. Los escombros densos añaden 5 a la CD de las pruebas de Acrobacias, y 2 a la CD de las pruebas de Sigilo.

De piedra pulida: trabajados y a veces pulidos, estos suelos sólo se encuentran en dungeons creados por constructores habilidosos.

De piedra natural: los suelos de las cavernas naturales son tan irregulares como las paredes. Las cavernas rara vez tienen grandes superficies llanas. En vez de eso, los suelos tienen diferentes niveles. Dos superficies de suelo adyacentes pueden variar en altura sólo en 1 pie (*30 cm*), y por lo tanto moverse de una a otra no es más difícil que subir un escalón, pero en otros lugares el suelo puede bajar de golpe o subir de forma brusca muchos pies, requiriendo pruebas de Trepar para pasar de una superficie a otra. A no ser que haya un camino muy desgastado o bien señalizado en el suelo de una cueva natural, cuesta 2 casillas de movimiento entrar en una casilla con el suelo de piedra natural, y la CD de las pruebas de Acrobacias aumenta en 5. Es imposible correr y llevar a cabo una carga, excepto sobre un camino.

Resbaladizo: agua, hielo, limo o sangre, pueden hacer que cualquier tipo de suelo de dungeon descrito en esta sección se vuelva más traicionero. Los suelos resbaladizos aumentan 5 la CD de las pruebas de Acrobacias.

Rejillas: las rejillas tapan agujeros o zonas por debajo de la superficie del suelo. Generalmente son de hierro, pero las más grandes pueden estar hechas de grandes vigas. Muchas rejillas tienen bisagras para permitir el acceso a lo que hay debajo (tales rejillas pueden cerrarse con llave, como sucede con las puertas), mientras que otras son permanentes y se han diseñado fijas. Una rejilla típica de 1 pulgada (*2,54 cm*) de ancho tiene 25 puntos de golpe, dureza 10, y una CD de 27 en las pruebas de Fuerza para romperla o arrancarla.

Salientes: los salientes permiten que las criaturas se muevan por zonas elevadas. A veces rodean agujeros, resiguen corrientes subterráneas, forman balcones rodeando grandes habitaciones, o son un lugar donde los arqueros pueden situarse y disparar sobre los enemigos que están debajo. Los salientes estrechos (de 12 pulgadas [*30 cm*] de ancho o menos) requieren que en todo movimiento que se lleve a cabo se superen pruebas de Acrobacias. Un fallo implica que el personaje se cae del saliente. Los salientes a veces tienen barandillas en el lado del muro. En tal caso, los personajes obtienen un bonificador +5 por circunstancia a las pruebas de Acrobacias para moverse por ellos. Un personaje que esté al lado de una barandilla obtiene un bonificador +2 por circunstancia a su prueba enfrentada de Fuerza para evitar que le empujen. Los salientes también pueden tener muretes bajos de 2 ó 3 pies (*60 ó 90 cm*) de altura a lo largo de sus bordes, que proporcionan cobertura contra atacantes a menos de 30 pies (*9 m*) del otro lado del murete, mientras el blanco esté más cerca a éste que el atacante.

Suelos transparentes: están hechos de cristal reforzado, o de materiales mágicos (incluso un *muro de fuerza*), y permiten contemplar lugares peligrosos desde una posición segura. A menudo se sitúan encima de estanques de lava, arenas, guaridas de monstruos, o cámaras de tortura. Pueden ser usados por los defensores para vigilar, desde arriba, que no entren intrusos.

Suelos deslizantes: son más bien un tipo de trampilla, diseñado para moverse y revelar algo que está debajo. Generalmente se abren de forma tan lenta que cualquiera que está encima puede evitar fácilmente caer en el agujero que hay debajo, suponiendo que tenga algún lugar donde moverse. Si se deslizan con suficiente rapidez, existe una posibilidad de que un personaje caiga a lo que hay escondido debajo: un pozo con estacas, un caldero de aceite hirviendo, o un estanque lleno de tiburones; en este caso, es una trampa.

Suelos falsos: están diseñados para convertirse, por sorpresa, en algo muy peligroso. Con poner un mínimo de peso, o moviendo alguna palanca cercana, aparecen púas del suelo, chorros de vapor o llamaradas surgen desde agujeros ocultos, o el suelo entero se inclina. Estos suelos tan extraños generalmente se encuentran en las arenas, y están diseñados para hacer que los combates sean más interesantes y peligrosos. Construye estos suelos tal como lo harías con cualquier otra trampa.

Puertas

Las puertas en los dungeons son mucho más que meras entradas y salidas. A menudo pueden ser un encuentro en sí mismas. Las puertas que hay en los dungeons pueden ser de tres tipos básicos: de madera, de piedra o de hierro.

Puertas de madera: construidas a base de gruesas planchas unidas por clavos, algunas veces están reforzadas con hierro (disminuyendo así la dilatación de la madera fruto de la humedad de un dungeon). Las puertas de madera son el tipo más común, y aparecen en tres grados principales de resistencia: normal, buena y recia. Las normales (CD 15 para romperlas) no están pensadas para retener a un atacante con ganas de cruzarlas. Las buenas (se rompen con CD 18), aunque más fuertes y duraderas, no significa que no acaben recibiendo lo suyo y se rompan. Las recias (CD 25 para romperlas) están reforzadas con hierro, y son una buena barrera para todo el que intente cruzarlas. Bisagras de hierro aseguran la puerta al marco, y generalmente hay una anilla de hierro en el centro que ayuda a abrirla. A veces, en lugar de anilla, la puerta tiene una barra en uno o en los dos lados para que sirva de asidero. En los dungeons habitados, este tipo de puertas dispone de un buen mantenimiento (no se atascan por abandono) y no están cerradas con llave, aunque en las áreas importantes están cerradas con llave (de ser posible).

Puertas de piedra: esculpidas a partir de bloques sólidos de piedra, estas puertas pesadas y poco manejables suelen estar construidas de manera que pivotan al abrirlas, aunque los enanos y otros pueblos artesanos son capaces de crear bisagras lo suficientemente fuertes como para sostenerlas. Las puertas secretas, camufladas en paredes de piedra, generalmente son también de piedra. Por otro lado, estas puertas también representan una robusta barrera que protege lo que haya de importancia al otro lado y, por lo tanto, con gran frecuencia están cerradas con llave o atrancadas.

De hierro: este tipo de puertas de dungeons (generalmente oxidadas pero no por eso menos resistentes) dispone de bisagras como las

Tabla 13-2: puertas

Tipo de puerta	Grosor típico	Dureza	Puntos de golpe	CD de romper	
				Atascada	Con llave
Madera normal	1 pulgada (*2,54 cm*)	5	10 pg	13	15
Madera buena	1,5 pulgadas (*3,8 cm*)	5	15 pg	16	18
Madera recia	2 pulgadas (*5 cm*)	5	20 pg	23	25
Piedra	4 pulgadas (*10 cm*)	8	60 pg	28	28
Hierro	2 pulgadas (*5 cm*)	10	60 pg	28	28
Rastrillo de madera	3 pulgadas (*7,6 cm*)	5	30 pg	25*	25*
Rastrillo de hierro	2 pulgadas (*5 cm*)	10	60 pg	25*	25*
Cerradura	—	15	30 pg	—	—
Bisagra	—	10	30 pg	—	—

*CD para alzarlo. Usa los valores de la puerta correspondiente para romperlo

de madera. Son las más difíciles de superar de las puertas no mágicas. Lo más frecuente es que estén cerradas con llave o atrancadas.

Cómo echar puertas abajo: las puertas de los dungeons pueden estar cerradas con llave, protegidas por trampas, reforzadas, atrancadas, selladas mágicamente, o a veces simplemente atascadas. Cualquiera, excepto los personajes más débiles, puede derribar una puerta utilizando una herramienta pesada como un martillo pilón, aparte que muchos conjuros y objetos mágicos aportan soluciones.

Los intentos de echar abajo, literalmente, una puerta con un arma cortante o contundente, usan la dureza y los puntos de golpe que aparecen en la tabla 13-2: puertas. Cuando asignes una CD a un intento de echar abajo una puerta, usa las siguientes directrices.

CD 10 o menor: la puerta puede ser forzada casi por cualquiera.

CD 11-15: una puerta que una persona fuerte puede derribar en sólo un intento, y una persona normal podría derribar en sólo un intento.

CD 16-20: una puerta que casi cualquier persona puede romper con algo de tiempo.

CD 21-25: una puerta que sólo una persona fuerte o muy fuerte puede abrir, y a buen seguro que no al primer intento.

CD 26 o mayor: una puerta que sólo una persona excepcionalmente fuerte puede tener alguna posibilidad de abrir.

Cerraduras: muchas veces las puertas están cerradas con llave, por lo que la habilidad de Inutilizar mecanismo viene muy bien. Generalmente las cerraduras están en la puerta propiamente dicha, o bien en el lado opuesto a las bisagras, o bien en su centro. Las cerraduras de las puertas, o bien controlan una barra de hierro que une la puerta a la pared o al marco, o bien el mecanismo de una tranca de hierro (o de gruesa madera) que está detrás. En cambio, los candados no forman parte de la puerta en sí, sino que generalmente unen dos cáncamos, uno en la puerta y otro en la pared. Algunas cerraduras más complejas, como las de combinación o las de rompecabezas suelen estar en la misma puerta. Dado que estas cerraduras 'sin llave' son más grandes y complejas, sólo acostumbran a encontrarse en puertas reforzadas (puertas recias de madera, de hierro, o de piedra).

La CD para abrir una cerradura con una prueba de Inutilizar mecanismo muchas veces está en el rango entre 20 y 30, aunque pueden existir cerraduras con una CD menor o una mayor. Una puerta puede tener más de una cerradura, y cada una de ellas debe abrirse por separado. Las cerraduras muchas veces tienen trampas, generalmente agujas con veneno que se disparan y pinchan el dedo del pícaro.

Romper una cerradura es a veces mucho más rápido que romper la puerta. Si un PJ quiere destruir la cerradura con un arma, una cerradura típica suele tener dureza 10, y 30 puntos de golpe. Una cerradura sólo puede romperse si puede ser atacada de forma separada

de la puerta. Esto significa que si la cerradura está en el interior de la puerta, no puede ser destruida de esta manera. Piensa que en un dungeon ocupado, una puerta cerrada tiene su llave en algún lugar.

Una puerta especial puede ser aquella en la que la cerradura no tiene llave, y en vez de eso se requiere la combinación adecuada de unas palancas cercanas, o que se presionen en la secuencia correcta los símbolos de un panel para poder abrirla.

Puertas atascadas: a menudo los dungeons son lugares húmedos, y muchas veces las puertas se atascan, sobre todo las de madera. Supón que el 10% de las puertas de madera y el 5% de las que no lo son están atascadas. Estos valores se pueden doblar (al 20% y el 10% respectivamente) para dungeons que llevan mucho tiempo abandonados, o en los que no se lleva a cabo un mantenimiento adecuado.

Puertas atrancadas: cuando los personajes tratan de echar abajo una puerta atrancada, lo que importa es la calidad de la tranca, no el material del que está hecha la puerta. Se necesita una prueba de Fuerza CD 25 para romper una puerta con una tranca de madera, y una prueba de Fuerza CD 30 si la tranca es de hierro. En vez de eso, los personajes pueden atacar la puerta y destruirla, dejando la tranca colgando en el umbral recién abierto.

Sellos mágicos: los conjuros como *cerradura arcana* pueden hacer difícil atravesar una puerta. Una puerta con un conjuro de *cerradura arcana* se considera cerrada con llave incluso si no tiene cerradura física. Se necesita un conjuro de *apertura*, *disipar magia*, o una prueba con éxito de Fuerza para poder atravesar este tipo de puertas.

Bisagras: muchas puertas tienen bisagras. Obviamente, las correderas no las tienen (éstas, en vez de bisagras tienen unas guías o canales, de manera que pueden deslizarse fácilmente a un lado).

Bisagras normales: estas bisagras son de metal y unen el borde de la puerta con la pared o con el marco. Recuerda que el movimiento de la puerta es hacia el lado de las bisagras (o sea, que si las bisagras están en el lado de los PJs, **ésta se abrirá hacia ellos y si no, se abrirá en sentido contrario**). Los aventureros pueden quitar las bisagras de una en una con una prueba con éxito de Inutilizar mecanismo (suponiendo, claro está, que las bisagras estén en su lado). Esta tarea tiene CD 20, dado que muchas están oxidadas o atascadas. Romper una bisagra es difícil. Muchas tienen dureza 10, y 30 puntos de golpe. La CD para romper una bisagra es la misma que para romper su puerta.

Bisagras encajadas: este tipo de bisagras es mucho más complejo, y sólo se encuentra en áreas de una excelente calidad de construcción. Están construidas en el interior de la pared, y permiten que la puerta se abra en cualquier sentido. Los PJs no pueden llegar hasta ellas a no ser que rompan el marco de la puerta o la pared. Las bisagras encajadas generalmente se encuentran en puertas de piedra, pero también es posible encontrarlas en puertas de madera y de hierro.

Pivotes: los pivotes no son realmente bisagras; son simples protuberancias que salen de arriba y de abajo de la puerta, y que le permiten dar vueltas. La ventaja de los pivotes es que no pueden ser desmantelados como las bisagras, y son más fáciles de construir. La desventaja es que, dado que la puerta pivota sobre su centro de gravedad (generalmente en el centro), nada que sea más ancho que la mitad de la puerta puede pasar a través de ella. Las puertas con pivotes, generalmente son de piedra y suelen ser bastante anchas para solucionar este problema. Otra solución es poner los pivotes hacia un lado, y que ese lado sea muy grueso y el otro lado sea mucho más delgado: así se abrirá de una manera más parecida a una puerta normal. Las puertas secretas situadas en paredes muchas veces pivotan, dado que la carencia de bisagras hace más fácil que se pueda esconder su presencia. Los pivotes permiten que objetos como una estantería puedan usarse como puertas secretas.

Puertas secretas: tanto si está escondida como parte de una pared (o del suelo, o del techo), una estantería, una chimenea, o una fuente, una puerta secreta lleva hasta un pasaje o una habitación secretos. Un examen de la habitación descubre la puerta si alguien consigue una prueba de Percepción (CD 20 para una puerta secreta típica, y CD 30 para las puertas mejor escondidas).

Muchas puertas secretas requieren una manera especial de abrirlas, como botones escondidos o placas de presión. Las puertas secretas se pueden abrir como las normales, o pueden pivotar, deslizarse, hundirse en el suelo, elevarse o incluso bajarse como un puente levadizo para permitir el acceso a su interior. Los constructores pueden poner una puerta secreta en la parte baja de una pared, cerca del suelo, o arriba, cerca del techo, haciendo que sea más difícil llegar hasta ella. Los magos tienen un conjuro llamado *puerta en fase,* que les permite crear puertas secretas que sólo ellos pueden usar.

Puertas mágicas: estas puertas fueron encantadas por sus constructores, y podrían incluso hablar con los aventureros para decirles que se fueran. Están protegidas contra todo tipo de daño, habiéndose incrementado sus puntos de golpe, o su dureza, además de proveerlas de un bonificador a su tirada de salvación contra *desintegrar* y conjuros similares. Una puerta mágica puede no llevar directamente al espacio tras la misma, sino ser un portal a un lugar lejano, o incluso a otro plano de existencia. Otros tipos de puertas mágicas pueden requerir contraseñas o llaves especiales para abrirlas.

Rastrillos: estas puertas especiales están hechas de gruesas barras, bien de hierro, bien de gruesa madera reforzada con hierro, que descienden desde un hueco a una entrada en forma de arco. Algunas veces poseen barras horizontales que ayudan a crear una rejilla, y otras veces no. Generalmente los eleva la acción de un torno o cabestrante, y pueden caer con gran rapidez, acabando en unas púas que desaniman a cualquiera a quedarse debajo (o a colarse por debajo mientras cae). Una vez que ha bajado, el rastrillo se bloquea, a menos que sea tan grande que ninguna persona normal pueda alzarlo. En cualquier caso, alzar un rastrillo típico requiere una prueba de Fuerza CD 25.

Paredes, puertas y conjuros de detección

Las paredes de piedra, las de hierro, y las puertas de hierro suelen ser lo bastante gruesas como para bloquear la mayoría de conjuros de detección, como *detectar pensamientos*; las paredes de madera, las puertas de madera y las de piedra no suelen serlo. Una puerta secreta de piedra construida en la pared (con el grosor de la pared y al menos de 1 pie [*30 cm*]) bloquea la mayoría de conjuros de detección.

Escaleras

Las escaleras son la forma más común de viajar hacia arriba y hacia abajo en un dungeon. Un personaje puede subir o bajar escaleras

como parte de su movimiento sin penalización, pero no puede correr por ellas. Incrementa en 4 la CD de cualquier prueba de la habilidad Acrobacias llevada a cabo en unas escaleras. Algunas escaleras son particularmente empinadas, y se tratan como terreno difícil.

Hundimientos y desplomes (VD 8)

Los hundimientos y los túneles que se desploman son muy peligrosos. Quienes exploran un dungeon no sólo se enfrentan al peligro de ser aplastados por toneladas de rocas sino que, si sobreviven, pueden quedar aprisionados y sujetos bajo un montón de escombros, o encontrarse con que la única salida conocida ha quedado cortada. Un hundimiento sepulta a quien se encuentra en medio de la zona que se está desplomando; y luego los escombros que se deslizan dañan a todo aquel que esté en la periferia. Un pasillo típico que se convierte en una zona de derrumbamiento tiene una parte de 15 pies (*4,5 m*) de longitud donde todo queda sepultado, y una zona de desprendimientos de 10 pies (*3 m*) a uno y otro extremo de la mencionada zona de derrumbamiento. Se puede detectar un techo frágil si se pasa una prueba de Saber (ingeniería) o de Artesanía (mampostería), ambas CD 20. Recuerda que las pruebas de Artesanía se pueden hacer no entrenadas, como pruebas de Inteligencia. Un enano puede llevar a cabo esta prueba simplemente con pasar a menos de 10 pies (*3 m*) de un techo debilitado.

Un techo frágil o debilitado puede desplomarse a causa de un gran impacto. Un personaje puede provocar un hundimiento si destruye la mitad de los pilares que sostienen el techo.

Los personajes en la zona de derrumbamiento sufren 8d6 pg de daño, o la mitad si superan una salvación de Reflejos CD 15. Además, posteriormente quedan sepultados. Los personajes en la zona de desprendimiento sufren 3d6 pg de daño, o nada si superan una salvación de Reflejos CD 15. Los personajes en la zona mencionada que fallan la salvación también quedan sepultados.

Los personajes sepultados sufren 1d6 de pg de daño no letal/minuto que están en esas condiciones. Si el personaje queda inconsciente, debe superar con éxito una prueba de Constitución CD 15: si falla, sufre 1d6 pg de daño letal/minuto hasta que es liberado o muere.

Los personajes que no han quedado sepultados pueden desenterrar a sus amigos. En un minuto, y con sólo sus manos, un personaje puede quitar tantas rocas y escombros como 5 veces su límite de carga pesada. La cantidad de piedra y cascotes que puede llegar a haber en una zona de 5 × 5 pies (*1,5 x 1,5 m*) pesa 1 tonelada *avoirdupois* (2.000 libras [*900 kg*]). Si se dispone de herramientas adecuadas (picos, palanquetas o palas) se puede hacer lo mismo en la mitad de tiempo que a mano. Un personaje enterrado puede intentar liberarse por sí mismo con una prueba de Fuerza CD 25.

Limos, mohos y hongos

En los recovecos oscuros y húmedos de un dungeon, prosperan los mohos y los hongos. Por lo que a los conjuros y a otros efectos especiales se refiere, todos los limos, mohos y hongos se tratan como si fueran plantas. Al igual que en las trampas, los limos y los mohos más peligrosos tienen VD, y los personajes obtienen PX por los encuentros con ellos.

Una capa fina y brillante de lodo orgánico cubre casi todo lo que está mucho tiempo en la humedad y la oscuridad. Este tipo de limo, aunque repulsivo, no es peligroso. Los hongos y el moho florecen en los lugares oscuros, fríos y húmedos. Mientras que muchos son tan inofensivos como el limo común, otros son muy peligrosos. En muchos dungeons se pueden encontrar setas, bejines, levaduras, añublos y otros tipos de hongos en formas de masas planas, bulbosas o fibrosas. Generalmente son inofensivos, y muchos incluso son comestibles (aunque tengan un aspecto o un sabor un tanto extraño).

Aullador: este hongo de tamaño humano y de color púrpura emite un sonido perforante que dura 1d3 asaltos cada vez que detecta movimiento o una fuente de luz a menos de 10 pies (*3 m*). El aullido hace imposible oír cualquier otro sonido en un radio de 50 pies (*15 m*). El sonido atrae a las criaturas cercanas que están dispuestas a investigarlo, y algunas de las que viven en las cercanías de los aulladores han aprendido que este ruido equivale a que hay comida o intrusos cerca.

Hongo fosforescente: este extraño hongo subterráneo emite una débil luz de color violeta que ilumina las cavernas y los pasadizos subterráneos igual que una vela. Alguna rara área de dicho hongo ilumina igual que una antorcha.

Limo verde (VD 4): esta criatura de dungeon es una variedad peligrosa de limo normal. Todo lo que entra en contacto con él, ya sea carne, cualquier sustancia orgánica o incluso el metal, es destruido. De un color verde fosforescente, húmedo y muy pegajoso, está en los suelos, paredes y techos, donde se va reproduciendo a medida que consume materia orgánica. Cuando detecta movimiento (y por lo tanto, posible comida), baja de las paredes.

Una casilla de 5 pies (*1,5 m*) de limo verde inflige 1d6 pg de daño a la Constitución mientras está devorando carne. En el primer asalto de contacto, se puede quitar (lo mejor es arrancar o destruir aquello a lo que se ha pegado), pero después debe ser congelado, quemado o cortado de raíz (aplicando también el daño a su víctima). El frío o el calor extremo, la luz del sol, o un conjuro de *curar enfermedad* destruyen un área de limo verde. Contra la madera o el metal, el limo verde inflige 2d6 de pg de daño por asalto, e ignora la dureza del metal (pero no la de la madera) y no afecta a la piedra.

Moho amarillo (VD 6): si es molestado, una casilla de 5 pies (*1,5 m*) de este moho estalla en una nube de esporas venenosas. Todos los que están a 10 pies (*3 m*) o menos de él deben salvar contra Fortaleza CD 15 o sufren 1d3 pg de daño a la Constitución. Un minuto después, hay que pasar una segunda salvación de Fortaleza CD 15 para evitar perder 1d3 pg de daño a la Constitución por asalto. Una salvación de Fortaleza con éxito termina con este efecto. El fuego lo destruye, y la luz del sol le hace entrar en sopor.

Moho marrón (CD 2): este moho se alimenta de calor, extrayéndolo de todo lo que le rodea. Generalmente aparece en áreas de 5 pies (*1,5 m*) de diámetro, y en un radio de 30 pies (*9 m*) del mismo la temperatura siempre es fría. Las criaturas vivas a 5 pies (*1,5 m*) o menos de él sufren 3d6 pg de daño no letal por frío. Un fuego a una distancia de 5 pies (*1,5 m*) o menos de él hace que instantáneamente doble su tamaño. El daño por frío, como el del conjuro *cono de frío*, lo destruye instantáneamente.

TRAMPAS

Las trampas son un peligro común en los entornos de dungeon. Desde goterones de llamas al rojo blanco hasta granizadas de dardos envenenados, las trampas pueden servir para proteger tesoros valiosos, o evitar que los intrusos sigan avanzando.

Elementos de una trampa

Todas las trampas (ya sean mecánicas o mágicas) contienen los siguientes elementos: VD, tipo, CD de Percepción, CD de Inutilizar mecanismo, disparador, rearme, y efecto. Algunas pueden también incluir un elemento opcional, como por ejemplo veneno, o un mecanismo de desactivación temporal. Estas características se describen a continuación.

Tipo

Una trampa puede ser de naturaleza mecánica, o mágica.

Mecánicas: a menudo, los dungeons están llenos de letales trampas mecánicas (sin magia). Una trampa se define por su posición, las condiciones bajo las que se activa, qué dificultad hay para detectarla antes de que actúe, cuánto daño inflige, y si los personajes tienen derecho o no a una tirada de salvación para mitigar sus efectos. Las trampas que atacan con flechas, espadas que hacen barridos, y otros tipos de armas, hacen tiradas de ataque normales, con un bonificador específico que viene determinado por el diseño de la trampa. Una trampa mecánica puede ser construida por un PJ mediante el uso de la habilidad Artesanía (trampas) (consulta 'Cómo diseñar trampas' en la página 422 y la descripción de la habilidad en la página 90).

Las criaturas que pasan con éxito una prueba de Percepción detectan una trampa mecánica antes de que se active; la CD de esta prueba depende de la trampa en sí. Un éxito indica por lo general que la criatura ha detectado el mecanismo que activa la trampa, como por ejemplo una placa de presión, un mecanismo unido a la manecilla de una puerta, etc. Superar esta prueba por 5 puntos o más de diferencia también proporciona alguna indicación de qué hace la trampa.

Mágicas: se pueden usar muchos conjuros para crear trampas peligrosas. A no ser que el conjuro o la descripción de un objeto indiquen lo contrario, puedes suponer lo siguiente.

- Una prueba con éxito de Percepción (CD 25 + nivel del conjuro) detecta una trampa mágica antes de que se dispare.
- Las trampas mágicas permiten una tirada de salvación para poder evitar sus efectos (CD 10 + nivel del conjuro × 1,5).
- Las trampas mágicas pueden ser desactivadas por un personaje con el rasgo de clase encontrar trampas, superando una prueba de Inutilizar mecanismo (CD 25 + nivel del conjuro). Otros personajes no tienen probabilidad alguna de desactivar una trampa mágica con una prueba de dicha habilidad.

Las trampas mágicas se subdividen a su vez en trampas de conjuro y trampas de dispositivo mágico. Estas últimas inician efectos de conjuro cuando se activan, igual que las varitas, los cetros, los anillos y otros objetos mágicos. Crear una trampa de dispositivo mágico requiere la dote Crear objeto maravilloso.

Las trampas de conjuro son simplemente conjuros que funcionan en sí mismos como trampas. Crear una trampa de conjuro requiere los servicios de un personaje que pueda lanzar el conjuro (o conjuros) necesario, que suele ser el personaje que crea la trampa, o un lanzador de conjuros PNJ contratado a tal efecto.

CD de Percepción y de Inutilizar mecanismo

El constructor define las CD de Percepción y de Inutilizar mecanismo para una trampa mecánica. Para una trampa mágica, los valores dependen del conjuro de mayor nivel utilizado.

Trampa mecánica: la CD base de las pruebas tanto de Percepción como de Inutilizar mecanismo es de 20. Aumentar o disminuir cualquiera de las dos afecta al VD (tabla 13-3).

Trampa mágica: la CD de las pruebas tanto de Percepción como de Inutilizar mecanismo es igual a 25 + el nivel del conjuro de nivel más alto utilizado. Sólo los personajes con el rasgo de clase encontrar trampas pueden intentar una prueba de Inutilizar mecanismo sobre una trampa mágica.

Disparador

El disparador determina cómo se activa la trampa.

Posición: un disparador de posición activa una trampa cuando alguien se sitúa en una casilla determinada.

Proximidad: este disparador activa la trampa cuando una criatura se aproxima a una cierta distancia de él. Un disparador de proximidad se diferencia de uno de posición en que la criatura no tiene por qué estar pisando una casilla determinada. Las criaturas voladoras pueden activar una trampa con un disparador de proximidad, pero no una con un disparador de posición. Los disparadores mecánicos de proximidad son extremadamente sensibles a los más ligeros cambios en el aire. Esto hace que sólo sean útiles en lugares como criptas, donde el aire está inusualmente quieto.

El disparador de proximidad que se usa más a menudo para trampas de dispositivo mágico es el conjuro de *alarma*. A diferencia de cuando se lanza el conjuro, una *alarma* usada como disparador no puede tener un área mayor que la que la trampa protege.

Algunas trampas de dispositivo mágico tienen disparadores de proximidad especiales que se activan solamente cuando se aproxima cierto tipo de criaturas. Por ejemplo, un conjuro de *detectar el bien* puede servir como disparador de proximidad en un altar maligno, activando la trampa implantada en él sólo cuando alguien de alineamiento bueno se acerque lo suficiente.

Sónico: este disparador activa una trampa mágica cuando detecta cualquier sonido. Un disparador sónico funciona como un oído, y tiene un bonificador +15 a las pruebas de Percepción. Una prueba con éxito de Sigilo, el *silencio* mágico y otros efectos que anulan la posibilidad de escuchar pueden evitarlo. Para construir un disparador sónico, añade *clariaudiencia* durante la construcción de la trampa.

Visual: este disparador mágico funciona como un ojo real, activando la trampa siempre que 've' algo. Una trampa con un disparador visual requiere que se lance *ojo arcano, clarividencia*, o *visión* verdadera durante su construcción. El alcance visual y el bonificador a la Percepción conferidos dependen del conjuro elegido, tal y como se muestra a continuación.

Conjuro	Alcance visual	Bonif. a Percepción
Ojo arcano	Línea visual (alcance ilimitado)	+20
Clarividencia	Un lugar predeterminado	+15
Visión verdadera	L. visual (hasta 120 pies [36 *m*])	+30

Si quieres que la trampa 'vea' en la oscuridad, debes elegir la opción *visión verdadera*, o añadir *visión en la oscuridad* (que limita el alcance visual de la trampa a 60 [*18 m*]). Si la invisibilidad, los disfraces o las ilusiones pueden engañar al conjuro utilizado, también pueden engañar al disparador visual.

Contacto: un disparador de contacto activa la trampa cuando es tocado, y es generalmente el tipo más sencillo de construir. Este disparador puede estar unido físicamente a la parte del mecanismo que inflige el daño, o no estarlo. Puedes crear un disparador de contacto mágico añadiendo *alarma* a la trampa, y reduciendo el área del efecto para que cubra sólo la zona del disparador.

Temporal: este disparador activa periódicamente la trampa cada cierto tiempo.

Conjuro: todas las trampas de conjuro tienen este tipo de disparador. La descripción del conjuro apropiado explica las condiciones de activación para cada una de estas trampas.

Duración

A menos que se indique lo contrario, la mayoría de trampas tienen una duración instantánea; una vez activadas, surten efecto y luego dejan de funcionar. Algunas tienen una duración medida en asaltos, y éstas continúan surtiendo efecto cada asalto al inicio del orden de iniciativas (o cuando fueron activadas, si ello tuvo lugar durante el combate).

Rearme

El rearme es el conjunto de condiciones bajo las que una trampa vuelve a estar lista para activarse de nuevo. Rearmar una trampa suele requerir 1 minuto. Para una trampa con un método de rearme más complejo, deberías fijar el tiempo y el trabajo necesarios.

Sin rearme: a menos que se reconstruya por completo, no hay forma alguna de activarla más de una vez. Las trampas de conjuro no tienen elemento de rearme.

Reparación: para hacer que la trampa funcione de nuevo, debe ser reparada. Reparar una trampa mecánica requiere una prueba de Artesanía (trampas) contra una CD igual a la de construirla. El coste de materiales es 1/5 parte del coste original de la trampa. Para calcular lo que se tarda en arreglarla emplea los mismos cálculos que para construirla, pero utiliza el coste de reparar los materiales en lugar del coste de adquirirlos.

Manual: rearmar la trampa requiere que alguien sitúe las partes de nuevo en su lugar. Éste es el tipo de rearme estándar de la mayoría de las trampas mecánicas.

Automático: la trampa se rearma por sí misma, o bien inmediatamente, o bien después de un intervalo de tiempo.

Desactivación (elemento opcional)

Si el constructor de una trampa quiere desplazarse a través de la misma, es una buena idea construir un mecanismo de desactivación, es decir, algo que desarme la trampa temporalmente. La característica de desactivación normalmente se utiliza tan sólo con trampas mecánicas; las de conjuro suelen tener elementos incorporados para que los lanzadores puedan atravesarlas.

Cerradura: una desactivación por cerradura requiere una prueba de Inutilizar mecanismo CD 30 para abrirla.

Interruptor oculto: un interruptor oculto requiere una prueba de Percepción CD 25 para ser localizado.

Cerradura oculta: una cerradura oculta combina los rasgos anteriores, requiriendo una prueba de Percepción CD 25 para localizarla, y una prueba de Inutilizar mecanismo CD 30 para abrirla.

Efecto

El efecto de una trampa es lo que le sucede a quienes la activan. A menudo adopta la forma, o bien de daño, o bien de un efecto de conjuro, pero algunas tienen efectos especiales. Por lo general, o bien llevan a cabo una tirada de ataque, o bien obligan a llevar a cabo una tirada de salvación para evitarlas. De vez en cuando, una trampa utiliza ambas opciones, o ninguna de ellas (ver 'Inevitable').

Fosos: los fosos son agujeros (ocultos o no) en los que los personajes pueden caer, sufriendo daño. Un foso no necesita tirada de ataque, pero una salvación de Reflejos con éxito (CD fijada por el constructor) permite evitarlo. Otras trampas mecánicas que dependen de una salvación también encajan en esta categoría. Caerse a un pozo inflige 1d6 pg de daño/10 pies (3 *m*) de profundidad.

Los fosos en los dungeons aparecen de tres maneras: tapados, al descubierto, o en forma de grietas. Los fosos y las grietas pueden ser superados utilizando juiciosamente las habilidades Acrobacias o Trepar, o varios medios mecánicos o mágicos.

Los fosos al descubierto y las grietas sirven bastante bien para desanimar a los intrusos de seguir en una determinada dirección, aunque causan más problemas a los personajes que, por desgracia, se topan con ellos en medio de la oscuridad, y pueden complicar mucho un combate que tenga lugar cerca de ellos.

Los fosos tapados son mucho más peligrosos. Pueden ser detectados con una prueba de Percepción CD 20, pero sólo si el personaje se toma su tiempo para examinar detenidamente el área antes de cruzarla. Un personaje que falla en su intento de detectar el foso cubierto aún tiene derecho a una salvación de Reflejos CD 20 para evitar

caerse. Si va corriendo o se mueve de forma imprudente, no tiene derecho a tirada de salvación y cae automáticamente.

Lo que cubre los fosos puede ser cualquier cúmulo de desechos (paja, hojas, palos, basura), una alfombra grande, o una trampilla camuflada para que parezca parte del suelo. Las trampillas se abren cuando hay suficiente peso encima (generalmente entre 50 y 80 libras [*23 y 36 kg*]). Los constructores retorcidos suelen diseñar trampillas que, después de abrirse, se cierran de nuevo y quedan a punto para atrapar a una nueva víctima. Una variante de ésta es la que bloquea la trampilla mediante un resorte una vez ha vuelto a su posición inicial, encerrando así al personaje de forma definitiva. Abrir este tipo de trampilla es tan difícil como abrir una puerta normal (suponiendo que el personaje pueda llegar hasta ella) y se necesita una prueba de Fuerza CD 13 con éxito para mantener abierta una con resorte.

Las trampas de foso muchas veces tienen en el fondo alguna cosa más peligrosa que un simple suelo duro. En las trampas pueden ponerse estacas, monstruos, ácido, lava o incluso agua. Para las reglas acerca de las estacas de foso y otros accesorios, consulta la sección 'Rasgos diversos de las trampas'.

A veces hay monstruos que habitan en los fosos. Cualquier monstruo que quepa en el foso puede haber sido situado en él por el creador de la trampa, o quizá simplemente la criatura ha caído allí y no es capaz de salir.

Una segunda trampa, mágica o mecánica, en el fondo del foso, puede ser particularmente letal. Activada por la víctima al caer, la trampa secundaria ataca al personaje que ya está herido cuando menos preparado está.

Trampas de ataque a distancia: estas trampas disparan dardos, flechas, lanzas, u otros objetos. El constructor determina el bonificador de ataque. Una trampa de ataque a distancia puede configurarse para simular el efecto de un arco compuesto con un índice de Fuerza alto, lo que le proporciona un bonificador al daño igual a su bonificador por Fuerza, e inflige el mismo daño que haría normalmente su munición. Si una trampa se construye con un índice de Fuerza alto, obtiene el correspondiente bonificador al daño.

Trampas de ataque cuerpo a cuerpo: estas trampas incluyen cuchillas afiladas que surgen de los muros, y desplomes de rocas desde el techo. Nuevamente, el constructor determina el bonificador de ataque. Estas trampas infligen el mismo daño que las armas cuerpo a cuerpo que 'empuñan'. En el caso de un desplome de rocas, puedes asignar cualquier cantidad de daño contundente que desees, pero recuerda que quienquiera que tenga que rearmar la trampa tiene que volver a izar dichas rocas hasta su posición inicial.

Una trampa de ataque cuerpo a cuerpo se puede construir con un bonificador incorporado a las tiradas de daño, como si la trampa tuviera una puntuación de Fuerza elevada.

Trampas de conjuros: las trampas de conjuros producen los efectos del conjuro. Como los conjuros, las trampas basadas en conjuros que permiten una tirada de salvación tienen una CD igual a 10 + nivel del conjuro + modificador de característica relevante del lanzador.

Trampas de dispositivo mágico: estas trampas producen los efectos de cualquier conjuro incluido en su construcción, tal y como se describa en la entrada apropiada. Si el conjuro permite una tirada de salvación, su CD es (10 + el nivel del conjuro) × 1,5. En vez de eso, algunos conjuros llevan a cabo tiradas de ataque.

Especial: algunas trampas tienen rasgos diversos que producen efectos especiales, como el ahogarse en una trampa de agua, o el daño de característica debido al veneno. Las tiradas de salvación y el daño dependen del veneno, o son determinados por el constructor, según sea apropiado.

Rasgos diversos de las trampas

Algunas trampas incluyen rasgos opcionales que pueden hacerlas mucho más mortíferas. Los más comunes se enumeran a continuación.

Activación retardada: el retraso en la activación es la cantidad de tiempo que transcurre entre el disparo de la trampa y el momento en que inflige daño. Una trampa inevitable siempre tiene el rasgo activación retardada.

Ataque de toque: este rasgo se aplica a cualquier trampa que requiere tan sólo un ataque de toque con éxito (ya sea a distancia o cuerpo a cuerpo) para impactar.

Blancos múltiples: las trampas con este rasgo pueden afectar a más de un personaje.

Dispositivo alquímico: las trampas mecánicas pueden incorporar dispositivos alquímicos, así como otras sustancias u objetos especiales, como bolsas de maraña, fuego de alquimista, piedras de trueno y demás. Algunos de estos objetos imitan efectos de conjuro. Si el objeto imita un efecto de conjuro, aumenta el VD tal y como se indica en la tabla 13-3: modificadores al VD para trampas mecánicas.

Estacas de foso: trata las estacas del fondo de un foso como dagas, cada una con un bonificador +10 al ataque. El bonificador de daño para cada estaca es +1 por cada 10 pies (*3 m*) de profundidad (hasta un máximo de +5). Cada personaje que caiga dentro del foso es atacado por 1d4 estacas, además del daño por caída de la trampa, y las cifras recién presentadas sólo corresponden a la variante más común; algunos fosos pueden tener estacas mucho más peligrosas en el fondo. Las estacas de foso se suman al daño medio de la trampa (ver 'Daño medio' más abajo).

Fondo de foso: si hay algo diferente a estacas en el fondo de un foso, es mejor tratarlo como una trampa por separado (ver 'Trampas múltiples') con un disparador de posición, que se activa con cualquier impacto significativo, como un personaje que cae.

Gas: en una trampa de gas, el peligro es inhalar el veneno que libera. Las trampas que emplean gas normalmente tienen los rasgos 'inevitable' y 'activación retardada'.

Inevitable: cuando todo el muro del dungeon se desplaza para aplastarte, tus reflejos rápidos no te ayudarán, ya que es imposible que el muro falle. Una trampa con este rasgo no tiene ni bonificador de ataque ni tirada de salvación para evitarla, pero tiene activación retardada. La mayoría de las trampas de líquido y gas tienen el rasgo 'inevitable'.

Líquido: cualquier trampa que incluye el riesgo de ahogarse encaja en esta categoría. Las trampas que emplean líquido, normalmente tienen los rasgos 'inevitable' y 'activación retardada'.

Veneno: las trampas que emplean veneno son más mortíferas que sus equivalentes no envenenadas, por lo que tienen VD proporcionalmente más altos. Para determinar el modificador al VD de un determinado veneno consulta la tabla 13-3. Sólo los venenos por herida, contacto, o inhalación son adecuados para una trampa; los que actúan por ingestión, no. Otras infligen además daño con ataques a distancia o cuerpo a cuerpo. Consulta la página 558 para más información sobre los venenos.

Ejemplos de trampas

Los siguientes ejemplos de trampas representan tan solo algunas de las posibilidades de que dispones cuando quieras construir trampas para desafiar a los personajes.

Trampa de dardo envenenado — VD 1

Tipo mecánico; **Percepción** CD 20; **Inutilizar mecanismo** CD 20

Efectos

Disparador contacto; **Rearme** no

Efecto Ataque +10 a distancia (1d3 + aceite de sangreverde)

Trampa de flecha — VD 1

Tipo mecánico; **Percepción** CD 20; **Inutilizar mecanismo** CD 20

Efectos

Disparador contacto; **Rearme** no

Efecto Ataque +15 a distancia (1d8+1/×3)

Trampa de foso — VD 1

Tipo mecánica; **Percepción** CD 20; **Inutilizar mecanismo** CD 20

Efectos

Disparador posición; **Rearme** manual

Efecto foso de 20 pies (*6 m*) de profundidad (2d6 pg de daño por caída); Reflejos CD 20 evita; objetivos múltiples (todos los objetivos en un cuadrado de 10 pies [*3 m*] de lado)

Trampa de hacha oscilante — VD 1

Tipo mecánico; **Percepción** CD 20; **Inutilizar mecanismo** CD 20

Efectos

Disparador posición; **Rearme** manual

Efecto Ataque +10 cuerpo a cuerpo (1d8+1/x3); objetivos múltiples (todos los objetivos en una línea de 10 pies [*3 m*])

Trampa de foso con estacas — VD 2

Tipo mecánico; **Percepción** CD 20; **Inutilizar mecanismo** CD 20

Efectos

Disparador posición; **Rearme** manual

Efecto foso de 10 pies (*3 m*) de profundidad (1d6 pg de daño por caída); estacas de foso (Ataque +10 cuerpo a cuerpo, 1d4 estacas por objetivo para 1d4+2 pg de daño cada una); Reflejos CD 20 evita; objetivos múltiples (todos los objetivos en un cuadrado de 10 pies [*3 m*] de lado)

Trampa de jabalina — VD 2

Tipo mecánico; **Percepción** CD 20; **Inutilizar mecanismo** CD 20

Efectos

Disparador posición; **Rearme** no

Efecto Ataque +15 a distancia (1d6+6)

Trampa de manos ardientes — VD 2

Tipo mágico; **Percepción** CD 26; **Inutilizar mecanismo** CD 26

Efectos

Disparador proximidad (*alarma*); **Rearme** no

Efecto de conjuro (*manos ardientes*, 2d4 pg de daño por fuego, Reflejos CD 11 para mitad de daño); objetivos múltiples (todos los objetivos en un cono de 15 pies [*4,5 m*])

Trampa de flecha ácida — VD 3

Tipo mágico; **Percepción** CD 27; **Inutilizar mecanismo** CD 27

Efectos

Disparador proximidad (*alarma*); **Rearme** no

Efecto de conjuro (*flecha ácida*, Ataque +2 de toque a distancia, 2d4 pg de daño por ácido durante 4 asaltos)

Trampa de foso oculto — VD 3

Tipo mecánico; **Percepción** CD 25; **Inutilizar mecanismo** CD 20

Efectos

Disparador posición; **Rearme** manual

Efecto foso de 30 pies (*9 m*) de profundidad (3d6 pg de daño por caída); Reflejos CD 20 evita; objetivos múltiples (todos los objetivos en un cuadrado de 10 pies [*3 m*] de lado)

Trampa de arco eléctrico — VD 4

Tipo mecánico; **Percepción** CD 25; **Inutilizar mecanismo** CD 20

Efectos

Disparador contacto; **Rearme** no

Efecto arco eléctrico (4d6 pg de daño por electricidad, Reflejos CD 20 para mitad de daño); objetivos múltiples (todos los objetivos en una línea de 30 pies [*9 m*])

Trampa de guadaña en el muro — VD 4

Tipo mecánico; **Percepción** CD 20; **Inutilizar mecanismo** CD 20

Efectos

Disparador posición; **Rearme** automático

Efecto ataque +20 cuerpo a cuerpo (2d4+6/x4)

Trampa de desplome — VD 5

Tipo mecánico; **Percepción** CD 20; **Inutilizar mecanismo** CD 20

Efectos

Disparador posición; **Rearme** manual

Efecto Ataque +15 cuerpo a cuerpo (6d6); objetivos múltiples (todos los objetivos en un cuadrado de 10 pies [*3 m*] de lado)

Trampa de bola de fuego — VD 5

Tipo mágico; **Percepción** CD 28; **Inutilizar mecanismo** CD 28

Efectos

Disparador proximidad (*alarma*); **Rearme** no

Efecto de conjuro (*bola de fuego*, 6d6 pg de daño por fuego, Reflejos CD 14 para mitad de daño); objetivos múltiples (todos los objetivos en una explo-

sión de 20 pies ([*6 m*] de radio)

TRAMPA DE DESCARGA FLAMÍGERA — VD 6

Tipo mágico; **Percepción** CD 30; **Inutilizar mecanismo** CD 30

EFECTOS

Disparador proximidad (alarma); **Rearme** no

Efecto de conjuro (*descarga flamígera*, 8d6 pg de daño por fuego, Reflejos CD 17 para mitad de daño); objetivos múltiples (todos los objetivos en un cilindro de 10 pies [*3 m*] de radio)

TRAMPA DE FLECHA DE WYVERN — VD 6

Tipo mecánico; **Percepción** CD 20; **Inutilizar mecanismo** CD 20

EFECTOS

Disparador posición; **Rearme** no

Efecto Ataque +15 a distancia (1d6 + veneno de wyvern/x3)

TRAMPA DE COLMILLOS DE ESCARCHA — VD 7

Tipo mecánico; **Percepción** CD 25; **Inutilizar mecanismo** CD 20

EFECTOS

Disparador posición; **Duración** 3 asaltos; **Rearme** no

Efecto chorros de agua helada (3d6 pg de daño por frío, Reflejos CD 20 para mitad de daño); objetivos múltiples (todos los objetivos en una cámara cuadrada de 40 pies [*12 m*] de lado)

TRAMPA DE CONVOCAR MONSTRUO VI — VD 7

Tipo mágico; **Percepción** CD 31; **Inutilizar mecanismo** CD 31

EFECTOS

Disparador proximidad (*alarma*); **Rearme** no

Efecto de conjuro (*convocar monstruo VI*, convoca 1d3 elementales Grandes o 1 elemental Enorme)

TRAMPA DE BRUMA DE LA DEMENCIA — VD 8

Tipo mecánico; **Percepción** CD 25; **Inutilizar mecanismo** CD 20

EFECTOS

Disparador posición; **Rearme** reparación

Efecto gas venenoso (bruma de la demencia); inevitable; activación retardada (1 asalto); objetivos múltiples (todos los objetivos en una sala de 10 x 10 pies [*3 x 3 m*])

TRAMPA DE FOSO CON ESTACAS OCULTO — VD 8

Tipo mecánico; **Percepción** CD 25; **Inutilizar mecanismo** CD 20

EFECTOS

Disparador posición; **Rearme** manual

Efecto foso de 50 pies (*15 m*) de profundidad (5d6 pg de daño por caída); estacas de foso (ataque +15 cuerpo a cuerpo, 1d4 estacas por objetivo para 1d6+5 pg de daño cada una); Reflejos CD 20 evita; objetivos múltiples (todos los objetivos en un cuadrado de 10 pies [*3 m*] de lado)

TRAMPA DE GRANIZADA DE FLECHAS — VD 9

Tipo mecánico; **Percepción** CD 25; **Inutilizar mecanismo** CD 25

EFECTOS

Disparador visual (*ojo arcano*); **Rearme** reparación

Efecto Ataque +20 a distancia (6d6); objetivos múltiples (todos los objetivos en una línea de 20 pies [*6 m*])

TRAMPA DE SUELO ELECTRIZANTE — VD 9

Tipo mágico; **Percepción** CD 26; **Inutilizar mecanismo** CD 26

EFECTOS

Disparador proximidad (*alarma*); **Rearme** no

Efecto de conjuro (contacto electrizante), Ataque +9 toque cuerpo a cuerpo [4d6 pg de daño por electricidad]); objetivos múltiples (todos los objetivos en una sala cuadrada de 40 pies [*12 m*] de lado)

TRAMPA DE CONSUMIR ENERGÍA — VD 10

Tipo mágico; **Percepción** CD 34; **Inutilizar mecanismo** CD 34

EFECTOS

Disparador visual (*visión verdadera*); **Rearme** no

Efecto de conjuro (*consumir energía*, Ataque +10 de toque a distancia, 2d4 niveles negativos temporales, Fortaleza CD 23 niega al cabo de 24 horas)

TRAMPA DE CÁMARA DE CUCHILLAS — VD 10

Tipo mecánico; **Percepción** CD 25; **Inutilizar mecanismo** CD 20

EFECTOS

Disparador posición; **Duración** 1d4 asaltos; **Rearme** reparación

Efecto Ataque +20 cuerpo a cuerpo (3d8+3); objetivos múltiples (todos los objetivos en una cámara cuadrada de 20 pies [*6 m*] de lado)

TRAMPA DE CONO DE FRÍO — VD 11

Tipo mágico; **Percepción** CD 30; **Inutilizar mecanismo** CD 30

EFECTOS

Disparador proximidad (*alarma*); **Rearme** no

Efecto de conjuro (*cono de frío*, 15d6 pg de daño por frío, Reflejos CD 17 para mitad de daño); objetivos múltiples (todo en un cono de 60 pies [*18 m*])

TRAMPA DE FOSO ENVENENADO — VD 12

Tipo mecánico; **Percepción** CD 25; **Inutilizar mecanismo** CD 20

EFECTOS

Disparador posición; **Rearme** manual

Efecto foso de 50 pies (*15 m*) de profundidad (5d6 pg de daño por caída); estacas de foso (Ataque +15 cuerpo a cuerpo, 1d4 estacas por objetivo para 1d6+5 pg de daño cada una + veneno [esencia de sombra]; Reflejos CD 25 evita; objetivos múltiples (todos los objetivos en un cuadrado de 10 pies [*3 m*] de lado).

TRAMPA DE BOLA DE FUEGO MAXIMIZADA — VD 13

Tipo mágico; **Percepción** CD 31; **Inutilizar mecanismo** CD 31

EFECTOS

Disparador proximidad (*alarma*); **Rearme** no

Efecto de conjuro (*bola de fuego*, 60 pg de daño por fuego, Reflejos CD 14 para mitad de daño); objetivos múltiples (todos los objetivos en una explosión de 20 pies [*6 m*] de radio)

TRAMPA DE DAÑAR — VD 14

Tipo mágico; **Percepción** CD 31; **Inutilizar mecanismo** CD 31

EFECTOS

Disparador contacto; **Rearme** no

Efecto de conjuro (*dañar*, +6 toque cuerpo a cuerpo, 130 pg de daño, Voluntad CD 19 para mitad de daño, no se puede reducir a menos de 1 pg)

TRAMPA DE PIEDRA APLASTANTE — VD 15

Tipo mecánico; **Percepción** CD 30; **Inutilizar mecanismo** CD 20

EFECTOS

Disparador posición; **Rearme** manual

Efecto Ataque +15 cuerpo a cuerpo (16d6); objetivos múltiples (todos los objetivos en un cuadrado de 10 pies [3 *m*] de lado)

TRAMPA DE DESINTEGRAR POTENCIADO — VD 16

Tipo mágico; **Percepción** CD 33; **Inutilizar mecanismo** CD 33

EFECTOS

Disparador visual (*visión verdadera*); **Rearme** no

Efecto de conjuro (*desintegrar* potenciado, +9 toque a distancia, 30d6 pg de daño + 50%, Fortaleza CD 19 reduce el daño a 5d6 + 50%)

TRAMPA DE GALERÍA DE RAYOS RELAMPAGUEANTES — VD 17

Tipo mágico; **Percepción** CD 29; **Inutilizar mecanismo** CD 29

EFECTOS

Disparador proximidad (*alarma*); **Duración** 1d6 asaltos; **Rearme** no

Efecto de conjuro (*rayo relampagueante* intensificado, 8d6 pg de daño por electricidad, Reflejos CD 16 para mitad de daño); objetivos múltiples (todos los objetivos en una cámara cuadrada de 60 pies [18 *m*] de lado).

TRAMPA DE LANZA MORTAL — VD 18

Tipo mecánico; **Percepción** CD 30; **Inutilizar mecanismo** CD 30

EFECTOS

Disparador visual (*visión verdadera*); **Rearme** manual

Efecto Ataque +20 a distancia (1d8+6, más extracto de loto negro)

TRAMPA DE TROMBA DE METEORITOS — VD 19

Tipo mágico; **Percepción** CD 34; **Inutilizar mecanismo** CD 34

EFECTOS

Disparador visual (*visión verdadera*); **Rearme** no

Efecto de conjuro (*tromba de meteoritos*, 4 meteoritos a objetivos diferentes, +9 toque a distancia, 2d6 + 6d6 pg de daño por fuego [-4 a la salvación en caso de impacto], Reflejos CD 23 para mitad del daño por fuego, 18d6 pg de daño por fuego de otros meteoritos, Reflejos CD 23 para mitad de daño); objetivos múltiples (4 objetivos, ninguno de los cuales puede estar separado de otro más de 40 pies [12 *m*])

TRAMPA DE DESTRUCCIÓN — VD 20

Tipo mágico; **Percepción** CD 34; **Inutilizar mecanismo** CD 34

EFECTOS

Disparador proximidad (*alarma*); **Rearme** no

Efecto de conjuro (*destrucción* intensificado, 190 pg de daño, Fortaleza CD 23 reduce el daño a 10d6).

Cómo diseñar trampas

Diseñar nuevas trampas es un proceso sencillo. Empieza decidiendo qué tipo de trampa quieres crear.

Tabla 13-3: modificadores al VD para trampas mecánicas

Rasgo	Modificador al VD
CD de Percepción	
15 o menos	-1
16-20	-
21-25	+1
26-29	+2
30 ó más	+3
CD de Inutilizar mecanismo	
15 o menos	-1
16-20	-
21-25	+1
26-29	+2
30 ó más	+3
CD salvación de Reflejos (fosos u otras trampas con salvación)	
15 ó menos	–1
16-20	-
21-25	+1
26-29	+2
30 ó más	+3
Bonificador de ataque (trampa de ataque cuerpo a cuerpo o a distancia)	
+0 ó menos	-2
+1 a +5	-1
+6 a +10	-
+11 a +15	+1
+16 a +20	+2
Ataque de toque	+1
Daño/Efecto	
Daño medio	+1 por cada 10 pg de daño medio
Rasgos diversos	
Dispositivo alquímico	Nivel del conjuro imitado
Rearme automático	+1
Líquido	+5
Objetivos múltiples (sin daño)	+1
Inevitable	+2
Disparador de proximidad o visual	+1

Veneno	VD del veneno	Veneno	VD del veneno
Aceite de sangreverde	+1	Raíz sanguinaria	+1
Bilis de dragón	+6	Residuo de hoja de cativera	+3
Bruma de la demencia	+4	Veneno de araña Mediana	+2
Efluvios somarreros	+6	Veneno de avispa gigante	+3
Esencia de sombra	+3	Veneno de ciempiés Peq.	+1
Extracto de loto negro	+8	Veneno de escorpión Gr.	+3
Hiñito azul	+1	Veneno de gusano púrpura	+4
Hoja mortal	+5	Veneno de víbora negra	+1
Pasta de raíz de viraguia	+3	Veneno de wyvern	+5
Polvo de ungol	+3	Vomicalia	+4
Raíz de terinav	+5		

Trampas mecánicas: simplemente elige los elementos que quieres que tenga, y añade a su VD los ajustes que dichos elementos requieren (ver tabla 13-3) para conseguir el VD final. A partir del VD puedes derivar la CD de las pruebas de Artesanía (trampas) que el personaje debe llevar a cabo para construirla (consulta la página 424).

Trampas mágicas: al igual que las trampas mecánicas, no tienes más que decidir qué elementos quieres, y después determinar el VD de la trampa resultante (ver tabla 13-4). Si un PJ quiere diseñar y construir una trampa mágica, él o un aliado suyo deben disponer de la dote Fabricar objeto maravilloso, y además ser capaz de lanzar el conjuro o conjuros que la trampa requiere, o si no, tener la posibilidad de contratar a un PNJ para que lance los conjuros por él.

Valor de desafío de una trampa

Para calcular el VD de una trampa, suma todos los modificadores al VD (consulta la tabla 13-3 o la tabla 13-4) al VD básico para el tipo de trampa.

Trampa mecánica: el VD básico de una trampa mecánica es 0. Si tu VD final es 0 o menos, añade rasgos hasta que alcances un VD de 1 o superior.

Trampa mágica: para una trampa de dispositivo mágico, el VD básico es 1. El conjuro de mayor nivel utilizado modifica el VD (consulta la tabla 13-4).

Daño medio: si una trampa (mecánica o mágica) causa pérdida de puntos de golpe, calcula el daño medio de un impacto con éxito y redondéalo al múltiplo de 10 más próximo. Si la trampa está diseñada para afectar a más de un objetivo, multiplica este valor por 2. Si la trampa está diseñada para infligir daño a lo largo de cierto número de asaltos, multiplica este valor por el número de asaltos que estará activa (o por el número medio de asaltos, si la duración es variable). Usa este valor para ajustar el VD de la trampa, tal como se indica en la tabla 13-3. El daño por veneno no cuenta para este valor, pero sí el daño adicional por estacas de un foso y por ataques múltiples.

Para una trampa mágica, sólo se aplica un modificador al VD, sea el nivel del conjuro de nivel más alto usado en la trampa, o el valor medio de daño, lo que sea mayor.

Trampas múltiples: si una trampa en realidad son dos o más trampas conectadas, que afectan aproximadamente la misma zona, determina el VD de cada una por separado.

Trampas múltiples dependientes: si una trampa depende del éxito de otra (es decir, que puedes evitar la segunda no cayendo en la primera), los personajes obtienen PX por ambas trampas simplemente salvando la primera, sin importar si la segunda se activa o no.

Trampas múltiples independientes: si dos o más trampas actúan de manera independiente (no dependen una de otra para activarse), los personajes sólo obtienen PX por las trampas que superan.

Coste de una trampa mecánica

El coste básico de una trampa mecánica son 1.000 po x el VD de la misma. Si la trampa utiliza conjuros para dispararse o rearmarse, añade dichos costes por separado. Si la trampa no puede rearmarse, divide el coste por la mitad. Si la trampa es de rearme automático, incrementa el coste en la mitad (+50%). Las trampas particularmente sencillas, como las de foso, podrían tener un coste enormemente reducido, a discreción del DJ. Dichas trampas podrían costar tan poco como 250 po x el VD de la trampa.

Trampas múltiples: si una trampa consta en realidad de dos o más trampas conectadas, determina el coste final de cada una por separado, y suma los valores. Esto se aplica tanto a las trampas dependientes como a las independientes.

Tabla 13-4: modificadores al VD para trampas mágicas

Rasgo	Modificador al VD
Efecto de conjuro de nivel más alto	+ nivel del conjuro
Efecto de conjuro dañino	+1 por cada 10 pg de daño medio

Coste de una trampa de dispositivo mágico

Crear una trampa de dispositivo mágico cuesta oro y requiere los servicios de un lanzador de conjuros. La tabla 13-5 resume la información de coste para las trampas de dispositivo mágico. Si la trampa usa más de un conjuro (por ejemplo, un conjuro como disparador sónico o visual, además del efecto del conjuro principal), el constructor debe pagar por todos (salvo *alarma*, que es gratuito a no ser que deba ser lanzado por un PNJ).

Los costes de la tabla 13-5 suponen que el propio constructor es quien está lanzando los conjuros necesarios (o tal vez que algún otro PJ le está proporcionando los conjuros gratis). Si hay que contratar a un PNJ lanzador de conjuros para hacerlo, añade los costes oportunos (consulta el Capítulo 6).

Las trampas de dispositivo mágico requieren para su construcción de 1 día/500 po de coste.

Coste de una trampa de conjuro

Una trampa de conjuro sólo tiene coste si el constructor debe contratar a un PNJ lanzador de conjuros para su creación.

CD de Artesanía para trampas mecánicas

Una vez conoces el VD de una trampa, determina la CD de Artesanía (trampas) consultando los valores y modificadores de la tabla 13-6.

Cómo hacer las pruebas: para determinar cuánto se avanza por semana en construir una trampa, el personaje debe llevar a cabo una prueba de Artesanía (trampas). Consulta la descripción de la habilidad para detalles sobre las pruebas de Artesanía, y las circunstancias que pueden afectarlas.

Las tierras salvajes

Fuera de la seguridad de los muros de las ciudades, las tierras salvajes son lugares peligrosos, y muchos aventureros se han perdido en sus yermos impenetrables, o han sido víctimas de un clima adverso. Las siguientes reglas contienen directrices para dirigir aventuras en el entorno de las tierras salvajes.

Tabla 13-5: modificadores al coste para trampas de dispositivo mágico

Rasgo	Modificador al coste
Conjuro de *alarma* usado en el disparador	—
Trampa de un solo uso	
Cada conjuro usado	+50 po × nivel lanz. × nivel conjuro
Componentes materiales	+ coste c. mat.
Trampa de rearme automático	
Cada conjuro usado	+500 po × nivel lanz. × nivel conjuro
Componentes materiales	+ coste c. mat. × 100

Tabla 13-6: CD de las pruebas de Artesanía (trampas)

VD de la trampa	CD base de Artesanía (trampas)
1-5	20
6-10	25
11-15	30
16 o más	35

Componentes adicionales	Modif. a la CD de Artesanía (trampas)
Disparador de proximidad	+5
Rearme automático	+5

Perderse

Hay muchas formas de perderse en las tierras salvajes. Seguir una carretera, un sendero, o alguna característica del terreno como una corriente o la costa evita cualquier posibilidad de perderse, pero los viajeros que emprenden viaje campo a través pueden llegar a desorientarse, sobre todo en condiciones de escasa visibilidad o en terreno difícil.

Escasa visibilidad: en cualquier momento en el que los personajes no logran ver al menos a 60 pies (*18 m*) de distancia, pueden llegar a perderse. Los personajes que viajan a través de la niebla, la nieve o un aguacero pueden perder con facilidad la aptitud de ver los puntos de referencia que no se encuentran cerca. De forma similar, los personajes que viajan por la noche también pueden correr ese riesgo dependiendo de la calidad de sus fuentes de luz, de lo mucho que ilumina la luna, y de si tienen visión en la oscuridad o en la penumbra.

Terreno difícil: cualquier personaje que está en un bosque, páramo, colina o montaña, puede perderse si se aparta del sendero, el camino, la corriente, o cualquier otra ruta obvia. Los bosques son especialmente peligrosos debido a que ocultan los puntos de referencia lejanos, y hacen difícil ver el sol o las estrellas.

Probabilidad de perderse: si existen condiciones que hacen posible perderse, el personaje que abre camino debe superar una prueba de Supervivencia o se pierde. La dificultad de esta prueba depende del terreno, de las condiciones de visibilidad, y de si dispone o no de un mapa del área por la que viaja. Consulta la tabla de arriba y usa la CD más alta que proceda.

Terreno	CD de Supervivencia
Bosque	16
Desierto o llanura	14
Mar abierto	18
Montaña	12
Páramo o colina	10
Urbano, ruinas o dungeon	8

Situación	Modificador a la prueba
Instr. de orientación adecuado (mapa, sextante)	+4
Escasa visibilidad	-4

Un personaje con un mínimo de 5 rangos en Saber (geografía) o Saber (local) con respecto al área por la que está viajando obtiene un bonificador +2 a esta prueba.

Tira una vez por hora (o fracción) que se dedique al movimiento local o por tierra para ver si los viajeros se pierden. En caso de que el grupo se mueva junto, sólo el personaje que dirige la marcha lleva a cabo la prueba.

Efectos de perderse: si un grupo se pierde, ya no está seguro de moverse en la dirección en la que pretendía viajar. Determina al azar la dirección hacia la que viaja realmente durante cada hora de movimiento local o por tierra. El movimiento de los personajes continúa siendo aleatorio hasta que se tropiezan con un punto de referencia que no pueden pasar por alto, o hasta que se dan cuenta de que están perdidos e intentan recuperar el rumbo.

Reconocer que estás perdido: 1 vez por hora de viaje aleatorio, cada personaje del grupo puede intentar una prueba de Supervivencia (CD 20, -1 por cada hora de viaje aleatorio) para reconocer que ya no está seguro de la dirección en la que va. Algunas circunstancias pueden hacer obvio que los personajes están perdidos.

Establecer un nuevo rumbo: para determinar la dirección de viaje correcta una vez el grupo se ha perdido, se requiere una prueba de Supervivencia (CD 15, +2 por hora de viaje aleatorio). Si un personaje falla esta prueba, elige una dirección aleatoria como dirección 'correcta' para reanudar el trayecto.

Una vez que los personajes siguen el nuevo rumbo, correcto o incorrecto, pueden perderse otra vez. Si las condiciones siguen haciendo posible que se pierdan, tira 1 vez por hora de viaje tal como se describe más arriba para ver si el grupo mantiene su nuevo rumbo, o comienza a moverse otra vez al azar.

Direcciones contradictorias: es posible que varios personajes quieran determinar la dirección correcta a seguir después de perderse. Haz en secreto una prueba de Supervivencia para cada personaje, y después les dices a los jugadores cuyos personajes han tenido éxito, la dirección correcta a tomar; y a los que tienen personajes que han fallado, una dirección aleatoria que ellos creen que es la correcta, sin indicación alguna de quién está en lo cierto.

Recuperar el rumbo: hay varias maneras de dejar de estar perdido. En primer lugar, si un personaje establece con éxito un nuevo

rumbo y lo sigue hasta el destino al que intentan llegar, ya no están perdidos. En segundo lugar, los personajes que están siguiendo un movimiento aleatorio pueden tropezarse con un punto de referencia inconfundible. En tercer lugar, si las condiciones mejoran de repente (la niebla desaparece, o sale el sol) los personajes perdidos pueden intentar establecer un nuevo rumbo, tal como se ha descrito antes, con un bonificador +4 a su prueba de Supervivencia.

Terreno de bosque

El terreno de bosque puede dividirse en tres categorías: despejado, intermedio y denso. Un bosque inmenso podría contener las tres categorías, con terreno más despejado en la parte exterior, y bosque denso en su interior.

La siguiente tabla describe en términos generales las posibilidades de que una casilla determinada contenga un elemento de terreno.

	Categoría de bosque		
	Despejado	**Intermedio**	**Denso**
Árboles comunes	50%	70%	80%
Árboles inmensos	—	10%	20%
Maleza rala	50%	70%	50%
Maleza espesa	—	20%	50%

Árboles: los elementos del terreno más importantes en un bosque son, obviamente, los árboles. Una criatura que se encuentra en la misma casilla que un árbol obtiene un bonificador +2 a la CA, y un bonificador +1 a las salvaciones de Reflejos. La presencia de un árbol no afecta de otro modo al espacio de lucha de una criatura, porque se supone que ésta está usando el árbol para obtener ventaja cuando puede. El tronco de un árbol común tiene CA 4, dureza 5 y 150 pg. Una prueba de Trepar CD 15 es suficiente para treparlo. Los bosques intermedios y densos poseen también árboles inmensos, que ocupan una casilla entera, y proporcionan cobertura a cualquiera que está tras ellos. Poseen CA 3, dureza 5, y 600 pg. Al igual que sus equivalentes más pequeños, se necesita una prueba de Trepar CD 15 para subir por ellos.

Maleza: enredaderas, raíces y otros arbustos bajos cubren la mayoría del bosque. Moverse por un espacio cubierto por maleza rala cuesta 2 casillas de movimiento, y proporciona ocultación. La maleza incrementa en 2 la CD de las pruebas de Acrobacias y Sigilo debido a las ramas y las hojas que hay de por medio. Moverse por maleza espesa cuesta 4 casillas de movimiento, proporciona ocultación con un 30% de probabilidad de fallo (en lugar del 20% habitual), e incrementa en 5 la CD de las pruebas de Acrobacias. Es fácil esconderse en ella, y concede un bonificador +5 por circunstancia a las pruebas de

Sigilo. Correr y cargar resulta imposible. Las casillas de maleza y los árboles no son mutuamente excluyentes, y es común que una casilla de 5 pies (*1,5 m*) tenga ambas cosas.

Cubierta vegetal: es común entre los elfos y otros habitantes de los bosques vivir en plataformas elevadas por encima del suelo. Estas plataformas de madera suelen tener puentes de cuerda entre ellas. Para llegar hasta las casas en los árboles, los personajes normalmente suben por las ramas (Trepar CD 15), usan escaleras de cuerda (Trepar CD 0), o emplean elevadores de poleas (que están construidos para que lleguen hasta una altura en pies equivalente a una prueba de Fuerza, hecha cada asalto como acción de asalto completo [*multiplica por 0,3 para la altura en metros*]). Las criaturas que están en las plataformas o en las ramas de la cubierta vegetal, se considera que tienen cobertura al luchar contra criaturas que están en el suelo, y en bosques intermedios y densos tienen también ocultación.

Otros elementos del terreno de bosque: suele haber troncos caídos que se elevan hasta los 3 pies (*90 cm*) de altura y proporcionan cobertura igual que los muretes bajos. Cruzarlos cuesta 5 pies (*1,5 m*) de movimiento. Los arroyos de bosque suelen tener 5 pies (*1,5 m*) ó 10 pies (*3 m*) de anchura y no más de 5 pies (*1,5 m*) de profundidad. Existen senderos que serpentean a través de la mayoría de los bosques, permitiendo el movimiento normal pero sin proporcionar cobertura ni ocultación. Estos senderos son menos comunes en los bosques densos, pero incluso los bosques inexplorados tienen de vez en cuando rutas hechas por animales.

Sigilo y detección en un bosque: en un bosque despejado, la distancia máxima a la que una prueba de Percepción para detectar la presencia cercana de otras criaturas puede tener éxito es 3d6 × 10 pies (*3 m*). En un bosque intermedio, la distancia es de 2d8 × 10 pies (*3 m*), y en uno denso es de 2d6 × 10 pies (*3 m*).

Puesto que cualquier casilla con maleza proporciona ocultación, suele ser fácil para una criatura usar la habilidad Sigilo en el bosque. Los troncos y los árboles inmensos proporcionan cobertura, que también hace posible esconderse.

El ruido ambiental del bosque hace más difíciles las pruebas de Percepción basadas en el sonido, incrementando la CD de la prueba en 2 por cada 10 pies (*3 m*), en lugar de 1.

Incendios forestales (VD 6)

La mayoría de las chispas de una hoguera no prende nada, pero en tiempo muy seco, con vientos fuertes, o cuando el terreno del bosque está seco y es inflamable, puede ocurrir un incendio. El impacto de un rayo a menudo hace arder los árboles, y de este modo puede empezar un fuego. Sea cual sea la causa, los viajeros pueden verse atrapados en la conflagración.

Un personaje que lleve a cabo una prueba de Percepción puede ver un incendio forestal a una distancia de 2d6 × 100 pies (*30 m*), que se considera una criatura Colosal (lo que reduce la CD en 16). Si todos los personajes fallan sus pruebas de Percepción, el incendio se acerca a ellos, de lo que se darán cuenta automáticamente cuando se acerque hasta la mitad de la distancia original. Con la elevación adecuada, el humo de un incendio forestal puede divisarse hasta a 10 millas (*16 km*) de distancia.

Los personajes que están cegados o son incapaces de hacer pruebas de Percepción basadas en la vista pueden notar el calor del fuego (y de este modo lo 'avistan' automáticamente) cuando se encuentra a 100 pies (*30 m*) de distancia.

El frente principal de un incendio (el lado a favor del viento) puede avanzar más rápido de lo que puede correr un humano (supón 120 pies [*36 m*] por asalto para vientos de fuerza moderada). Una vez que una parte del bosque está en llamas, permanece así durante 2d4 × 10 minutos antes de morir entre cenizas humeantes. Los personajes sorprendidos por el incendio forestal pueden descubrir que el frente principal del incendio avanza a más velocidad que ellos, atrapándoles cada vez más entre sus garras.

Dentro de los límites de un incendio forestal, un personaje se enfrenta a tres peligros: el daño por calor, que se prenda fuego, y la inhalación de humo.

Daño por calor: quedarse atrapado dentro de un incendio forestal es incluso peor que verse expuesto a un calor atmosférico extremo (consulta 'Peligros del calor', pág. 444). Respirar el aire hace que el personaje sufra 1d6 pg de daño por asalto (sin salvación). Además, un personaje debe llevar a cabo una salvación de Fortaleza cada 5 asaltos (CD 15, +1 por cada prueba previa) o sufre 1d4 pg de daño no letal. Si aguanta la respiración puede evitar el daño letal, pero no el no letal. Quien lleva ropa pesada o algún tipo de armadura sufre un penalizador -4 a sus tiradas de salvación. Además, quien lleva armadura de metal o entra en contacto con metal muy caliente sufre los mismos efectos que los de un conjuro de *calentar metal*.

Prenderse fuego: los personajes engullidos por el incendio forestal corren el riesgo de ver como se prenden fuego sus ropas, efectos, etc. cuando el frente principal del incendio les rebasa, y cada minuto posterior. Consulta 'Prenderse fuego', pág. 444.

Inhalar humo: los incendios forestales generan de forma natural una gran cantidad de humo. Un personaje que respira humo denso debe llevar a cabo una salvación de Fortaleza cada asalto (CD 15, +1 por cada prueba previa) o pasar ese asalto tosiendo y sin poder respirar. Un personaje que está así durante 2 asaltos consecutivos sufre 1d6 pg de daño no letal. El humo también oscurece la visión, proporcionando ocultación a los personajes que están en su interior.

Terreno de marjal

Existen dos categorías de marjal: los páramos, que son relativamente secos, y los pantanos, que están encharcados. Ambos están rodeados a menudo por lagos (descritos en 'Terreno acuático') que en realidad es una tercera categoría del terreno encontrado en los marjales.

	Categoría de marjal	
	Páramo	**Pantano**
Ciénaga superficial	20%	40%
Ciénaga profunda	5%	20%
Maleza rala	30%	20%
Maleza espesa	10%	20%

Ciénagas: si una casilla forma parte de una ciénaga poco profunda, tiene barro espeso o agua estancada de más o menos 1 pie (30

cm) de profundidad. Moverse por una casilla con una ciénaga poco profunda cuesta 2 casillas de movimiento, y la CD de las pruebas de Acrobacias en dicha casilla aumenta en 2.

Una casilla que forma parte de una ciénaga profunda tiene unos 4 pies (*1,20 m*) de agua estancada. Las criaturas de tamaño Mediano o mayor deben invertir 4 casillas de movimiento para moverse a una de estas casillas, o nadar. Las criaturas Pequeñas o menores deben nadar para moverse a través de ellas. Hacer piruetas es imposible en una ciénaga profunda.

El agua en una ciénaga profunda proporciona cobertura a las criaturas Medianas o mayores. Las pequeñas obtienen cobertura mejorada (bonificador +8 a la CA, bonificador +4 a las salvaciones de Reflejos). Las criaturas Medianas o mayores pueden agacharse como acción de movimiento para obtener esta cobertura mejorada. Las criaturas con cobertura mejorada sufren un penalizador -10 a los ataques contra criaturas que no estén bajo el agua.

Las casillas de ciénaga profunda suelen estar agrupadas y rodeadas por un cerco irregular de casillas de ciénaga poco profunda.

Tanto las ciénagas profundas como las poco profundas aumentan 2 la CD de las pruebas de Sigilo.

Maleza: los arbustos, juncos y otras hierbas altas de los marjales funcionan como la maleza en el bosque (ver anteriormente). Una casilla que forma parte de una ciénaga no puede tener también maleza.

Arenas movedizas: las zonas de arenas movedizas presentan una engañosa apariencia sólida (similar a la maleza o al terreno despejado) que puede atrapar a los personajes incautos. Quien se aproxima a una zona de arenas movedizas a paso normal tiene derecho a una prueba de Supervivencia CD 8 para avistar el peligro antes de pisarlo, pero los personajes que corren o cargan no tienen posibilidad alguna de detectar unas arenas movedizas antes de meterse en ellas. Una zona típica de arenas movedizas tiene 20 pies (*6 m*) de diámetro; el impulso de un personaje que carga o corre le lleva hasta 1d2 × 5 pies (*1,5 m*) dentro de las arenas movedizas.

Efectos de las arenas movedizas: los personajes que están sobre arenas movedizas deben llevar a cabo una prueba de Nadar CD 10 cada asalto simplemente para mantenerse a flote, o una prueba de Nadar CD 15 para moverse 5 pies (*1,5 m*) en cualquier dirección que deseen. Si un personaje atrapado falla esta prueba por 5 o más, se hunde y empieza a ahogarse en cuanto no puede aguantar más la respiración (ver la descripción de la habilidad Nadar en el Capítulo 4).

Los personajes bajo la superficie de una ciénaga pueden nadar de vuelta a la superficie con una prueba de Nadar con éxito (CD 15, +1 por asalto consecutivo que han estado bajo la superficie).

Rescate: sacar a un personaje atrapado en unas arenas movedizas puede ser difícil. El rescatador necesita una rama, un astil de lanza, una cuerda, o un utensilio similar que le permita alcanzar a la víctima con un extremo. Después debe llevar a cabo una prueba de Fuerza CD 15 para tirar con éxito de la víctima, y ésta debe llevar a cabo una prueba de Fuerza CD 10 para quedarse agarrada a la rama, palo o cuerda. Si la víctima no logra agarrarse, debe hacer una prueba de Nadar CD 15 inmediatamente para mantenerse en la superficie.

Setos: comunes en los marjales, los setos son marañas de piedras, tierra, y arbustos espinosos. Los setos estrechos funcionan como muretes bajos, y cruzarlos cuesta 3 casillas de movimiento. Los setos anchos tienen más de 5 pies (*1,5 m*) de altura y ocupan casillas enteras. Proporcionan cobertura total, igual que una pared. Cuesta 4 casillas de movimiento moverse a través de una casilla con un seto ancho; las criaturas que tienen éxito en una prueba de Trepar CD 10 sólo necesitan 2 casillas de movimiento para atravesarla.

Otros elementos del terreno de marjal: algunos marjales, sobre todo los pantanos, tienen árboles igual que los bosques, generalmente arracimados en pequeños grupos. Hay senderos que conducen a través de los marjales, serpenteando para evitar las zonas cenagosas. Al igual que en los bosques, los senderos permiten el movimiento normal y no proporcionan la ocultación que proporciona la maleza.

Sigilo y detección en un marjal: en un marjal, la distancia máxima a la que una prueba de Percepción puede detectar la presencia cercana de otras criaturas es 6d6 × 10 pies (*3 m*). En un pantano, la distancia es de 2d8 × 10 pies (*3 m*).

La maleza y las ciénagas profundas proporcionan una excelente ocultación, por lo que es fácil usar el Sigilo en uno de ellos.

Terreno de colina

Pueden existir colinas en la mayor parte de los otros tipos de terreno, pero las colinas también pueden dominar el paisaje. El terreno de colina está dividido en dos categorías: colinas suaves y colinas escarpadas. Los terrenos de colina suelen ser una zona de transición entre el terreno escarpado como las montañas, y el terreno llano como las llanuras.

	Categoría de colina	
	Colinas suaves	Colinas escarpadas
Pendiente gradual	75%	40%
Pendiente empinada	20%	50%
Risco	5%	10%
Maleza rala	15%	15%

Pendiente gradual: ésta no es una pendiente lo bastante empinada como para afectar al movimiento, pero los personajes obtienen un bonificador +1 a los ataques cuerpo a cuerpo contra enemigos que están colina abajo de ellos.

Pendiente empinada: los personajes que se mueven colina arriba (hacia una casilla adyacente de mayor elevación) deben dedicar 2 casillas de movimiento a entrar en cada casilla de pendiente empinada. Los personajes que corren o cargan colina abajo (moviéndose a una casilla adyacente de menor elevación) deben tener éxito en una prueba de Acrobacias (CD 10) al entrar en la primera casilla de pendiente empinada. Los personajes montados llevan a cabo en vez de eso una prueba de Montar CD 10; quienes fallan esta prueba tropiezan y deben terminar su movimiento 1d2 × 5 pies (*1,5 m*) después. Los personajes que fallan por 5 o más caen al suelo en la casilla donde terminaron su movimiento. Una pendiente empinada incrementa en 2 la CD de las pruebas de Acrobacias.

Risco: un risco suele requerir una prueba de Trepar CD 15 para escalarlo, y tiene una altura de 1d4 × 10 pies (*3 m*), aunque las necesidades del mapa pueden obligar a que sea más alto. Un risco no es

vertical del todo, ocupando casillas de 5 pies (*1,5 m*) si tiene menos de 30 pies (*9 m*) de altura, y casillas de 10 pies (*3 m*) si es de 30 (*9 m*) o más.

Maleza rala: en las colinas crecen la artemisa y otros arbustos, aunque rara vez cubren el paisaje. La maleza rala proporciona ocultación, y aumenta en 2 la CD de las pruebas de Acrobacias y Sigilo.

Otros elementos del terreno de colina: los árboles no están fuera de lugar en el terreno de colina, y los valles suelen tener corrientes activas (de 5 a 10 pies [*1,5 a 3 m*] de ancho y no más de 5 pies [*1,5 m*] de profundidad), o cauces secos (trátalos como zanjas de entre 5 y 10 pies [*1,5 a 3 m*] de anchura). Si añades una corriente o cauce seco, recuerda que el agua siempre fluye colina abajo.

Sigilo y detección en una colina: en una colina suave, la distancia máxima a la que una prueba de Percepción para detectar la presencia cercana de otras criaturas puede tener éxito es 2d10 × 10 pies (*3 m*). En una colina escarpada, la distancia es de 2d6 × 10 pies (*3 m*).

Esconderse en un terreno de colina puede ser difícil si no hay maleza cerca. La cima o la cresta de una colina proporcionan suficiente cobertura para esconderse de cualquiera que esté por debajo.

Terreno de montaña

Las tres categorías de terreno de montaña son praderas alpinas, montañas escarpadas, y montañas inhóspitas. A medida que un personaje asciende por una zona montañosa, lo más probable es que se encuentre con cada categoría de terreno en orden, comenzando con las praderas alpinas, siguiendo por las montañas escarpadas, y llegando a las montañas inhóspitas cerca de la cumbre.

Las montañas tienen un elemento de terreno importante, la pared de roca, que está marcada en el borde entre las casillas en vez de ocupar casillas por sí misma.

	Categoría de montaña		
	Pradera alpina	Escarpada	Inhóspita
Pendiente gradual	50%	25%	15%
Pendiente empinada	40%	55%	55%
Risco	10%	15%	20%
Grieta	—	5%	10%
Maleza rala	20%	10%	—
Pedregal	—	20%	30%
Escombros densos	—	20%	30%

Pendientes gradual y empinada: funcionan como se describe en 'Terreno de colina'.

Risco: estos elementos del terreno también funcionan como sus equivalentes en el terreno de colina, pero suelen tener 2d6 × 10 pies (*3 m*) de altura. Los riscos que superan los 80 pies (*24 m*) de altura ocupan 20 pies (*6 m*) de espacio horizontal.

Grieta: formadas normalmente mediante procesos geológicos naturales, las grietas funcionan como los fosos en un dungeon. No están escondidas, por lo que los personajes no caerán por ellas por accidente (aunque las embestidas son harina de otro costal). Una grieta típica tiene 2d4 × 10 pies (*3 m*) de profundidad, al menos 20 pies (*6 m*) de largo, y entre 5 pies y 20 pies (*1,5 y 6 m*) de ancho. Se necesita una prueba de Trepar CD 15 para salir de una grieta. En terreno de montaña inhóspito, las grietas suelen tener 2d8 × 10 pies (*3 m*) de profundidad.

Maleza rala: funciona como se describe en 'Terreno de bosque'.

Pedregal: el pedregal es un campo de gravilla movediza, que no afecta a la velocidad, pero que puede ser traicionero en una pendiente. La CD de las pruebas de Acrobacias aumenta en 2 si hay un pedregal en una pendiente gradual, y en 5 en una pendiente empinada. La CD de las pruebas de Sigilo aumenta en 2 si el pedregal está en cualquier tipo de pendiente.

Escombros densos: el terreno está cubierto de rocas de todos los tamaños. Cuesta 2 casillas de movimiento entrar en una casilla con escombros densos. La CD de las pruebas de Acrobacias en escombros densos aumenta en 5, y la CD de las pruebas de Sigilo aumenta en 2.

Pared de roca: es un plano vertical de piedra, y para subir se requieren pruebas de Trepar CD 25. Una pared de roca típica tiene 2d4 × 10 pies (*3 m*) de altura en montañas escarpadas, y 2d8 × 10 pies (*3 m*) de altura en montañas inhóspitas. Las paredes de roca se dibujan en los bordes de las casillas, no en las propias casillas.

Entrada a una cueva: las entradas a una cueva se encuentran en casillas de risco y pendiente empinada, y junto a paredes de roca, y suelen tener entre 5 y 20 pies (*1,5 y 6 m*) de anchura y 5 pies (*1,5 m*) de profundidad. Una cueva podría no ser más que una simple cámara, o la entrada de un dungeon elaborado. Las cuevas usadas como guaridas de monstruos suelen tener 1d3 salas de 1d4 × 10 pies (*3 m*) de lado a lado.

Otros rasgos del terreno de montaña: la mayoría de praderas alpinas empiezan por encima de la línea de árboles, por lo que los árboles y otros elementos del bosque son raros en las montañas. El terreno de montaña puede incluir corrientes activas (de entre 5 y 10 pies [*1,5 y 3 m*] de anchura, y no más de 5 pies [*1,5 m*] de profundidad), y cauces secos (trátalos como zanjas de entre 5 y 10 pies [*1,5 y 3 m*] de anchura). Las zonas de altitud particularmente elevada tienden a ser más frías que las tierras bajas que las rodean, por lo que podrían estar cubiertas de placas de hielo (descritas en el terreno de desierto).

Sigilo y detección en una montaña: por regla general, la distancia máxima a la que una prueba de Percepción para detectar la presencia cercana de otras criaturas puede tener éxito en terreno de montaña es 4d10 × 10 pies (*3 m*). Ciertos picos y cimas proporcionan vistas panorámicas mucho mejores, por supuesto, y los valles y cañones tortuosos tienen distancias de avistamiento mucho menores. Puesto que hay poca vegetación que obstruya la línea visual, los detalles específicos de tu mapa son tu mejor guía para determinar el alcance al que puede comenzar un encuentro. Como en el terreno de colina, un pico o cresta proporciona suficiente cobertura para esconderse de cualquiera que esté por debajo de ese punto.

Es más fácil oír sonidos lejanos en las montañas. La CD de las pruebas de Percepción basadas en el sonido aumenta en por 1 cada 20 pies (*6 m*) entre el que escucha y la fuente, no cada 10 pies (*3 m*).

Avalanchas (VD 7)

La combinación de picos altos y fuertes nevadas significa que las avalanchas son un peligro mortal en muchas zonas montañosas.

Mientras las avalanchas de nieve y hielo son comunes, también es posible que haya una avalancha de roca y barro.

Una avalancha puede ser avistada desde una distancia de 1d10 × 500 pies (*150 m*) por un personaje que lleva a cabo una prueba de Percepción CD 20, considerando la avalancha como una criatura Colosal. Si todos los personajes fallan sus pruebas de Percepción para determinar la distancia de encuentro, la avalancha se acerca a ellos, y son conscientes automáticamente de ella cuando se encuentra a la mitad de la distancia original. Es posible oír que viene una avalancha, aunque no se pueda ver. En condiciones óptimas (sin otros ruidos altos), un personaje que lleve a cabo una prueba de Percepción CD 15 puede oír la avalancha o el desprendimiento de tierra cuando está a 1d6 × 500 (*150 m*) de distancia. Esta prueba podría tener una CD de 20, de 25, o más en condiciones en las que escuchar sea difícil (por ejemplo en medio de una tormenta).

Un corrimiento de tierras o una avalancha tiene dos zonas: la de derrumbamiento (justo debajo de los escombros que caen) y la de desprendimientos (lugar por donde los escombros se desplazan hasta detenerse). Los personajes que se hallan en la zona de derrumbamiento siempre sufren daño, mientras que los que se encuentran en la de desprendimientos podrían llegar a evitarlo. Los primeros sufren 8d6 pg de daño, o la mitad si superan una salvación de Reflejos CD 15, y después quedan enterrados. Los segundos sufren 3d6 pg de daño o, superando una salvación de Reflejos CD 15, no sufren daño alguno. Quienes no pasan la tirada de salvación quedan enterrados.

Los PJs enterrados sufren 1d6 pg de daño no letal/minuto. Si un personaje enterrado queda inconsciente, debe superar una prueba de Constitución CD 15, o sufrir 1d6 pg de daño letal por minuto hasta ser liberado o morir. Consulta 'Hundimientos y desplomes' en la página 415 para reglas sobre cómo liberar criaturas sepultadas por una avalancha.

La avalancha típica tiene una anchura de 1d6 × 100 pies (*30 m*), desde un extremo de la zona de desprendimientos hasta el lado opuesto. La zona de derrumbamiento en el centro de la avalancha es la mitad de ancha que la avalancha completa.

Para determinar la ubicación precisa de los personajes en el camino de una avalancha, tira 1d6 × 20; el resultado es la distancia en pies [*1d6 x 6 en metros*] desde el centro del camino que ocupa la zona de derrumbamiento hasta el centro de la ubicación del grupo. Las avalanchas de hielo y nieve avanzan a una velocidad de 500 pies (*150 m*) por asalto, y las de roca a una velocidad de 250 pies (*75 m*) por asalto.

Viaje por la montaña

Las grandes altitudes pueden ser extremadamente fatigosas (y a veces mortales) para las criaturas que no están acostumbradas a ellas. El frío se vuelve extremo, y la falta de oxígeno en el aire puede agotar incluso al más resistente de los guerreros.

Personajes aclimatados: los personajes acostumbrados a una altitud elevada suelen correr mejor suerte que los que viven a menor altitud. Cualquier criatura con una entrada de 'Entorno' que incluya montañas se considera nativa del área, y aclimatada a altitudes elevadas. Los personajes también pueden aclimatarse si viven a altitud elevada durante 1 mes. Los personajes que están más de 2 meses lejos de las montañas deben reaclimatarse cuando regresen. Los muertos vivientes, los constructos, y otras criaturas que no respiran son inmunes a los efectos de la altitud.

Zonas de altitud: en general, las montañas presentan tres posibles bandas de altitud: paso bajo, pico bajo/paso alto, y pico alto.

Paso bajo (menos de 5.000 pies [1.500 m]*)*: la mayoría del viaje por baja montaña tiene lugar por pasos bajos, una zona que está formada principalmente por praderas alpinas y bosques. Los viajeros puede que encuentren difícil la marcha (lo que se refleja en los modificadores de movimiento por viajar a través de montañas) pero la altitud en sí no tiene efecto en el juego.

Pico bajo o paso alto (de 5.000 a 15.000 pies [de 1.500 a 4.500 m]*)*: el ascenso hasta las pendientes más elevadas de la baja montaña, o la mayor parte del viaje normal a través de la alta montaña, encaja en esta categoría. Las criaturas no aclimatadas tienen dificultades al respirar el escaso aire que hay a esta altitud. Los personajes deben superar una salvación de Fortaleza cada hora (CD 15, +1 por cada prueba previa) o quedan fatigados. La fatiga termina cuando el personaje desciende hasta una altitud con más aire. Los personajes aclimatados no están obligados a hacer la salvación de Fortaleza.

Pico alto (más de 15.000 pies [4.500 m]*)*: las montañas más altas exceden los 15.000 pies (*4.500 m*) de altura. A estas elevaciones las criaturas se ven afectadas, tanto por la fatiga a gran altitud (como se acaba de describir), como por el mal de altura, estén o no aclimatados a altitudes elevadas. El mal de altura representa la falta de oxígeno prolongada, y afecta a todas las puntuaciones de característica, físicas y mentales. Tras cada período de 6 horas que un personaje pasa a una altitud por encima de los 15.000 pies (*4.500 m*), debe superar una salvación de Fortaleza (CD 15, +1 por cada prueba previa) o sufrir 1 punto de daño a todas las puntuaciones de característica. Las criaturas aclimatadas a las altitudes elevadas obtienen un bonificador +4 por competencia a sus tirada de salvación para resistir los efectos de la altitud elevada y del mal de altura, pero a veces incluso los montañeros más curtidos deben abandonar estas peligrosas altitudes.

Terreno de desierto

El terreno de desierto existe en los climas cálidos, templados y fríos, pero todos los desiertos comparten un rasgo común: la escasez de lluvia. Las tres categorías de terreno de desierto son la tundra (desiertos fríos), el desierto rocoso (a menudo templado), y el desierto de arena (a menudo cálido).

La tabla a continuación describe los elementos del terreno que se encuentran en cada una de las tres categorías de desierto. Los elementos de terreno de esta tabla son mutuamente excluyentes; por ejemplo, una casilla de tundra podría contener, o bien maleza rala o una placa de hielo, pero no ambas.

	Categoría de desierto		
	Tundra	**Rocoso**	**De arena**
Maleza rala	15%	5%	5%
Placa de hielo	25%	—	—
Escombros leves	5%	30%	10%
Escombros densos	—	30%	5%
Dunas	—	—	50%

Maleza rala: consta de arbustos duros, matorrales, y cactus, y funciona como se describe para otros tipos de terreno.

Capa de hielo: el suelo está cubierto de hielo resbaladizo. Cuesta 2 casillas de movimiento entrar en una casilla cubierta por una placa de hielo, y en ella la CD de las pruebas de Acrobacias aumenta en 5. Se requiere una prueba de Acrobacias CD 10 para cargar o correr sobre una capa de hielo.

Escombros leves: hay pequeñas rocas desperdigadas por el suelo, haciendo el movimiento más difícil. La CD de las pruebas de Acrobacias aumenta en 2.

Escombros densos: esta característica del terreno consta de más piedras y más grandes, y entrar en ella cuesta 2 casillas de movimiento. La CD de las pruebas de Acrobacias aumenta en 5, y la de las pruebas de Sigilo en 2.

Dunas: creadas por la acción del viento sobre la arena, las dunas funcionan como colinas que se mueven. Si el viento es fuerte y constante, una duna puede moverse varios cientos de pies (*varias decenas de metros*) en el transcurso de una semana. Las dunas pueden cubrir cientos de casillas. Siempre tienen una pendiente suave apuntando en la dirección del viento predominante, y una pendiente empinada a sotavento.

Otros elementos del terreno de desierto: a veces la tundra está rodeada de bosques, y un árbol de vez en cuando no está fuera de lugar en los eriales fríos. Los desiertos rocosos tienen picachos y mesetas de terreno llano rodeado por todas partes de riscos y pendientes empinadas (descritas en 'Terreno de montaña'). Los desiertos de arena a veces tienen arenas movedizas, que funcionan como se describe en 'Terreno de marjal', aunque las arenas movedizas del desierto son una mezcla sin agua de arena fina y polvo. Todo el terreno de desierto está cubierto de cauces secos (considéralos como zanjas de 5 a 15 pies [*1,5 a 4,5 m*] de anchura) que se llenan de agua en las contadas ocasiones en las que llueve.

Sigilo y detección en un desierto: por lo general, la distancia máxima a la que una prueba de Percepción para detectar la presencia cercana de otras criaturas puede tener éxito en un terreno de desierto es 6d6 × 20 pies (*6 m*); más allá de esta distancia, los cambios de altura y la distorsión por el calor en los desiertos cálidos hacen imposible la Percepción basada en la vista. La presencia de dunas en los desiertos de arena reduce la distancia de avistamiento a 6d6 × 10 pies (*3 m*).

La escasez de maleza o de otros elementos que ofrezcan ocultación o cobertura hace que esconderse sea más difícil.

Tormentas de arena

Una tormenta de arena reduce la visibilidad a 1d10 × 5 pies (*1,5 m*) e impone un penalizador -4 a las pruebas de Percepción. Una tormenta de arena causa 1d3 pg de daño no letal/hora a cualquiera sorprendido sin refugio, dejando una fina capa de arena a su paso. La arena en movimiento se filtra por todos sitios excepto por los precintos y costuras más seguras, irritando la piel, y contaminando el equipo que se lleva.

Terreno de llanuras

Las llanuras se dividen en tres categorías: tierras de cultivo, praderas, y campos de batalla. Las tierras de cultivo son comunes en las zonas habitadas, mientras que las praderas representan llanuras indómitas. Los campos de batalla donde lucharon ejércitos grandes son lugares temporales, generalmente reclamados posteriormente por la vegetación natural, o el arado de un granjero. Los campos de batalla representan una tercera categoría de terreno porque los aventureros suelen pasar mucho tiempo allí, no porque prevalezcan de forma especial.

La siguiente tabla muestra las proporciones de elementos de terreno en las diferentes categorías de llanuras. En una tierra de cultivo, la maleza rala representa los cultivos maduros de grano, por lo que las tierras de cultivo en las que crecen vegetales tienen menos maleza rala, así como todas las tierras de cultivo en el período que va desde la cosecha hasta varios meses después de la siembra.

Los elementos de terreno de la siguiente tabla son mutuamente excluyentes.

	Categoría de llanuras		
	Tierra de cultivo	Pradera	Campo de batalla
Maleza rala	40%	20%	10%
Maleza espesa	—	10%	—
Escombros leves	—	—	10%
Trinchera	5%	—	5%
Berma	—	—	5%

Maleza: ya se trate de cultivos o de vegetación natural, las hierbas altas de las llanuras funcionan igual que la maleza rala de un bosque. Los arbustos particularmente tupidos forman terrenos de maleza espesa que salpican el paisaje de las praderas.

Escombros leves: en un campo de batalla, los escombros leves suelen representar algo que fue destruido: las ruinas de un edificio o los restos esparcidos de un muro de piedra, por ejemplo. Funciona como se describe en la sección 'Terreno de desierto'.

Trinchera: a menudo excavada antes de una batalla para proteger a los soldados, una trinchera funciona como un murete bajo, excepto que no proporciona cobertura contra enemigos adyacentes. Cuesta 2 casillas de movimiento salir de una, pero no cuesta nada adicional entrar en ella. Las criaturas que están fuera de una trinchera y llevan a cabo un ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura que está en el interior obtienen un bonificador +1 a los ataques cuerpo a cuerpo por estar en terreno elevado. En terreno de cultivo, las trincheras suelen ser zanjas de irrigación.

Berma: una berma es una estructura defensiva común, un murete bajo de tierra que lentifica el movimiento y proporciona algo de cobertura. Coloca una berma en el mapa dibujando dos líneas adyacentes de pendiente empinada (descrita en 'Terreno de colina') con los bordes en el lado cuesta abajo. Así, un personaje que cruza una berma de 2 casillas camina colina arriba durante 1 casilla, y después colina abajo durante 1 casilla. Las bermas de 2 casillas proporcionan a quien esté tras ellas la misma cobertura que los muretes bajos. Las bermas más grandes proporcionan el beneficio de un murete bajo a cualquiera que se encuentra a 1 casilla por debajo de la cima de la berma.

Cercas: las cercas de madera suelen usarse para contener el ganado o impedir la llegada de soldados. Cruzar una cerca de madera cuesta 1 casilla adicional de movimiento. Una cerca de piedra proporciona también algo de cobertura, funcionando como un murete bajo. Los personajes montados pueden cruzar la cerca sin frenar su movimiento si superan una prueba de Montar CD 15. Si la prueba falla, la montura cruza la cerca, pero el jinete se cae.

Otras características del terreno de llanura: por el paisaje de muchas llanuras de vez en cuando hay árboles desperdigados, aunque en los campos de batalla suelen haber sido talados para proporcionar materia prima para las máquinas de asedio (descritas en 'Características urbanas'). En las llanuras también hay setos (descritos en 'Terreno de marjal'). Los arroyos, por lo general de entre 5 y 20 pies (*1,5 y 6 m*) de ancho, y de entre 5 y 10 pies (*1,5 y 3 m*) de profundidad, son muy comunes.

Sigilo y detección en una llanura: en un terreno de llanura, la distancia máxima a la que una prueba de Percepción para detectar la presencia cercana de otras criaturas puede tener éxito es 6d6 × 40 pies (*12 m*), aunque los detalles específicos de tu mapa pueden restringir la línea visual. La cobertura y la ocultación no son infrecuentes por lo que, si no está ahí mismo, cerca suele haber un buen lugar para refugiarse.

Terreno acuático

El terreno acuático es el menos hospitalario para la mayoría de los PJs, ya que no pueden respirar en él. El terreno acuático no ofrece la variedad que tiene el terrestre. El suelo del océano contiene muchas maravillas, incluyendo análogos subacuáticos de cualquiera de los elementos de terreno terrestre descritos en las secciones anteriores, pero si tus personajes se ven en el agua por haber sido arrojados desde la cubierta de un barco pirata, los altos campos de algas a cientos de pies (*treintenas de metros*) por debajo de ellos no les preocupan. Por lo tanto, estas reglas simplemente dividen el terreno acuático en dos categorías: agua corriente (como la de arroyos y ríos), y agua no corriente (como la de lagos y océanos).

Agua corriente: los ríos plácidos y grandes se mueven a unas cuantas millas (*kilómetros*) por hora, por lo que funcionan como aguas tranquilas para la mayoría de propósitos. Pero algunos ríos y arroyos son más rápidos; todo lo que flota en ellos se mueve en el sentido de la corriente a una velocidad de entre 10 y 40 pies (*3 a 12 m*) por asalto. Los

Tabla 13-7: ajustes de combate bajo el agua

	Ataque/Daño			
Estado	**Cortante o contundente**	**Perforante**	**Movimiento**	**¿Desequilibrado?[1]**
Libertad de movimiento	normal/normal	normal/normal	normal	No
Tiene velocidad de nadar	-2/mitad	normal	normal	No
Prueba de Nadar con éxito	-2/mitad[2]	normal	cuarto o mitad[3]	No
Pie firme[4]	-2/mitad[2]	normal	mitad	No
Nada de lo anterior	-2/mitad[2]	-2/mitad	normal	Sí

[1]Las criaturas que se agitan en el agua (normalmente tras fallar una prueba de Nadar) lo tienen difícil para luchar de forma efectiva. Una criatura desequilibrada pierde su bonificador por Destreza a la CA, y sus oponentes obtienen un bonificador +2 a los ataques contra ella.

[2]Una criatura sin un efecto de *libertad de movimiento* o una velocidad de nadar, lleva a cabo las pruebas de presa bajo el agua con un penalizador -2, pero inflige daño normal al apresar.

[3]Una prueba con éxito de Nadar permite a una criatura moverse 1/4 de su velocidad como acción de movimiento, o la mitad de su velocidad como acción de asalto completo.

[4]Las criaturas tienen pie firme cuando caminan por el fondo, están agarradas al casco de un barco, o algo similar. Una criatura sólo puede caminar por el fondo si lleva suficiente peso para aguantarse abajo (al menos 16 libras [*unos 7 kg*] para las criaturas Medianas, el doble para cada categoría de tamaño mayor que Mediano, y la mitad para cada categoría de tamaño menor que Mediano).

rápidos más veloces envían a los nadadores entre sacudidas río abajo a entre 60 y 90 pies (*18 y 27 m*) por asalto. Los ríos rápidos siempre son por lo menos aguas agitadas (Nadar CD 15), y los rápidos de agua dulce son aguas tormentosas (Nadar CD 20). Si un personaje se mueve por el agua, muévele corriente abajo la distancia indicada al final de su turno. Un personaje que intenta mantener su posición con respecto a la orilla debe dedicar todo su turno a nadar contra corriente.

Arrastrado por las aguas: los personajes arrastrados por un río que se mueve a 60 pies (*18 m*) por asalto o más rápido deben llevar a cabo pruebas de Nadar (CD 20) cada asalto para evitar hundirse. Si un personaje consigue 5 ó más que el mínimo necesario en una prueba, detiene su movimiento agarrándose a una roca, la rama de un árbol, o un tocón del fondo, y ya no se ve arrastrado por el agua. Escapar de los rápidos alcanzando la orilla requiere tres pruebas seguidas de Nadar CD 20. Los personajes aferrados a una roca, rama o tocón no pueden escapar por sus propios medios, a no ser que se vuelvan a echar al agua y traten de abrirse camino nadando. Otros personajes pueden rescatarles como si estuvieran atrapados en arenas movedizas (descritas en 'Terreno de marjal').

Agua no corriente: los lagos y los océanos simplemente requieren una velocidad de nado, y pruebas con éxito de Nadar para poder moverse por ellos (CD 10 en aguas tranquilas, CD 15 en aguas agitadas, CD 20 en aguas tormentosas). Los personajes necesitan alguna manera de respirar si están bajo el agua; si no es así, se arriesgan a ahogarse. Cuando están bajo el agua, los personajes pueden moverse en cualquier dirección.

Sigilo y detección bajo el agua: lo lejos que puedes ver bajo el agua depende de la claridad de la misma. Por lo general, las criaturas pueden ver 4d8 × 10 pies (*3 m*) si el agua es clara, y 1d8 × 10 pies (*3 m*) si es turbia. El agua en movimiento siempre es turbia, a no ser que sea un río particularmente grande, de movimiento lento.

Es difícil encontrar cobertura u ocultación para esconderse bajo el agua (excepto si se está en el fondo marino).

Invisibilidad: una criatura invisible desplaza agua al moverse, y deja tras de sí una 'burbuja' visible con la forma de su cuerpo donde el agua fue desplazada. La criatura aún tiene ocultación (20% de probabilidad de fallo), pero no es total (50% de probabilidad de fallo).

Combate bajo el agua

Las criaturas terrestres pueden tener considerables dificultades cuando luchan en el agua, que afecta a la CA de una criatura, a las tiradas de ataque, al daño, y al movimiento. En algunos casos, los oponentes de una criatura pueden conseguir un bonificador a los ataques. Los efectos se resumen en la tabla 13-7, y se aplican si el personaje está nadando, caminando en agua que le cubra hasta el pecho, o caminando por el fondo de una masa de agua.

Ataques a distancia bajo el agua: las armas arrojadizas son ineficaces bajo el agua, incluso cuando se lanzan desde tierra. Los ataques con otras armas a distancia sufren un penalizador -2 a las tiradas de ataque por cada 5 pies (*1,5 m*) de agua que atraviesen, además de los penalizadores normales por alcance.

Ataques desde tierra: los personajes que nadan, flotan, o se mantienen a flote en la superficie, o que vadean agua que les cubre al menos hasta el pecho, disponen de cobertura mejorada (bonificador +8 a la CA, bonificador +4 a las salvaciones de Reflejos) con respecto a los oponentes en tierra. Los oponentes en tierra que usan efectos de *libertad de movimiento* ignoran esta cobertura cuando llevan a cabo ataques cuerpo a cuerpo contra objetivos que están en el agua. Una criatura completamente sumergida tiene cobertura total contra oponentes en tierra, a no ser que estos dispongan de efectos de *libertad de movimiento*. Los efectos mágicos no se ven afectados, excepto los que requieren tiradas de ataque (que se tratan como cualquier otro efecto), y los efectos de fuego.

Fuego: el fuego no mágico (incluyendo el fuego de alquimista) no arde bajo el agua. Los conjuros o efectos sortílegos con el descriptor 'fuego' son ineficaces bajo el agua a no ser que el lanzador lleve a cabo una prueba de nivel de lanzador (CD 20 + nivel del conjuro). Si

la prueba tiene éxito, el conjuro crea una burbuja de vapor en vez de su abrasador efecto normal, pero por lo demás el conjuro funciona como se describe. Un efecto de fuego sobrenatural no es eficaz bajo el agua, a no ser que su descripción diga lo contrario. La superficie de una masa de agua bloquea la línea de efecto de cualquier conjuro de fuego. Aunque el lanzador haya llevado a cabo una prueba de nivel de lanzador para hacer que el conjuro de fuego pueda usarse bajo el agua, la superficie sigue bloqueando la línea de efecto del conjuro.

Lanzamiento de conjuros bajo el agua: lanzar conjuros estando sumergido puede resultar difícil para quienes no pueden respirar bajo el agua. Una criatura que no pueda respirar agua debe llevar a cabo una prueba de concentración (CD 15 + nivel del conjuro) para lanzar un conjuro bajo el agua, además de la prueba de nivel de lanzador para que éste funcione. Las criaturas que pueden respirar agua no se ven afectadas, y pueden lanzar conjuros con normalidad. Algunos conjuros pueden funcionar de forma diferente bajo el agua, a discreción del DJ.

Inundaciones

En muchas zonas de las tierras salvajes, los desbordamientos de los ríos son un suceso común.

En primavera, la nieve derretida puede aumentar los arroyos y ríos que alimenta. Otros sucesos catastróficos, como lluvias torrenciales o la destrucción de un embalse, pueden también causar inundaciones.

Durante una inundación, los ríos se vuelven más anchos, más profundos y más rápidos. Supón que un río crece 1d10+10 pies (*3 m*) durante la inundación, y que su anchura se incrementa en un factor de 1d4×50%. Los vados pueden desaparecer durante días, los puentes pueden ser arrastrados, e incluso puede que los transbordadores no sean capaces de atravesar un río crecido. Un río crecido hace que las pruebas de Nadar sean una categoría más difíciles (las aguas tranquilas se vuelven agitadas, y las agitadas, tormentosas). Los ríos también se vuelven un 50% más rápidos.

AVENTURAS URBANAS

A primera vista, una ciudad es muy similar a un dungeon, puesto que tiene paredes, puertas, habitaciones y pasillos. Sin embargo, las aventuras que transcurren en las ciudades tienen dos diferencias importantes con respecto a sus equivalentes en los dungeons: los personajes tienen acceso a más recursos, y deben lidiar con los representantes de la ley.

Acceso a recursos: a diferencia de los dungeons y de las tierras salvajes, en una ciudad los personajes pueden comprar y vender equipo rápidamente. Una gran ciudad o una metrópolis probablemente tenga PNJs de alto nivel, y expertos en oscuros campos de conocimiento que pueden proporcionar ayuda y descifrar pistas, y cuando a los PJs les han molido a palos, pueden retirarse a la comodidad de una habitación en una posada.

La libertad de retirada y el pronto acceso al mercado implican que los jugadores tienen mayor grado de control sobre el ritmo de una aventura urbana.

Representantes de la ley: la otra diferencia clave entre las aventuras en una ciudad y la exploración de un dungeon es que éste es, casi por definición, un lugar donde la única ley que rige es la de la jungla: matar o morir. Una ciudad, sin embargo, está protegida por un código de leyes, muchas de las cuales están diseñadas explícitamente para impedir el tipo de comportamiento en el que los aventureros suelen especializarse: matar y saquear. Incluso así, la mayoría de las leyes de las ciudades consideran a los monstruos como una amenaza para la estabilidad de la que depende la ciudad, y las prohibiciones acerca del asesinato rara vez se aplican a monstruos como aberraciones o ajenos malignos. La mayoría de los humanoides malignos, sin embargo, suelen estar protegidos por las mismas leyes que protegen a los ciudadanos. Tener alineamiento maligno no es un delito (excepto tal vez en algunas ciudades de gobierno totalmente teocrático, que disponen de poder mágico para respaldar la ley), sino que sólo los actos malignos son ilegales. Incluso en el caso de que los aventureros se encuentren con un malhechor perpetrando alguna nefasta maldad contra los habitantes de la ciudad, la ley tiende a desaprobar que se tomen la justicia por su mano y dejen al malhechor muerto o incapaz de testificar en un juicio.

Restricciones de armas y conjuros

Cada ciudad tiene distintas leyes sobre llevar armas en público, y restringiendo a los lanzadores de conjuros.

Las leyes de la ciudad puede que no afecten a todos los personajes por igual. Un monje no se ve obstaculizado en absoluto por una ley pacificadora sobre armas, pero un clérigo ve reducido gran parte de su poder si le hacen depositar todos sus símbolos sagrados a la puerta de la ciudad.

Rasgos urbanos

Paredes, puertas, poca iluminación y suelo irregular: hay muchas cosas en las que una ciudad es muy similar a un dungeon. A continuación se detallan algunas consideraciones especiales para un entorno urbano.

Muros y puertas

Muchas ciudades están rodeadas de muros. El de una ciudad pequeña típica es una pared de piedra reforzada, de 5 pies (*1,5 m*) de grosor y 20 pies (*6 m*) de altura. Este tipo de muro es bastante liso, requiriendo una prueba de Trepar CD 30 para ser escalado; lleva almenas a un lado para proporcionar un murete bajo a los guardias que están arriba, y hay un camino de ronda, generalmente estrecho, por el interior; el muro acostumbra a tener CA 3, dureza 8, y 450 pg por cada sección de 10 pies (*3 m*).

El muro de una ciudad grande típica tiene 10 pies (*3 m*) de grosor y 30 pies (*9 m*) de altura, con almenas a ambos lados; también es liso, requiriendo una prueba de Trepar CD 30 para escalarlo; este tipo de muro tiene CA 3, dureza 8, y 720 pg por cada sección de 10 pies (*3 m*).

El muro de una metrópolis típica tiene 15 (*4,5 m*) de grosor y 40 (*12 m*) de altura, con almenas a ambos lados, y suele haber un túnel y pequeñas salas que atraviesan su interior; tiene CA 3, dureza 8, y 1.170 pg por cada sección de 10 pies (*3 m*).

A diferencia de las ciudades más pequeñas, las metrópolis suelen tener murallas interiores además de la muralla exterior, sean viejos

muros que la ciudad ha dejado atrás, o simples paredes que dividen administrativamente unos barrios de otros. A veces estos muros son tan grandes y gruesos como los exteriores, pero más a menudo tienen las características de los muros de una ciudad pequeña o grande.

Torres de vigilancia: algunos muros de la ciudad disponen de torres de vigilancia colocadas a intervalos irregulares. Pocas ciudades tienen suficientes guardias como para tener a alguien estacionado constantemente en cada torre, a no ser que la ciudad esté esperando un ataque. Las torres proporcionan una vista superior de los alrededores, así como un punto de defensa contra los invasores.

Las torres de vigilancia suelen tener 10 pies (*3 m*) más de altura que el muro al que están pegadas, y su diámetro es 5 veces el grosor de la pared. Las saeteras cubren el lado exterior de sus pisos superiores, y la parte superior está almenada como los muros exteriores. En el interior de una torre pequeña (25 pies [*7,5 m*] de diámetro junto a un muro de 5 pies (*1,5 m*) de grosor) hay una sencilla escala que une los pisos de la torre y el tejado. En una torre mayor, hay escaleras que cumplen con este cometido.

La entrada a la torre está bloqueada con puertas pesadas de madera, reforzadas con hierro, y provistas de buenas cerraduras (Inutilizar mecanismo CD 30), que se mantienen siempre cerradas a no ser que la torre se use con regularidad. Como regla general, el capitán de la guardia lleva encima la llave de la torre que está a su cuidado, y hay un duplicado en la fortaleza interior o en los cuarteles.

Puertas: una puerta de ciudad típica es una barbacana con dos rastrillos, y un suelo provisto de buhederas en el espacio de techo que hay entre ellos, por encima del paso. En las villas y algunas ciudades pequeñas, la entrada principal es a través de un juego de puertas de hierro de doble hoja colocadas en el muro de la ciudad.

Las puertas suelen estar abiertas durante el día, y cerradas o atrancadas durante la noche. Normalmente una sola puerta permite la entrada a los viajeros después de la puesta del sol, vigilada por guardias que la abrirán a cualquiera que parezca honesto, que presente los papeles apropiados, o que ofrezca un soborno lo bastante interesante (dependiendo de la ciudad y de los guardias).

Guardias y soldados

Una ciudad suele tener militares profesionales equivalentes a un 1% de su población adulta, además de una milicia o reclutas equivalentes a un 5% de la población. Los soldados profesionales forman la guardia de ciudad y son los responsables de mantener el orden en su interior, con un papel similar de la policía moderna, y (en menor grado) de defender la ciudad de un asalto exterior. Los reclutas son llamados a filas en el caso de que la ciudad sea atacada.

Una fuerza de guardias de ciudad típica trabaja en 3 turnos de 8 horas, con un 30% de la fuerza en el turno de mañana (de las 8 a las 16h), un 35% en el turno de tarde (de las 16 a las 24h) y otro 35% en el turno de noche (de las oh a las 8h). En cualquier momento, el 80% de los guardias de servicio está patrullando, mientras que el 20% restante está estacionado en distintos puntos a lo largo de la ciudad, desde donde puede responder a las alarmas cercanas. Por lo menos suele haber un puesto de guardia en cada barrio o distrito.

La mayoría de la guardia de una ciudad está formada por combatientes, casi todos de 1er nivel. Los oficiales incluyen guerreros y combatientes de alto nivel, un buen número de clérigos, y magos y hechiceros, así como personajes multiclase guerrero/lanzador de conjuros.

Máquinas de asedio

Las máquinas de asedio son armas grandes, estructuras provisionales, o piezas de equipo que se usan tradicionalmente en los asedios de castillos o plazas fuertes.

Las máquinas de asedio se tratan como mecanismos difíciles si alguien trata de inutilizarlas mediante Inutilizar mecanismo, tarea que requiere 2d4 asaltos y tiene CD 20. Las máquinas de asedio suelen ser de madera, tienen una CA de 3 (-5 por Destreza, -2 por tamaño), dureza 5, y 80 pg. Las de otros materiales pueden tener valores diferentes. Algunas máquinas de asedio están acorazadas, y para calcular el coste de la armadura supón que se trata de una criatura Enorme. Estos ingenios pueden ser construidos con gran calidad, y encantados como armas mágicas, añadiendo bonificadores a las tiradas de ataque de las pruebas llevadas a cabo para impactar con su munición. Una máquina de asedio de gran calidad cuesta 300 po más que el precio normal, y encantar una cuesta el doble de lo normal. Por ejemplo, una *catapulta pesada +1 flamígera*, recubierta con el equivalente a una armadura completa, tendría CA 11 y costaría 23.100 po (base 800 po, + 6.000 por la armadura + 300 por la gran calidad + 16.000 por las cualidades mágicas).

Catapulta pesada: una catapulta pesada es un ingenio grande, capaz de lanzar rocas u objetos pesados con gran fuerza. Puesto que la catapulta lanza su carga en un arco elevado, puedes acertar casillas fuera de tu línea visual. Para dispararla, el jefe de la dotación lleva a cabo una prueba especial contra CD 15 utilizando sólo su bonificador de ataque, su modificador por Inteligencia, el penalizador por incremento de distancia, y los modificadores apropiados de la sección inferior de la tabla 13-8. Si tiene éxito, la piedra de la catapulta acierta en la casilla hacia la que iba dirigida, infligiendo el daño indicado a cualquier objeto o personaje que esté en ella. Los personajes que tienen éxito en una salvación de Reflejos CD 15 sufren mitad del daño. Cuando una piedra de catapulta acierta en una casilla, los siguientes tiros aciertan en la misma, a no ser que vuelva a apuntarse, o que el viento cambie de dirección o de velocidad.

Si la prueba fracasa, tira 1d8 para decidir dónde aterriza. Esto determina la desviación del tiro, donde 1 significa que se queda corto, y de 2 a 8 significa alrededor de la casilla objetivo, en el sentido de las agujas del reloj. Después, cuenta 1d4 casillas a partir de la casilla objetivo por cada incremento de distancia del ataque.

Cargar la catapulta y prepararla para disparar requiere una serie de acciones de asalto completo. Se necesita una prueba de Fuerza CD 15 para hacer bajar el brazo lanzador; la mayoría de las catapultas tienen ruedas para permitir que dos miembros de la dotación presten ayuda al operador principal del cabestrante en esta acción. Una prueba de Profesión (ingeniero de asedio) CD 15 fija el brazo en su sitio, y después otra igual carga la munición de la catapulta. Se necesitan cuatro acciones de asalto completo para apuntar de nuevo

Tabla 13-8: máquinas de asedio

Objeto	Coste	Daño	Crítico	Incremento de distancia	Dotación típica
Catapulta pesada	800 po	6d6	—	200 pies (*60 m*) (mínimo 100 pies [*30 m*])	4
Catapulta ligera	550 po	4d6	—	150 pies (*45 m*) (mínimo 100 pies [*30 m*])	2
Balista	500 po	3d8	19-20	120 pies (*36 m*)	1
Ariete	1.000 po	3d6*	—	—	10
Torre de asedio	2.000 po	—	—	—	20

*Ver descripción para reglas especiales.

Modificadores de ataque de las catapultas

Condición	Modificador
Sin línea visual hasta la casilla objetivo	–6
Disparos sucesivos (la dotación puede ver dónde han caído los disparos fallidos más recientes)	+2 acumulativo por error previo (máximo +10)
Disparos sucesivos (la dotación no puede ver dónde han caído los disparos fallidos más recientes, pero un observador está corrigiendo)	+1 acumulativo por error previo (máximo +5)

una catapulta pesada (varios miembros de la dotación pueden llevar a cabo estas acciones de asalto completo en el mismo asalto, por lo que una dotación de 4 personas puede apuntar de nuevo la catapulta en 1 asalto).

Una catapulta pesada ocupa un espacio de 15 pies (*4,5 m*) de lado a lado.

Catapulta ligera: es una versión más pequeña y ligera de la catapulta pesada. Funciona como una catapulta pesada, excepto que se necesita una prueba de Fuerza CD 10 para poner el brazo en su sitio, y sólo 2 acciones de asalto completo para apuntarla de nuevo.

Una catapulta ligera ocupa un espacio de 10 pies (*3 m*) de lado a lado.

Balista: la balista es, en esencia, una ballesta pesada Enorme fijada en un sitio. Su tamaño hace muy difícil a la mayoría de las criaturas apuntar con ella. Así, una criatura Mediana sufre un penalizador -4 a las tiradas de ataque cuando usa una balista, y una criatura Pequeña sufre un penalizador -6. A una criatura más pequeña que Grande le cuesta 2 asaltos completos recargar la balista después de disparar.

Una balista ocupa un espacio de 5 pies (*1,5 m*) de lado a lado.

Ariete: este pesado poste está a veces suspendido de un andamio móvil que permite a la dotación balancearlo hacia adelante y hacia atrás contra el objetivo. Como acción de asalto completo, el personaje que está más cerca de la parte frontal del ariete lleva a cabo una tirada de ataque contra la CA de la construcción aplicando el penalizador -4 por la falta de competencia (no es posible tener competencia con este artilugio). Además del daño indicado en la tabla 13-8, hasta 9 personajes más que sostengan el ariete pueden añadir su modificador por Fuerza al daño de éste, si dedican una acción de ataque para hacerlo. Hace falta al menos 1 criatura de tamaño Enorme o mayor, 2 criaturas Grandes, 4 criaturas Medianas u 8 criaturas Pequeñas para mover un ariete.

Un ariete suele tener 30 pies (*9 m*) de longitud. En batalla, su tripulación suele formar en dos columnas de la misma longitud, una a cada lado del ariete.

Torre de asedio: este artilugio es una enorme torre de madera, movida sobre ruedas o rodillos, que puede hacerse avanzar hasta llegar a una muralla, para permitir a los atacantes escalar la torre y llegar hasta la parte superior del muro permaneciendo a cubierto. Las paredes de madera de la torre suelen tener 1 pulgada (*2,54 cm*) de grosor.

Una torre de asedio típica ocupa un espacio de 15 pies (*4,5 m*) de lado a lado. Las criaturas que estén en su interior la empujan

a una velocidad de 10 pies (*3 m*), y una torre de asedio no puede correr. Las 8 criaturas que la empujan desde el suelo tienen cobertura total, y las que están en los pisos superiores obtienen cobertura mejorada, pudiendo disparar a través de saeteras.

Las calles de la ciudad

Las calles de una ciudad típica son estrechas y con recodos. La mayoría de ellas tienen una media de entre 15 y 20 pies (*4,5 y 6 m*) de ancho, mientras que los callejones van desde los 10 pies (*3 m*) de anchura hasta sólo 5 pies (*1,5 m*). Los adoquines en buenas condiciones permiten el movimiento normal, pero aquellos cuyo mantenimiento es precario, o las calles sucias y llenas de roderas se consideran escombros leves, aumentando en 2 la CD de las pruebas de Acrobacias.

Algunas ciudades no tienen grandes avenidas, sobre todo las que han crecido de forma gradual a partir de asentamientos pequeños hasta convertirse en ciudades grandes. Las que están planificadas, o que tal vez han sufrido un incendio de importancia que ha permitido a las autoridades construir calzadas nuevas a través de zonas previamente habitadas, podrían tener unas cuantas calles más grandes que las atraviesan. Estas calles principales tienen 25 pies (*7,5 m*) de anchura, ofreciendo sitio para que los carros se crucen, y disponen de aceras de 5 pies (*1,5 m*) de ancho a cada lado.

Multitudes: las calles de una ciudad suelen estar llenas de gente, llevando a cabo sus quehaceres diarios. En la mayoría de los casos, no es necesario poner a todos los plebeyos de 1er nivel en el mapa cuando estalla una pelea en medio de la calle principal; basta con que indiques qué casillas del mapa contienen multitudes. Si ven algo peligroso, las multitudes se mueven en sentido contrario a 30 pies (*9 m*) por asalto en el momento de iniciativa 0. Se necesitan 2 casillas de movimiento para entrar en una casilla con una multitud. Las multitudes proporcionan cobertura a cualquiera, permitiendo una prueba de Sigilo, y proporcionando un bonificador a la CA y a las salvaciones de Reflejos.

Cómo dirigir multitudes: se necesita una prueba de Diplomacia de CD 15, o de Intimidar de CD 20 para convencer a una multitud para que se mueva en una dirección en particular, y ésta debe ser capaz de ver u oír al personaje que haga el intento. Se necesita una acción de asalto completo para llevar a cabo la prueba de Diplomacia, pero sólo una acción gratuita para la de Intimidar.

Si dos o más personajes intentan dirigir a una multitud en direcciones distintas, llevan a cabo pruebas enfrentadas de Diplomacia y de Intimidar para determinar a cuál escucha la multitud, que ignora a todo aquél cuyo resultado de las pruebas no supere la CD.

Por encima y por debajo de las calles

Tejados: llegar al tejado suele requerir trepar por una pared (consulta la sección 'Paredes'), a no ser que el personaje pueda llegar al tejado saltando desde una ventana, balcón, o puente que haya por encima. Es fácil correr a través de los tejados planos, comunes sólo en climas cálidos (en climas fríos, la nieve acumulada puede hacer que un tejado plano se hunda). Moverse por lo alto de un tejado inclinado requiere una prueba de Acrobacias CD 20. Moverse por la superficie de un tejado inclinado sin cambiar de altitud (en otras palabras: paralelamente a la cima) requiere una prueba de Acrobacias CD 15. Subir o bajar atravesando la cima de un tejado requiere una prueba de Acrobacias CD 10.

En algún momento un personaje se queda sin tejado, lo que requiere un salto de longitud hasta el siguiente tejado o hasta el suelo. La distancia hasta el tejado más cercano suele ser de 1d3 × 5 pies (*1,5 m*) horizontalmente, pero dicho tejado podría ser 5 pies (*1,5 m*) más alto, 5 pies (*1,5 m*) más bajo, o de la misma altura. Utiliza las directrices de la habilidad Acrobacias (la altura máxima de un salto de longitud es un 1/4 de la distancia horizontal) para determinar si el personaje puede llevar a cabo el salto.

Cloacas: para llegar hasta ellas, la mayoría de los personajes abren una rejilla (una acción de asalto completo) y saltan 10 pies (*3 m*) hacia abajo. Las alcantarillas están construidas de la misma forma que los dungeons, excepto que tienen muchas más posibilidades de que el suelo sea resbaladizo o esté cubierto de agua. Las alcantarillas también son similares a los dungeons en lo que respecta a la facilidad de encontrar criaturas en su interior. Algunas ciudades fueron construidas sobre las ruinas de civilizaciones anteriores, por lo que sus alcantarillas a veces conducen a tesoros y peligros de una era ancestral.

Edificios de la ciudad

La mayoría de edificios de la ciudad pertenecen a una de tres categorías. Muchos de ellos tienen de 2 a 5 plantas de altura, y están construidos uno al lado de otro formando largas filas separadas por calles principales o secundarias. Estas hileras de casas suelen tener comercios en la planta baja, sobre los que se encuentran oficinas o viviendas.

Las posadas, los comercios de éxito, y los almacenes grandes (así como los molinos, las curtidurías, y otros comercios que requieren espacio adicional) suelen ser grandes edificios independientes de hasta cinco plantas.

Por último, las casas pequeñas, las tiendas, los almacenes, o los cobertizos son edificios sencillos de madera de una sola planta, sobre todo si están en los barrios más pobres.

La mayoría de los edificios de una ciudad está hecha a partir de una mezcla de piedra y adobe (en la planta baja o en las dos primeras), y de madera (para las plantas superiores, las paredes interiores, y los suelos). Los tejados son una mezcla de tablones, paja, y tejas, con las juntas embreadas. Una pared típica de una planta inferior tiene 1 pies (*30 cm*) de espesor, con CA 3, dureza 8, 90 pg y una CD de Trepar de 25. Las paredes de las plantas superiores tienen 6 pulgadas (*15 cm*) de grosor, con CA 3, dureza 5, 60 pg y una CD de Trepar de 21. Las puertas exteriores de la mayoría de los edificios son puertas buenas de madera, que suelen estar cerradas con llave, excepto en los edificios públicos como las tiendas y las tabernas.

Las luces de la ciudad

Si una ciudad tiene avenidas, habrá linternas a cada lado colgadas de las cornisas de los edificios a una altura de 7 pies (*2,10 m*). Estas linternas están espaciadas 60 pies (*18 m*), por lo que su iluminación es cualquier cosa menos continua. Las calles secundarias y los callejones no están iluminados; es común que los ciudadanos acomodados contraten a un portalinternas cuando salen después de que anochezca.

Los callejones pueden ser lugares oscuros incluso a la luz del día, merced a las sombras de los altos edificios que los rodean. Un callejón oscuro a la luz del día pocas veces es lo bastante sombrío como para conceder ocultación real, pero puede conceder un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Sigilo.

EL CLIMA

El clima puede jugar un papel importante en una aventura. La tabla 13-9 puede usarse como una tabla sencilla de clima local. Los términos de la tabla se definen del siguiente modo *(NdT: atención, la temperatura es un valor de escala, que indico con signos + ó -, pero el* incremento de temperatura *son unidades y no pongo signo; 1 ºC son 1,8 ºF).*

Calma: el viento es flojo (0 a 10 millas/h [*0 a 16 km/h*]).

Frío: entre +0 ºF y +40 ºF (entre *-18 ºC y +4* ºC) durante el día, de 10 a 20 ºF (de *6 a 11 ºC*) más frío durante la noche.

Ola de frío: baja la temperatura en 10 ºF [6 ºC].

Aguacero: trátalo como lluvia (ver 'Precipitaciones', a continuación), pero entorpece la visión como la niebla, y puede provocar riadas. Un aguacero dura 2d4 horas.

Ola de calor: aumento de las temperaturas de 10 ºF (*6 ºC*)

Caluroso: entre +85 ºF (+29 ºC) y +110 ºF (*+43 ºC*) durante el día, de 10 a 20 ºF (*de 6 a 11 ºC*) menos por la noche.

Moderado: entre +40 ºF (*4 ºC*) y +60 ºF ([*16 ºC*) durante el día, de 10 a 20 ºF (*de 6 a 11 ºC*) menos por la noche.

Tormenta de gran potencia *(vendaval/ventisca/huracán/tornado)*: la velocidad de los vientos supera las 50 millas/h [*80 km/h*] (consulta la tabla 13-10). Además, las ventiscas van acompañadas de fuertes nevadas (1d3 pies [*entre 30 y 90 cm*] de precipitación), y los huracanes van acompañados de aguaceros. Los vendavales duran 1d6 horas. Las ventiscas duran 1d3 días. Los huracanes pueden durar hasta 1 semana, pero el mayor impacto sobre los personajes se produce en un período de 24 a 48 horas, en el que el centro de la tormenta se desplaza por el área donde se encuentran. La vida de los tornados es corta (1d6 × 10 minutos) y forman parte de un sistema de tormentas eléctricas.

Precipitaciones: tira un d% para ver si la precipitación es niebla (01-30), lluvia/ nieve (31-90), o aguanieve/granizo (91-00). La nieve y el aguanieve sólo se producen cuando la temperatura está por debajo de los 30 ºF [–1 ºC]. La mayoría de las precipitaciones duran 2d4 horas. Por su parte, el granizo dura sólo 1d20 minutos aunque normalmente va acompañado de 1d4 horas de lluvia.

Tormenta *(tormenta de arena/tormenta de nieve/tormenta eléctrica)*: los vientos son severos (de 30 a 50 millas/h [*48 a 80 km/h*]), y la

visibilidad se reduce en 3/4 partes. Las tormentas duran 2d4-1 horas. Ver 'Tormentas' a continuación, para más detalles.

Cálido: entre +60 °F (16 °C) y +85 °F (29 °C) durante el día, de 10 a 20 °F (*de 6 a 11 °C*) menos durante la noche.

Ventoso: las velocidades de los vientos van de moderadas a fuertes (de 10 a 30 millas/h [*de 16 a 48 km/h*]); consulta la tabla 13-10.

Lluvia, nieve, aguanieve y granizo

El mal tiempo frecuentemente lentifica o detiene el viaje, y hace virtualmente imposible orientarse de un punto a otro. Las lluvias torrenciales y las ventiscas oscurecen la visión tan eficazmente como una niebla densa.

La mayoría de precipitaciones son en forma de lluvia, pero en condiciones frías se pueden manifestar como nieve, aguanieve o granizo. Todos los tipos de precipitación van seguidos de una ola de frío, donde la temperatura desciende desde por encima del punto de congelación hasta 30 °F (–1 °C) o menos, lo que se puede traducir en hielo.

Lluvia: la lluvia reduce la visibilidad a la mitad de la distancia, provocando un penalizador -4 a las pruebas de Percepción. Tiene el mismo efecto sobre llamas, ataques con armas a distancia, y pruebas de Percepción que el viento severo.

Nevada: mientras cae, la nieve tiene los mismos efectos en la visibilidad, los ataques con armas a distancia, y las pruebas de habilidad que la lluvia, y cuesta 2 casillas de movimiento entrar en una zona cubierta de nieve. Un día de nevada deja 1d6 pulgadas [*entre 2,5 y 15 cm*] de nieve en el suelo.

Nevada fuerte: una nevada fuerte tiene los mismos efectos que una nevada normal, pero también restringe la visibilidad como la niebla (ver 'Niebla'). Un día de nevada fuerte deja 1d4 pies (*30 a 120 cm*) de nieve en el suelo, y cuesta 4 casillas de movimiento entrar en una casilla donde haya nevado fuerte. Las nevadas fuertes acompañadas por vientos fuertes o severos pueden dar lugar a ventisqueros de 1d4 × 5 pies (*1,5 m*) de profundidad, sobre todo alrededor de objetos lo bastante grandes como para desviar el viento (una cabaña o una tienda grande, por ejemplo) o por encima de ellos. Hay un 10% de probabilidad de que una nevada fuerte vaya acompañada de rayos (ver 'Tormenta eléctrica').

Aguanieve: esencialmente, es lluvia helada. El aguanieve tiene el mismo efecto que la lluvia mientras cae (excepto que la probabilidad de apagar llamas protegidas es del 75%) y el mismo efecto que la nieve una vez en el suelo.

Granizo: el granizo no reduce la visibilidad, pero el sonido del granizo al caer hace que las pruebas de Percepción basadas en el oído sean más difíciles (-4). A veces (probabilidad del 5%), el granizo puede ser lo suficientemente grande como para infligir 1 pg de daño letal (por cada tormenta) a todo lo que se encuentre al raso. Una vez aposentado sobre el suelo, el granizo tiene el mismo efecto sobre el movimiento que la nieve.

Tormentas

Los efectos combinados de las precipitaciones (o el polvo), y el viento que acompaña a todas las tormentas, reducen los alcances de visibilidad en 3/4 partes, confiriendo un penalizador -8 a todas las pruebas de Percepción. Las tormentas imposibilitan los ataques con armas a distancia, excepto los de las máquinas de asedio, que sufren un penalizador -4 al ataque. Automáticamente apagan velas, antorchas, y llamas desprotegidas similares, provocan que las llamas protegidas (como las de las linternas) oscilen, y hay un 50% de probabilidad de que las apaguen. Consulta la tabla 13-10 para ver las consecuencias posibles sobre criaturas que se hallan al raso y sin cobijo durante una tormenta. Las tormentas se dividen en tres tipos.

Tormenta de polvo (VD 3): estas tormentas del desierto difieren del resto en que no hay precipitaciones. En su lugar, la tormenta de polvo arrastra finos granos de arena que enturbian la visión, amortiguan las llamas desprotegidas, e incluso pueden sofocar las protegidas (50 % de probabilidad). La mayoría de las tormentas de polvo va acompañada de vientos severos, que dejan tras de sí un manto de 1d6 pulgadas (*2,5 a 15 cm*) de arena. Hay una probabilidad del 10% de una gran tormenta de polvo acompañada por vientos con la magnitud de un vendaval (consulta la tabla 13-10). Estas tormentas de polvo mayores infligen 1d3 pg de daño no letal/asalto a cualquiera sorprendido en el exterior y sin refugio, y también acarrean el peligro de acabar asfixiado (consulta 'Ahogarse', excepto que un personaje con un pañuelo o una protección similar para la boca y nariz no empiezan a asfixiarse hasta un número de asaltos equivalente a 10 + su puntuación de Constitución). Las tormentas de polvo mayores dejan 2d3-1 pies (*30 a 150 cm*) de arena fina tras de sí.

Tormenta de nieve: además del viento y las precipitaciones comunes a otras tormentas, las de nieve dejan tras de sí 1d6 pulgadas (*2,5 a 15 cm*) de nieve en el suelo.

Tormenta eléctrica: además del viento y las precipitaciones (normalmente lluvia, aunque en ocasiones también granizo), las tormentas eléctricas van acompañadas de rayos, que pueden suponer un peligro para los personajes que no estén a cubierto (especialmente los que llevan armadura metálica). Como regla general, supón 1 rayo/minuto durante 1 hora en el centro de la tormenta. Cada rayo causa entre 4d8 y 10d8 pg de daño por electricidad. Una de cada 10 tormentas eléctricas va acompañada de un tornado.

Tormentas de gran potencia: los vientos a gran velocidad y las precipitaciones torrenciales reducen la visibilidad a 0, lo que hace imposibles las pruebas de Percepción, y todos los ataques con armas a distancia. Las llamas no protegidas se apagan automáticamente, e incluso las protegidas tienen una probabilidad del 75% de apagarse. Las criaturas sorprendidas en la zona deben llevar a cabo una salvación de Fortaleza o hacer frente a los efectos dependiendo de su tamaño (ver tabla 13-10). Estas tormentas se dividen en los cuatro tipos siguientes.

Vendaval: vayan o no acompañados de algún tipo de precipitación, los vendavales pueden causar un daño considerable, simplemente por la fuerza de sus vientos.

Ventisca: la combinación de vientos a gran velocidad, fuertes nevadas (generalmente 1d3 pies [*30 a 90 cm*]) y un frío intenso hace que las ventiscas sean muy peligrosas para quienes no van preparados.

Tabla 13-9: tiempo aleatorio

d%	Tiempo atmosférico	Clima frío	Clima templado[1]	Desierto
01-70	Normal	Frío, calma	Lo normal para la estación[2]	Caluroso, calmado
71-80	Revuelto	Ola de calor (01-30) o de frío (31-100)	Ola de calor (01-50) o de frío (51-100)	Caluroso, ventoso
81-90	Inclemente	Precipitación (nieve)	Precipitación (lo normal para la estación)	Caluroso, ventoso
91-99	Tormenta	Tormenta de nieve	Tormenta eléctrica, tormenta de nieve	Tormenta de arena
100	Tormenta de gran potencia	Ventisca	Vendaval, ventisca, huracán, tornado	Aguacero

[1]El clima templado incluye bosques, colinas, marjales, montañas, llanuras, y entornos acuáticos cálidos.

[2]El invierno es frío, el verano es cálido, la primavera y el otoño son moderados. Las regiones de marjales son ligeramente más templadas en invierno.

Tabla 13-10: efectos del viento

Fuerza	Velocidad	Ataques a distancia normal/asedio[1]	Tamaño prueba[2]	Tamaño arrastre[3]	Penalizador vuelo
Flojo	0-10 millas/h (*0 a 17 km/h*)	—/—	—	—	—
Moderado	11-20 millas/h (*18 a 33 km/h*)	—/—	—	—	—
Fuerte	21-30 millas/h (*34 a 49 km/h*)	-2/—	Menudo	—	-2
Severo	31-50 millas/h (*50 a 81 km/h*)	-4/—	Pequeño	Menudo	-4
Vendaval	51-74 millas/h (*82 a 120 km/h*)	Imposible/-4	Mediano	Pequeño	-8
Huracán	75-174 millas/h (*121 a 281 km/h*)	Imposible/-8	Grande	Mediano	-12
Tornado	175-300 millas/h (*282 a 480 km/h*)	Imposible/imposible	Enorme	Grande	-16

[1]La categoría armas de asedio incluye los ataques con balistas y catapultas, así como las rocas lanzadas por los gigantes.

[2]*Tamaño prueba*: las criaturas de este tamaño o menor son incapaces de avanzar contra el viento, a menos que consigan una prueba de Fuerza CD 10 (si están en el suelo), o una de Volar CD 20 si están en el aire.

[3]*Tamaño arrastre*: las criaturas en tierra son derribadas y arrastradas 1d4 x 10 pies (*3 m*), sufriendo 1d4 pg de daño no letal por cada 10 pies (*3 m*), a menos que consigan una prueba de Fuerza CD 15. Las criaturas voladoras retroceden 2d6 x 10 pies (*3 m*) y sufren 2d6 pg de daño no letal debido a los embates del viento, a menos que consigan una prueba de Volar CD 25.

Huracán: además de los vientos a velocidades muy altas, y de una intensa lluvia, los huracanes van acompañados de inundaciones. La mayoría de aventuras son imposibles en esas condiciones.

Tornado: además de vientos increíblemente fuertes, los tornados pueden herir gravemente o incluso matar a quienes se ven arrastrados a su interior.

Niebla

Sea en forma de nubes bajas, o de bruma que se alza desde el suelo, la niebla impide toda visibilidad (incluyendo la visión en la oscuridad) más allá de 5 pies (*1,5 m*). Las criaturas que se hallan a más de 5 pies (*1,5 m*) gozan de ocultación (los ataques contra ellas o procedentes de las mismas tienen un 20% de probabilidad de fallo).

Vientos

El viento puede originar un aguijoneante bombardeo de arena o polvo, avivar un incendio, hacer zozobrar un bote, o llevarse lejos gases y vapores. Si tiene suficiente fuerza, puede incluso abatir a los personajes (consulta la tabla 13-10), interferir en los ataques a distancia, o imponer penalizaciones a algunas pruebas de habilidad.

Viento flojo: una suave brisa, con poco o ningún efecto en el juego.

Viento moderado: un viento constante que tiene un 50% de probabilidad de apagar pequeñas llamas no protegidas, como la de una vela.

Viento fuerte: ráfagas que automáticamente apagan llamas sin protección (velas, antorchas y similares). Estas ráfagas imponen un penalizador -2 a los ataques de distancia, y a las pruebas de Percepción.

Viento severo: además de extinguir automáticamente cualquier tipo de llama no protegida, los vientos de esta magnitud hacen que las protegidas (como la de una linterna) oscilen fuertemente hasta el punto de haber un 50% de probabilidad de que se apaguen. Las armas a distancia y las pruebas de Percepción sufren un penalizador -4. Ésta es la velocidad del viento causado por el conjuro *ráfaga de viento*.

Vendaval: suficientemente potentes como para arrancar ramas, e incluso árboles enteros, los vendavales apagan automáticamente las llamas no protegidas, y tienen un 75% de probabilidad de apagar las protegidas. Los ataques con armas a distancia son imposibles, e incluso las armas de asedio sufren un penalizador -4 al ataque. Las pruebas de Percepción basadas en el sonido se llevan a cabo con un penalizador -8 a causa del ulular del viento.

Huracán: todas las llamas se extinguen y los ataques a distancia son imposibles (excepto con armas de asedio, que sufren un penalizador -8). Las pruebas de Percepción basadas en el sonido son imposibles: todo lo que los personajes pueden oír es el rugido del viento. Los vientos huracanados a menudo tumban árboles.

Tornado (VD 10): todas las llamas se extinguen. Todos los ataques a distancia (incluso con armas de asedio), y las pruebas de Percepción basadas en el sonido son imposibles. En lugar de ser arrastrados (consulta la tabla 13-10), los personajes que se hallan cerca del tornado y fallan una salvación de Fortaleza son engullidos por el mismo. Los que entran en contacto con el cono son absorbidos y dan vueltas en

él durante 1d10 asaltos, sufriendo 6d6 pg de daño por asalto, antes de ser expelidos violentamente (es posible que haya que aplicarles daño por caída). Si bien la velocidad de rotación de un tornado puede llegar a las 300 millas/h (*480 km/h*), el embudo en sí se desplaza a una media de 30 millas/h (*48 km/h*), aproximadamente 250 pies (*75 m*)/asalto. Un tornado arranca árboles de cuajo, destruye edificios, y provoca otras muchas formas de destrucción de importancia.

LOS PLANOS

Si bien innumerables aventuras te esperan en el juego, hay otros mundos más allá de éste: otros continentes, otros planetas, otras galaxias. E incluso más allá de esta existencia de planetas innumerables existen más mundos, dimensiones completamente diferentes de realidad, conocidos como los planos de existencia (abreviado, los Planos). Excepto por los raros puntos de contacto que permiten el viaje entre ellos, cada plano es un universo propio, con sus propias leyes naturales. Colectivamente, todas estas dimensiones y planos se conocen como el Gran más allá.

Aunque el número de Planos sólo está limitado por la imaginación, se pueden resumir en cinco tipos generales: el plano Material, los planos Transitivos, los planos Interiores, los planos Exteriores, y los innumerables semiplanos.

El plano Material: el plano Material suele ser el que más se parece a la Tierra, y en él se aplican las mismas leyes naturales que en nuestro propio mundo real. El 'tamaño' del plano Material depende de la campaña que estés jugando: podría abarcar sólo el mundo en el que se sitúa tu juego, o todo un universo de planetas, lunas, estrellas, y galaxias. El plano Material es el plano por defecto de *Pathfinder*.

Los planos Transitivos: los planos Transitivos tienen en común una característica importante: se 'solapan' con otros planos, y por lo tanto se pueden utilizar para viajar entre estas realidades solapadas. En estos planos se produce la interacción regular más fuerte con el plano Material, y suele accederse a ellos mediante diversos conjuros. También cuentan con sus propios moradores. Los planos Transitivos son los siguientes.

El plano Astral: un vacío plateado que conecta el plano Material y los planos Interiores con los planos Exteriores, el plano Astral es el medio través del cual las almas de los fallecidos viajan hasta su vida posterior. Un viajero por el plano Astral ve el plano como un vasto vacío salpicado periódicamente con motas de realidad física extraídas de los incontables planos con los que se solapa. Poderosos lanzadores de conjuros utilizan el plano Astral durante una minúscula fracción de segundo cuando se teletransportan, o pueden utilizarlo para viajar entre planos mediante conjuros como *proyección astral*.

El plano Etéreo: el plano Etéreo es un reino fantasmal que existe como un amortiguador entre el plano Material y el plano de la Sombra, solapándose con ambos. Un viajero en el plano Etéreo experimenta el mundo real como si fuera un fantasma insustancial, y puede atravesar objetos sólidos sin ser visto en el mundo real. Extrañas criaturas habitan en el plano Etéreo, así como fantasmas y sueños, muchos de los cuales pueden a veces extender su influencia hasta el mundo real, de formas misteriosas y terroríficas. Poderosos lanzadores de conjuros utilizan el plano Etéreo mediante conjuros como *etereidad*, o *excursión etérea*, o *intermitencia*.

El plano de la Sombra: el extraño y mortífero plano de la Sombra es un 'duplicado' adusto e incoloro del plano Material. Se solapa con el plano Material, pero es de tamaño menor, y en muchas formas es un reflejo retorcido y burlón del mismo, infundido con energía negativa (ver planos Interiores) y sirviendo de hogar a extraños monstruos como las sombras muertas vivientes, y cosas aún peores. Poderosos lanzadores de conjuros utilizan el plano de la Sombra para recorrer rápidamente inmensas distancias en el plano Material mediante *caminar por la sombra*, o extraen parte de la esencia inmutable del plano para crear efectos y criaturas casi reales mediante conjuros como *evocación sombría*, o *penumbras*.

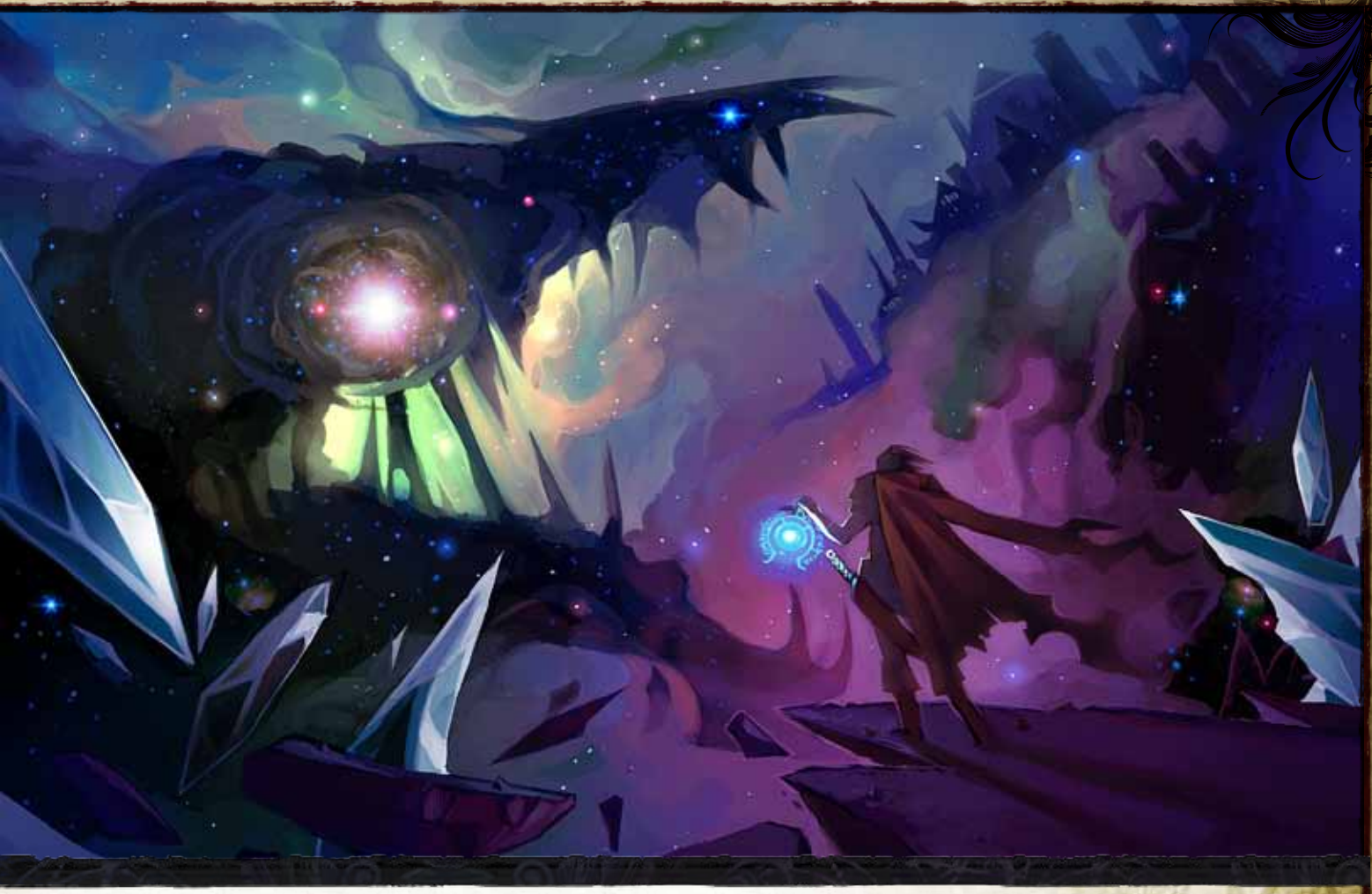
Los planos Interiores: los planos Interiores contienen las piedras angulares básicas de la realidad, y es fácil imaginarlos 'conteniendo' al plano Material, pero no se solapan con el mismo como los planos Transitivos. Cada uno está formado a partir de un único elemento o tipo de energía, que destaca abrumadoramente por encima de los otros. Los nativos de un plano Interior determinado están hechos de la misma energía o elemento que el propio plano

Los planos Interiores son los siguientes.

Los planos Elementales: los cuatro planos Interiores clásicos son el el plano del Agua, el plano del Aire, el plano del Fuego, y el plano de la Tierra. Es de estos planos de dónde proceden las criaturas conocidas como elementales, pero también albergan otros muchos extraños habitantes, como por ejemplo las diversas razas de genios, los extraños xorn que devoran el metal, los acechadores invisibles, y los traviesos méfit.

Los planos de Energía: existen dos planos de energía, el plano de Energía positiva (de donde proceden la chispa animadora de la vida), y el plano de Energía negativa (de donde surge la siniestra mácula de la muerte en vida). La energía de ambos planos infunde la realidad, siendo el flujo y el reflujo de esta energía a través de todas las criaturas la que las conduce a lo largo del viaje desde su nacimiento hasta su muerte. Los clérigos utilizan el poder de estos planos cuando canalizan energía.

Los planos Exteriores: más allá del reino del mundo mortal, más allá de las piedras angulares de la realidad, se encuentran los planos Exteriores. Vastos más allá de la imaginación, es a estos reinos a donde viajan las almas de los muertos, y donde los propios dioses tienen su residencia. Cada uno de los planos Exteriores posee un alineamiento, para representar una perspectiva moral o ética determinada, y los nativos de cada uno de ellos suelen comportarse de acuerdo con el alineamiento de dicho lugar. Los planos Exteriores también son el último lugar de reposo de las almas del plano Material, independientemente de que suponga una sosegada introspección, o la condenación eterna. Los habitantes de los planos Exteriores forman las mitologías de la civilización, abarcando **ángeles y demonios, titanes y diablos**, e incontables otras encarnaciones de la posibilidad. Cada mundo de campaña debería tener planos Exteriores diferentes para que encajen con sus temas y sus necesidades, pero los planos Exteriores clásicos incluyen el Paraíso (legal bueno), el caos y el mal del Abismo, el mal organizado del Infierno, y la caprichosa libertad y



alegría del Elíseo (caótico bueno). Poderosos lanzadores de conjuros pueden contactar con los planos Exteriores en busca de consejo o de guía mediante conjuros como *comunión*, y *contactar con otro plano*, o bien pueden conjurar aliados mediante conjuros como *aliado de los Planos*, o *convocar monstruo*.

Los semiplanos: esta amplia categoría incluye todos los espacios extradimensionales que actúan como los planos, pero que tienen un tamaño finito, y un acceso limitado. Los demás tipos de planos poseen, en teoría, un tamaño infinito, pero un semiplano podría abarcar tan sólo unos cuantos centenares de pies (*algunas decenas de metros*). Hay incontables semiplanos a la deriva en la realidad, y si bien la mayoría están conectados con el Astral y el Etéreo, otros están completamente aislados de los planos Transitivos y sólo se puede acceder a ellos mediante portales bien ocultos, u oscuros conjuros mágicos.

Planos divididos en capas

Los infinitos pueden dividirse en infinitos de menor tamaño, y los planos en planos más pequeños y relacionados. En esencia, las capas son planos de existencia separados, y cada una puede poseer sus propios rasgos y cualidades. Las capas están conectadas entre sí a través de portales planarios, vórtices naturales, sendas y fronteras cambiantes.

El acceso a un plano dividido en capas desde el exterior suele tener lugar en la primera capa del plano, que puede ser tanto la más elevada como la más baja, según el plano. Casi todos los puntos permanentes de acceso (como los portales y los vórtices naturales) comunican con esta capa, lo cual la convierte en la puerta principal de otras capas del mismo plano. El conjuro *desplazamiento de plano* también deja al lanzador en la primera capa del plano.

La interacción de los planos

Dos planos que están separados no se solapan, ni están directamente conectados. Son como planetas en distintas órbitas. El único modo de llegar de un plano a otro es atravesando un tercero, como un plano Transitivo.

Planos limítrofes: los planos que se unen en algún punto son limítrofes. En dicho punto se establece una conexión por la que los viajeros pueden dejar atrás una realidad y penetrar en la otra.

Planos coexistentes: si puede establecerse un enlace entre dos planos en cualquier punto, ambos son coexistentes. Estos planos están totalmente solapados entre sí. Es posible llegar a uno desde cualquier zona del plano que se le solapa. Al viajar a través de un plano de este tipo, suele ser posible contemplar o interaccionar con el otro plano que coexiste con él.

Reglas ambientales

Los riesgos ambientales específicos de un tipo de terreno se describen en la sección de las tierras salvajes. A continuación se detallan aquéllos comunes a más de un entorno.

Asfixia

Un personaje que no dispone de aire que inhalar, puede aguantar la respiración durante 2 asaltos/punto de Constitución. Si un personaje lleva a cabo una acción estándar o de asalto completo, la duración restante en que puede aguantarla se reduce en 1 asalto. Tras este período, el personaje debe llevar a cabo una prueba de Constitución CD 10, a fin de seguir aguantando. La prueba se repite cada asalto, y la CD aumenta en +1 por cada éxito anterior.

Cuando el personaje falla una de las pruebas, comienza a asfixiarse. Durante el primer asalto, queda inconsciente (0 puntos de golpe). En el siguiente, baja a -1 pg y se encuentra moribundo. En el tercer asalto, se asfixia.

Asfixia lenta: un personaje Mediano puede respirar con facilidad durante 6 horas en una cámara sellada de 10 pies (*3 m*) de lado. Tras este período, el personaje sufre 1d6 pg de daño no letal/15 minutos. Por cada personaje Mediano adicional o fuente de fuego relevante (una antorcha, por ejemplo) el tiempo de duración del aire se reduce proporcionalmente. Una vez inconsciente debido a la acumulación de daño no letal, el personaje empieza a sufrir daño letal al mismo ritmo. Los personajes Pequeños consumen la mitad de aire que los Medianos.

Caídas

Las criaturas que caen sufren 1d6 pg de daño/10 pies (*3 m*) caídos, hasta un máximo de 20d6. Las criaturas que sufren daño letal por la caída aterrizan en posición tumbada.

Si un personaje salta por su propia voluntad, en vez de resbalar o caer, el daño es el mismo, pero el primer 1d6 es daño no letal. Una prueba de Acrobacias CD 15 permite al personaje evitar cualquier daño de los primeros 10 pies (*3 m*) de caída, y convierte los siguientes 10 pies (*3 m*) en daño no letal. Por lo tanto, un personaje que resbala desde una cornisa de 30 pies (*9 m*) sufre 3d6 pg de daño. Si el mismo personaje salta de forma voluntaria, sufre 1d6 pg de daño no letal y 2d6 de daño letal. Y si el personaje se deja caer y supera una prueba de Acrobacias, sólo sufre 1d6 pg de daño no letal y 1d6 de daño letal por el impacto.

Las caídas sobre superficies blandas (suelo blando, barro) convierten a su vez el primer 1d6 de daño en no letal. Esta reducción es acumulable a la reducción por saltar voluntariamente y por el uso de la habilidad Acrobacias.

Un personaje no puede lanzar un conjuro mientras cae, a menos que la caída sea mayor de 500 pies (*150 m*), o el conjuro sea una acción inmediata como *caída de pluma*. Lanzar un conjuro mientras se cae requiere una prueba de concentración con una CD igual a 20 + el nivel del conjuro. Lanzar *teletransportar* o un conjuro similar mientras te caes no elimina tu aceleración, sino que simplemente cambia el lugar donde acabas, lo que quiere decir que sigues sufriendo daño por caída, incluso si llegas a lo alto de una superficie sólida.

Caídas al agua: las caídas al agua se tratan de manera diferente. Si el agua tiene como mínimo 10 pies (*3 m*) de profundidad, los primeros 20 pies (*6 m*) de caída no causan daño, y los siguientes 20 pies (*6 m*) causan daño no letal (1d3 por cada incremento de 10 pies [*3 m*]). A partir de este punto, el daño por caída es letal (1d6 por cada 10 pies [*3 m*] adicionales).

Los personajes que se lanzan al agua de forma voluntaria no sufren daño si superan una prueba de Nadar CD 15 o de Acrobacias CD 15, si el agua tiene unos 10 pies (*3 m*) de profundidad por cada 30 (*9 m*) de caída. De todas maneras, la CD de la prueba aumenta en 5 por cada 50 pies (*15 m*) de caída.

Efectos del ácido

Los ácidos fuertes causan 1d6 pg de daño por asalto de exposición, excepto en caso de inmersión total (como en un tanque), que causa 10d6 pg de daño por asalto. Un ataque con ácido, como el realizado con un vial arrojado, o el escupitajo de un monstruo, cuenta como 1 asalto de exposición.

Los vapores que desprenden casi todos los ácidos se consideran venenos inhalados. Aquellos que se aproximan a un recipiente de ácido lo bastante grande como para que quepa una criatura entera deben superar una salvación de Fortaleza CD 13, o sufrir 1 punto de daño a la Constitución. Este veneno no tiene frecuencia, y una criatura está segura en cuanto se aleja del ácido.

Las criaturas inmunes a las propiedades de los ácidos siguen corriendo riesgo de ahogarse si se sumergen totalmente en ellos (consulta 'Ahogarse').

Efectos del humo

Un personaje que respira humo denso debe superar una salvación de Fortaleza cada asalto (CD 15, +1 por cada prueba previa) o pasar ese asalto asfixiándose y tosiendo. Un personaje que se asfixia durante 2 asaltos consecutivos sufre 1d6 pg de daño no letal. El humo entorpece la visión, y proporciona cobertura (20% de probabilidad de fallo) a los personajes que están en él.

Objetos que caen

Del mismo modo que los personajes sufren daño cuando caen más de 10 pies (*3 m*), también lo sufren cuando son golpeados por objetos que caen.

Las cosas que caen sobre los personajes les causan daño dependiendo de su peso y de la distancia desde la que caen. La tabla 13-11

Tabla 13-11: daño por objetos que caen

Tamaño del objeto	Daño
Menudo o menor	1d6
Pequeño	2d6
Mediano	3d6
Grande	4d6
Enorme	6d6
Gargantuesco	8d6
Colosal	10d6

determina la cantidad de daño infligido por un objeto basándose en su tamaño. Ten en cuenta que esto supone que el objeto es de un material denso y pesado, como por ejemplo la piedra. Los objetos de materiales más ligeros podrían infligir hasta la mitad del daño indicado, a discreción del DJ. Por ejemplo, un peñasco Enorme que impacta a un personaje, inflige 6d6 pg de daño, mientras que una carreta de madera Enorme podría infligir tan sólo 3d6 pg de daño. Además, si el objeto cae menos de 30 pies (*9 m*), inflige la mitad del daño indicado. Si el objeto cae más de 150 pies (*45 m*) inflige el doble del daño indicado. Ten en cuenta también que un objeto que cae sufre la misma cantidad de daño que inflige.

Dejar caer un objeto sobre una criatura requiere un ataque de toque a distancia. Dichos ataques suelen tener un incremento de alcance de 20 pies (*6 m*). Si el objeto cae sobre una criatura (en lugar de ser lanzado), la criatura tiene derecho a una salvación de Reflejos CD 15 para mitad de daño si es consciente de la llegada del mismo. Los objetos que caen y que forman parte de una trampa, utilizan las reglas de la trampa en lugar de estas reglas generales.

Oscuridad

Muchos personajes y monstruos pueden ver perfectamente sin luz alguna gracias a la visión en la oscuridad, pero los personajes que no disfrutan de ella (o que tienen visión en la penumbra, que están en la misma situación) pueden quedarse completamente ciegos si las luces se apagan. Las antorchas y linternas pueden apagarse a causa de repentinas corrientes de viento subterráneo, las fuentes mágicas de iluminación pueden disiparse o contrarrestarse, y las trampas mágicas pueden originar áreas de oscuridad impenetrable.

Muchas veces, algunos personajes y monstruos pueden ser capaces de ver, mientras que otros están cegados. Con respecto a los siguientes puntos, una criatura cegada es una que, sencillamente, no puede ver en la oscuridad que le rodea.

Las criaturas cegadas por la oscuridad pierden sus aptitudes para causar daño adicional gracias a la precisión (por ejemplo, un ataque furtivo o el impacto preciso de un duelista).

Las criaturas cegadas deben llevar a cabo una prueba de Acrobacias CD 10 para moverse más deprisa que a media velocidad. Una criatura que falla esta prueba queda tumbada. Las criaturas cegadas no pueden correr ni cargar.

Todos los oponentes tienen ocultación total frente a una criatura cegada, lo cual hace que tenga un 50% de probabilidad de fallar en combate. Para atacar la casilla correcta, una criatura cegada tiene que descubrir primero dónde está situado su enemigo, pero si lanza un ataque sin saber la situación de éste, el ataque se dirige contra una casilla al azar dentro de su alcance. En el caso de los ataques a distancia o los conjuros lanzados contra un oponente cuya localización se desconoce, haz una tirada para determinar hacia qué casilla adyacente está orientada la criatura cegada y su ataque se dirige contra el objetivo más próximo que hay en esa dirección.

Una criatura cegada pierde su modificador por Destreza a la CA (si es positivo), y también sufre un penalizador de -2 a la CA.

Una criatura cegada sufre un penalizador -4 a las pruebas de Percepción, y a casi todas las pruebas basadas en la Fuerza y en la Destreza, incluyendo todas las que cuentan con penalizadores por armadura. Una criatura cegada por la oscuridad falla automáticamente cualquier prueba de habilidad que dependa de la vista.

Las criaturas cegadas por la oscuridad no pueden emplear ataques de mirada y, a su vez, son inmunes a ellos.

Una criatura cegada por la oscuridad puede llevar a cabo una prueba de Percepción cada asalto como acción gratuita, para detectar a sus enemigos (la CD es igual a la prueba de Sigilo de sus oponentes). Si logra superarla, un personaje cegado puede escuchar a una criatura que no sea capaz de ver 'por ahí, en algún lugar'. Es casi imposible discernir con exactitud la localización de una criatura a la que no se puede ver. Una prueba de Percepción que supera la CD en 20 revela la casilla en la que se encuentra el oponente que no se puede ver (pero éste sigue disfrutando de ocultación total frente a la criatura cegada).

Una criatura cegada puede buscar a tientas a su alrededor para descubrir criaturas que no ve. Un personaje puede llevar a cabo un ataque de toque con sus manos o con un arma en 2 casillas adyacentes, empleando una acción estándar. Si un objetivo que no puede ser visto se encuentra en la casilla designada, hay un 50% de probabilidad de que el ataque de toque falle. Si tiene éxito, el personaje que está buscando a tientas no causa daño, pero ha dado con la localización actual de la criatura que no se ve (si ésta se desplaza, su localización vuelve a ser desconocida).

Si una criatura cegada sufre un golpe de un enemigo que no ve, tiene clara la localización de su atacante (hasta que éste se mueve, claro está). La única excepción es cuando la criatura que no puede verse tiene un alcance superior a 5 pies (*1,5 m*), en cuyo caso el personaje cegado conoce la zona en que se encuentra su oponente, pero no ha dado con su localización exacta, o lleva a cabo un ataque a distancia (en cuyo caso, el personaje cegado sabe la dirección general en que se encuentra el enemigo, pero no la zona).

Una criatura con la aptitud olfato descubre automáticamente la posición de las criaturas que no puede ver y que están a menos de 5 pies (*1,5 m*) de ella.

Peligros de las aguas

Cualquier personaje puede vadear aguas tranquilas que no le cubran la cabeza: no hace falta prueba alguna. Igualmente, nadar en aguas tranquilas sólo requiere una prueba de Nadar CD 10, y los nadadores entrenados pueden elegir 10, pero recuerda que la armadura o las cargas muy pesadas aumentan mucho la dificultad a la hora de nadar (consulta la descripción de la habilidad Nadar).

Por el contrario, las aguas rápidas son mucho más peligrosas. Si se consigue superar una prueba de Nadar CD 15 o de Fuerza CD 15, se evita irse al fondo. Si se falla, se sufren 1d3 pg de daño no letal/asalto (1d6 pg de daño letal si se pasa sobre rocas y cascadas).

Las aguas muy profundas no sólo son negras, sin luz alguna, y presentan una gran amenaza a la navegación, sino que además causan 1d6 pg de daño/minuto debido a la presión del agua por cada 100 pies (*30 m*) que el personaje se halla bajo la superficie. Una salvación de Fortaleza (CD 15, +1 por cada prueba previa) significa que el personaje sumergido no sufre daño ese minuto. Las aguas muy frías infligen

1d6 pg de daño no letal a causa de la hipotermia por cada minuto que se está expuesto.

Ahogarse

Cualquier personaje puede aguantar la respiración bajo el agua un número de asaltos equivalente a 2 veces su puntuación de Constitución. Si un personaje lleva a cabo una acción estándar o de asalto completo, la duración restante en que se puede aguantar la respiración se reduce en 1 asalto. Cada asalto, la CD aumenta en 1.

Cuando el personaje finalmente falla, comienza a ahogarse. Durante el primer asalto queda inconsciente (0 pg). En el siguiente asalto baja a -1 pg (está moribundo). En el tercer asalto, se ahoga.

Los personajes inconscientes deben empezar a hacer pruebas de constitución inmediatamente después de sumergirse (o de quedar inconscientes, si el personaje está consciente al sumergirse). Una vez falla una de estas pruebas, cae inmediatamente a -1 pg (o pierde 1 pg adicional, si su total está por debajo de -1). En el siguiente asalto, se ahoga.

Es posible ahogarse en otras sustancias distintas del agua, como arena, arenas movedizas, polvo fino, y silos llenos de grano.

Peligros del calor

El calor inflige daño no letal, que sólo puede ser recuperado si el personaje consigue enfriarse (llegando a una sombra, sobreviviendo hasta la noche, zambulléndose en el agua, obteniendo el efecto de *soportar los elementos*, etc.). Una vez un personaje ha sufrido una cantidad de daño no letal igual a su total de pg, todo daño posterior procedente del entorno cálido se convierte en daño letal.

Un personaje en condiciones de mucho calor (por encima de los 90 °F [32 °C]) debe superar una salvación de Fortaleza cada hora (CD 15, +1 por cada prueba previa) o sufre 1d4 pg de daño no letal. Los personajes con ropa gruesa o armadura de cualquier tipo sufren un penalizador -4 a sus salvaciones. Un personaje con la habilidad Supervivencia puede obtener un bonificador a esta tirada de salvación, que también puede aplicar a la de otros personajes (consulta la descripción de la habilidad en el Capítulo 4). Los personajes que quedan inconscientes comienzan a sufrir daño letal (1d4 puntos /hora).

Bajo un calor severo (por encima de los 110 °F [42 °C]), un personaje debe superar una salvación de Fortaleza cada 10 minutos (CD 15, +1 por cada prueba previa) o sufrir 1d4 pg de daño no letal. Los personajes con ropa gruesa o armadura de cualquier tipo sufren un penalizador -4 a sus salvaciones. Un personaje con la habilidad Supervivencia puede obtener un bonificador a esta tirada de salvación, que también puede aplicar a la de otros personajes. Los personajes que quedan inconscientes comienzan a sufrir daño letal (1d4 cada 10 minutos).

Un personaje que ha acumulado cualquier cantidad de daño no letal debido a su exposición al calor, padece una insolación y se encuentra fatigado. Estas penalizaciones acaban cuando el personaje recobra el daño no letal que perdió por culpa del calor.

Un calor extremo (temperatura del aire por encima de los 140 °F [60 °C], fuego, agua hirviendo, lava) inflige daño letal. Respirar aire a esas temperaturas causa 1d6 pg de daño/minuto (sin salvación). Además, un personaje debe superar una salvación de Fortaleza cada 5 minutos (CD 15, +1 por cada prueba previa) o sufrir 1d4 pg de daño no letal. Los personajes con ropa gruesa o armadura de cualquier tipo sufren un penalizador -4 a sus salvaciones.

El agua hirviendo inflige 1d6 pg de daño a causa del escaldamiento, a no ser que el personaje se sumerja por completo, lo que le causa 10d6 pg de daño/asalto.

Prenderse fuego

Los personajes que se ven expuestos a aceite hirviendo, hogueras y fuegos mágicos no instantáneos, pueden encontrarse con que sus ropas, cabello o equipo comienzan a arder. Los conjuros de duración instantánea no suelen prender fuego a los personajes, ya que las llamas y el calor vienen y van de forma súbita.

Los personajes con riesgo de arder pueden llevar a cabo una salvación de Reflejos de CD 15 para evitarlo. Si las ropas o el pelo de un personaje se prenden, éste sufre 1d6 pg de daño inmediatamente. Cada asalto posterior, el personaje debe llevar a cabo otra salvación de Reflejos. Si falla, sufre otro 1d6 pg de daño ese asalto. Si tiene éxito, significa que el fuego se ha extinguido, es decir que deja de arder.

Un personaje ardiendo puede apagarse automáticamente saltando a una cantidad de agua lo suficientemente grande como para sumergirse por completo. Si no hay agua a mano, rodar por el suelo o intentar sofocar el fuego con una capa o algo parecido le proporciona al personaje otra salvación con un bonificador +4.

Si las llamas prenden en las ropas o el equipo de alguien, el personaje tiene que llevar a cabo una salvación de Reflejos CD 15 para cada objeto. Los objetos inflamables que la fallan sufren la misma cantidad de daño que el personaje.

Efectos de la lava

La lava o el magma infligen 2d6 pg de daño por fuego/asalto de exposición, salvo en el caso de inmersión total (como cuando un personaje cae en el cráter de un volcán activo), que inflige 20d6 pg de daño por fuego/asalto.

El daño causado por la lava continúa 1d3 asaltos después haberse producido la exposición, pero este daño adicional es la mitad del sufrido durante el contacto real (es decir, 1d6 ó 10d6 puntos por asalto). La inmunidad o resistencia al fuego sirven como inmunidad o resistencia al magma o a la lava. No obstante, una criatura inmune o resistente al fuego sigue corriendo el riesgo de ahogarse si está sumergida totalmente en lava (consulta 'Ahogarse').

Peligros del frío

La exposición prolongada a temperaturas frías inflige daño no letal a la víctima. Un personaje no puede recuperarse del daño infligido por un entorno frío hasta que deja de pasar frío y se calienta de nuevo. Una vez que un personaje ha sufrido una cantidad de daño no letal igual a su total de puntos de golpe, todo daño posterior procedente de un entorno frío se considera daño letal.

Un personaje desprotegido en un clima frío (por debajo de los 40° F [4 °C]) debe superar una salvación de Fortaleza cada hora (CD 15, +1 por cada prueba previa) o sufre 1d6 pg de daño no letal. Un personaje con la habilidad Supervivencia puede obtener un bonificador a esta

tirada de salvación, y puede aplicarlo a la de los demás personajes (consulta la descripción de la habilidad).

En condiciones de frío o exposición severos (por debajo de +0° F [-18 °C]), un personaje desprotegido debe superar una salvación de Fortaleza cada 10 minutos (CD 15, +1 por cada prueba previa) o sufre 1d6 pg de daño no letal por cada una que falla. Un personaje con la habilidad Supervivencia puede obtener un bonificador a esta tirada de salvación, y puede aplicarlo a la de los demás personajes. Los personajes que llevan ropas de invierno únicamente tienen que llevar a cabo pruebas cada hora para determinar el daño causado por el frío y la exposición a los elementos.

Un personaje que ha acumulado cualquier cantidad de daño no letal a causa del frío o la exposición, sufre congelación e hipotermia (se le considera fatigado). Estas penalizaciones terminan cuando el personaje se recupera del daño no letal sufrido a causa del frío o la exposición.

El frío extremo (por debajo de –20 °F [-29 °C] causa 1d6 pg de daño letal/minuto (sin salvación). Además, un personaje debe llevar a cabo una salvación de Fortaleza (CD 15, +1 por cada prueba previa) o sufre 1d4 pg de daño no letal.

Efectos del hielo

Los personajes que caminan sobre el hielo deben emplear 2 casillas de movimiento para entrar hasta una casilla cubierta de hielo, y la CD de las pruebas de Acrobacias aumenta en +5. Los personajes que permanecen en contacto con el hielo durante mucho tiempo corren el riesgo de sufrir daño por frío.

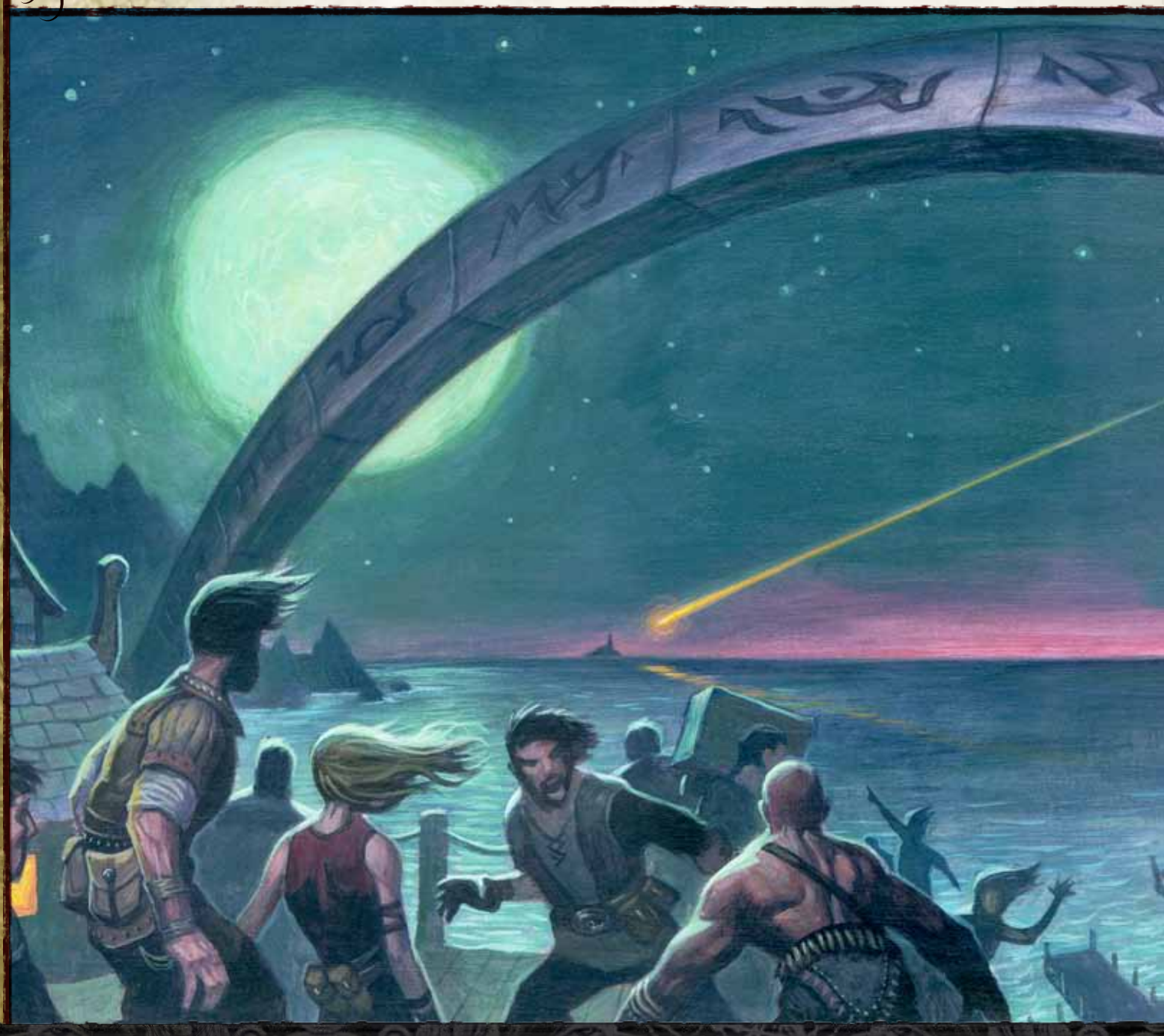
Sed e inanición

Los personajes pueden encontrarse sin comida o agua, y no tener medios de conseguirlas. En climas normales, los personajes Medianos necesitan diariamente 1 galón (*4 l*) de líquido y 1 libra (*450 g*) de buena comida como mínimo, para evitar la inanición (los personajes Pequeños, la mitad). En climas muy cálidos, los personajes necesitan el doble o el triple de agua si quieren evitar la deshidratación.

Un personaje puede estar sin agua durante 1 día más un número de horas igual a su puntuación de Constitución. Tras este tiempo, el personaje debe superar una prueba de Constitución cada hora (CD 10, +1 por cada prueba previa) o sufre 1d6 pg de daño no letal. Los personajes que sufren una cantidad de daño no letal igual a sus pg totales empiezan a sufrir daño letal a continuación.

Un personaje puede pasar 3 días sin comer, sintiendo un malestar creciente. Pasado ese tiempo, el personaje debe llevar a cabo una prueba de Constitución cada día (CD 10, +1 por cada prueba previa), o sufre 1d6 pg de daño no letal. Los personajes que sufren una cantidad de daño no letal igual a sus pg totales empiezan a sufrir daño letal a continuación.

Los personajes que han sufrido daño no letal por falta de comida o agua están fatigados. El daño no letal producido por el hambre o la sed no puede recuperarse hasta que el personaje consigue comida y agua; ni siquiera la magia que hace recuperar puntos de golpe cura este daño.



14 Creación de PNJs

El pánico llenó las calles mientras la estrella atravesaba el cielo, desafiando las leyes de la Naturaleza. Entonces, sólo hubo anarquía. Entre jadeos y llantos, los padres corrían a sus casas para proteger a sus familias. Bribones oportunistas rompían los escaparates. Los cobardes maldecían y salían huyendo. Los héroes corrían para buscar un lugar más ventajoso. Y mientras tanto, un coro de gritos distantes clamaba a los dioses, proclamaba el fin de los tiempos, y reclamaba una semblanza de orden. En los momentos previos al terrible impacto, la luz de la moribunda estrella reveló la auténtica naturaleza de todo aquello sobre lo que brillaba, y después, nada volvió a ser igual.

Aparte de los personajes jugadores, todas las demás personas que uno puede encontrarse en el mundo de juego son personajes no jugadores (PNJs). Estos personajes están diseñados y controlados por el DJ para llevar a cabo cualquier papel, desde el noble rey hasta el humilde panadero. Si bien algunos de ellos utilizan clases de personaje, la mayoría pertenece a clases básicas de PNJ, lo que permite generarlos fácilmente. Las siguientes reglas gobiernan a todas las clases de PNJ, e incluyen información sobre cómo generar PNJs rápidamente para una partida de una sola tarde.

ADEPTO

Alineamiento: cualquiera

Dados de golpe: d6.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del adepto (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Conocimiento de conjuros (Int), Curar (Sab), Profesión (Sab), Saber (todas las habilidades se adquieren individualmente), Supervivencia (Sab), y Trato con animales (Car).

Rangos de habilidad por nivel: 2 + modificador por Int.

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de la clase de PNJ adepto.

Competencia con armas y armaduras: los adeptos son competentes con todas las armas sencillas, y no son competentes, ni con armaduras, ni con escudos.

Conjuros: un adepto lanza conjuros divinos, que escoge de la lista de conjuros del adepto. Como los clérigos, los adeptos escogen y preparan sus conjuros con antelación pero, a diferencia de los primeros, no pueden lanzar espontáneamente conjuros de *curar* o de *infligir*.

Para preparar o lanzar un conjuro, un adepto ha de tener como mínimo una puntuación de Sabiduría igual a 10 + el nivel del conjuro. La CD de la tirada de salvación contra el conjuro de un adepto es 10 + el nivel del conjuro + el modificador por Sabiduría del adepto.

A diferencia de los magos, los adeptos no adquieren sus conjuros de pergaminos ni de libros, ni los preparan estudiándolos. En lugar de ello meditan o rezan, obteniéndolos como inspiración divina, o a través de la fuerza interior de su fe. Deben elegir una hora del día para, rogando o meditando, obtener su cantidad diaria de conjuros. El tiempo de descanso del adepto no influye en esto.

Como los demás lanzadores de conjuros, un adepto puede lanzar tan sólo un número determinado de conjuros de un determinado nivel por día. La cantidad básica diaria de conjuros se muestra en la tabla 14-1. Además, obtiene conjuros adicionales por día si tiene una puntuación de Sabiduría elevada.

Si la tabla señala que obtiene 0 conjuros de un nivel determinado por día, únicamente obtiene los conjuros adicionales de ese nivel que le permite su puntuación de Sabiduría.

Cada adepto tiene su propio símbolo sagrado (como foco divino) dependiendo de la tradición mágica de la que proviene.

Convocar familiar: a 2º **nivel, un adepto puede llamar a un familiar**, del mismo modo que un hechicero o mago que utiliza la aptitud vínculo arcano.

Tabla 14–1: el adepto

Nivel de PNJ	Ataque base	Salvación Fortaleza	Salvación Reflejos	Salvación Voluntad	Especial	Conjuros por día 0	1º	2º	3º	4º	5º
1º	+0	+0	+0	+2		3	1	—	—	—	—
2º	+1	+0	+0	+3	Convocar familiar	3	1	—	—	—	—
3º	+1	+1	+1	+3		3	2	—	—	—	—
4º	+2	+1	+1	+4		3	2	0	—	—	—
5º	+2	+1	+1	+4		3	2	1	—	—	—
6º	+3	+2	+2	+5		3	2	1	—	—	—
7º	+3	+2	+2	+5		3	3	2	—	—	—
8º	+4	+2	+2	+6		3	3	2	0	—	—
9º	+4	+3	+3	+6		3	3	2	1	—	—
10º	+5	+3	+3	+7		3	3	2	1	—	—
11º	+5	+3	+3	+7		3	3	3	2	—	—
12º	+6/+1	+4	+4	+8		3	3	3	2	0	—
13º	+6/+1	+4	+4	+8		3	3	3	2	1	—
14º	+7/+2	+4	+4	+9		3	3	3	2	1	—
15º	+7/+2	+5	+5	+9		3	3	3	3	2	—
16º	+8/+3	+5	+5	+10		3	3	3	3	2	0
17º	+8/+3	+5	+5	+10		3	3	3	3	2	1
18º	+9/+4	+6	+6	+11		3	3	3	3	2	1
19º	+9/+4	+6	+6	+11		3	3	3	3	3	2
20º	+10/+5	+6	+6	+12		3	3	3	3	3	2

Lista de conjuros del adepto

Los adeptos escogen sus conjuros de la lista siguiente.

Nivel 0: *crear agua, detectar magia, estabilizar, leer magia, luz, orientación divina, purificar comida y bebida, remendar, sonido fantasma, toque de fatiga.*

1er nivel: *bendecir, causar miedo, comprensión idiomática, curar heridas leves, detectar el bien, detectar el caos, detectar el mal, detectar la ley, dormir, manos ardientes, niebla de obscurecimiento, orden imperiosa, protección contra el bien, protección contra el caos, protección contra el mal, protección contra la ley, soportar los elementos.*

2º nivel: *auxilio divino, curar heridas moderadas, fuerza de toro, gracia felina, imagen múltiple, invisibilidad, lentificar veneno, oscuridad, rayo abrasador, resistencia de oso, resistir energía, telaraña, trance animal, ver lo invisible.*

3er nivel: *contagio, curar heridas graves, don de lenguas, lanzar maldición, llama continua, luz del día, neutralizar veneno, oscuridad profunda, quitar enfermedad, quitar maldición, rayo relampagueante, reanimar a los muertos.*

4ºnivel: *creación menor, curar heridas críticas, muro de fuego, piel pétrea, polimorfar, restablecimiento.*

5º nivel: *comunión, creación mayor, muro de piedra, polimorfar funesto, revivir a los muertos, romper encantamiento, sanar, visión verdadera.*

ARISTÓCRATA

Alineamiento: cualquiera

Dados de golpe: d8.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del aristócrata (y su característica clave) son: Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Sab), Diplomacia (Car), Disfrazarse (Car), Engañar (Car), Interpretar (Car), Intimidar (Car), Lingüística (Int), Montar (Des), Nadar (Fue), Percepción (Sab), Profesión (Sab), Saber (todas las habilidades se adquieren individualmente) (Int), Supervivencia (Sab), Tasación (Int) y Trato con animales (Car).

Rangos de habilidad por nivel: 4 + modificador por Int.

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de la clase de PNJ aristócrata.

Competencia con armas y armaduras: el aristócrata es competente con todas las armas sencillas y marciales, y con todas las armaduras y escudos.

COMBATIENTE

Alineamiento: cualquiera

Dados de golpe: d10.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del combatiente (y su característica clave) son: Artesanía (Int), Intimidar (Car), Montar (Des), Nadar (Fue), Profesión (Sab), Trato con animales (Car) y Trepar (Fue).

Rangos de habilidad por nivel: 2 + modificador por Int.

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de la clase de PNJ combatiente.

Competencia con armas y armaduras: el combatiente es competente con todas las armas sencillas y marciales, y con todas las armaduras y escudos.

EXPERTO

Alineamiento: cualquiera

Dados de golpe: d8.

Tabla 14-2: el aristócrata

Nivel de PNJ	Ataque base	Salvación Fortaleza	Salvación Reflejos	Salvación Voluntad
1°	+0	+0	+0	+2
2°	+1	+0	+0	+3
3°	+2	+1	+1	+3
4°	+3	+1	+1	+4
5°	+3	+1	+1	+4
6°	+4	+2	+2	+5
7°	+5	+2	+2	+5
8°	+6/+1	+2	+2	+6
9°	+6/+1	+3	+3	+6
10°	+7/+2	+3	+3	+7
11°	+8/+3	+3	+3	+7
12°	+9/+4	+4	+4	+8
13°	+9/+4	+4	+4	+8
14°	+10/+5	+4	+4	+9
15°	+11/+6/+1	+5	+5	+9
16°	+12/+7/+2	+5	+5	+10
17°	+12/+7/+2	+5	+5	+10
18°	+13/+8/+3	+6	+6	+11
19°	+14/+9/+4	+6	+6	+11
20°	+15/+10/+5	+6	+6	+12

Habilidades de clase

El experto puede escoger 10 habilidades cualesquiera como habilidades de clase.

Rangos de habilidad por nivel: 6 + modificador por Int.

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de la clase de PNJ experto.

Competencia con armas y armaduras: el experto es competente con todas las armas sencillas y con las armaduras ligeras, pero no con los escudos.

Plebeyo

Alineamiento: cualquiera

Dados de golpe: d6.

Habilidades de clase

Las habilidades de la clase plebeyo (y su característica clave) son: Artesanía (Int), Montar (Des), Nadar (Fue), Percepción (Sab), Profesión (Sab), Trato con animales (Car), y Trepar (Fue).

Rangos de habilidad por nivel: 2 + modificador por Int.

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de la clase de PNJ plebeyo.

Competencia con armas y armaduras: el plebeyo es competente con una única arma sencilla. No es competente con ninguna otra arma, ni con ningún tipo de armadura o escudo.

Tabla 14-3: el combatiente

Nivel de PNJ	Ataque base	Salvación Fortaleza	Salvación Reflejos	Salvación Voluntad
1°	+1	+2	+0	+0
2°	+2	+3	+0	+0
3°	+3	+3	+1	+1
4°	+4	+4	+1	+1
5°	+5	+4	+1	+1
6°	+6/+1	+5	+2	+2
7°	+7/+2	+5	+2	+2
8°	+8/+3	+6	+2	+2
9°	+9/+4	+6	+3	+3
10°	+10/+5	+7	+3	+3
11°	+11/+6/+1	+7	+3	+3
12°	+12/+7/+2	+8	+4	+4
13°	+13/+8/+3	+8	+4	+4
14°	+14/+9/+4	+9	+4	+4
15°	+15/+10/+5	+9	+5	+5
16°	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5
17°	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5
18°	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6
19°	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6
20°	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6

Creación de PNJs

El mundo que habitan los personajes debería estar lleno de otros personajes ricos y vibrantes con los que interaccionar. Si bien la mayoría necesita poco más que un nombre y una descripción general, otros requieren estadísticas completas, como por ejemplo los guardias de la ciudad, los clérigos locales, y los sabios más marchitos. Los PJs podrían encontrarse con estos personajes en un combate, ya sea como enemigos o como aliados. Alternativamente, podrían tener que necesitar de las aptitudes y habilidades de los PNJs. En cualquier caso, el proceso para crearlos puede llevarse a cabo en siete pasos sencillos.

Paso 1: lo básico

El primer paso para crear un PNJ es determinar su papel básico en tu campaña. Esto incluye su raza, clase, y concepto básico.

Paso 2: determinar las puntuaciones de característica

Una vez determinado el concepto básico del personaje, tienes que asignarle puntuaciones de característica. Aplica los modificadores raciales del PNJ una vez asignadas las puntuaciones. Por cada 4 niveles que ha alcanzado, incrementa una de sus puntuaciones en 1. Si el PNJ posee niveles en una clase de personaje, se le considera un PNJ heroico, y obtiene mejores puntuaciones de característica, que se pueden asignar en cualquier orden.

PNJs básicos: las puntuaciones de característica para un PNJ básico son 13, 12, 11, 10, 9, y 8.

Tabla 14-4: el experto

Nivel de PNJ	Ataque base	Salvación Fortaleza	Salvación Reflejos	Salvación Voluntad
1º	+0	+0	+0	+2
2º	+1	+0	+0	+3
3º	+2	+1	+1	+3
4º	+3	+1	+1	+4
5º	+3	+1	+1	+4
6º	+4	+2	+2	+5
7º	+5	+2	+2	+5
8º	+6/+1	+2	+2	+6
9º	+6/+1	+3	+3	+6
10º	+7/+2	+3	+3	+7
11º	+8/+3	+3	+3	+7
12º	+9/+4	+4	+4	+8
13º	+9/+4	+4	+4	+8
14º	+10/+5	+4	+4	+9
15º	+11/+6/+1	+5	+5	+9
16º	+12/+7/+2	+5	+5	+10
17º	+12/+7/+2	+5	+5	+10
18º	+13/+8/+3	+6	+6	+11
19º	+14/+9/+4	+6	+6	+11
20º	+15/+10/+5	+6	+6	+12

Tabla 14-5: el plebeyo

Nivel de PNJ	Ataque base	Salvación Fortaleza	Salvación Reflejos	Salvación Voluntad
1º	+0	+0	+0	+0
2º	+1	+0	+0	+0
3º	+1	+1	+1	+1
4º	+2	+1	+1	+1
5º	+2	+1	+1	+1
6º	+3	+2	+2	+2
7º	+3	+2	+2	+2
8º	+4	+2	+2	+2
9º	+4	+3	+3	+3
10º	+5	+3	+3	+3
11º	+5	+3	+3	+3
12º	+6/+1	+4	+4	+4
13º	+6/+1	+4	+4	+4
14º	+7/+2	+4	+4	+4
15º	+7/+2	+5	+5	+5
16º	+8/+3	+5	+5	+5
17º	+8/+3	+5	+5	+5
18º	+9/+4	+6	+6	+6
19º	+9/+4	+6	+6	+6
20º	+10/+5	+6	+6	+6

PNJs heroicos: las puntuaciones de característica para un PNJ heroico son 15, 14, 13, 12, 10, y 8.

Puntuaciones de característica preestablecidas: en lugar de asignar las puntuaciones, puedes usar la tabla 14-6 para determinar las puntuaciones de característica del PNJ, ajustándolas como sea necesario para que encajen. Utiliza las puntuaciones de característica de un PNJ cuerpo a cuerpo para personajes cuyo rol principal implique el combate cuerpo a cuerpo, como por ejemplo bárbaros, guerreros, monjes, paladines, exploradores, y combatientes.

Las puntuaciones de característica de PNJs a distancia son para personajes que luchan con armas a distancia, o utilizan la Destreza para impactar, como guerreros, exploradores, y pícaros. Utiliza las puntuaciones de característica de PNJs divinos para los personajes con aptitudes de lanzamiento de conjuros divinos, como por ejemplo adeptos, clérigos, y druidas. Las puntuaciones de característica de PNJs arcanos deberían usarse para personajes con aptitudes de lanzamiento de conjuros arcanos, como por ejemplo bardos, hechiceros, y magos. Por último, las puntuaciones de característica de habilidad deberían utilizarse para personajes que se centran en el uso de las habilidades, como aristócratas, bardos, plebeyos, expertos, y pícaros. Algunos PNJ podrían no encajar en una de estas categorías, por lo que te tocará personalizar sus puntuaciones de característica.

Paso 3: habilidades

Para asignar las habilidades con precisión, suma el número de rangos de habilidad que posee el personaje, y asígnalas de forma normal. Recuerda que el número de rangos en una habilidad individual que un personaje puede poseer está limitado por su total de Dados de golpe.

Si quieres que la generación de habilidades sea más simple, consulta la tabla 14-8 para determinar el número total de selecciones de habilidad que posee el PNJ. Una vez seleccionado ese número de habilidades, la mayoría de ellas de la lista de habilidades de clase de la clase de PNJ, éste obtiene tantos rangos en cada habilidad como su nivel.

Si el PNJ tiene dos clases, empieza seleccionando habilidades para la clase con el número menor de selecciones de habilidad. El PNJ obtiene tantos rangos en estas habilidades como su nivel total de personaje. Después, calcula la diferencia entre el número de selecciones de la primera clase y el de la otra que posee el PNJ, y selecciona esa cantidad de nuevas habilidades, proporcionando al PNJ tantos rangos en ellas como su nivel en la segunda clase. Por ejemplo, un humano que sea guerrero 4/monje 4 con un bonificador por Inteligencia +1 puede seleccionar 4 habilidades para su clase de guerrero (porque obtiene menos selecciones). Estas cuatro habilidades tienen cada una de ellas 7 rangos (iguales a su nivel total). Después, selecciona un número de habilidades igual a la diferencia de habilidades entre las clases de guerrero y de monje, en este caso dos habilidades. Estas dos habilidades tienen cada una de ellas 4 rangos (su nivel de monje).

Si el PNJ tiene tres o más clases, debes usar el método preciso para determinar sus habilidades.

Una vez has determinado todos los rangos de habilidad del PNJ, asigna los bonificadores a las habilidades de clase, y aplica el bonificador o penalizador debido a su puntuación de característica relevante.

Paso 4: dotes

Una vez determinadas las habilidades, el siguiente paso es asignar las dotes del PNJ. Empieza asignando todas las dotes concedidas por las aptitudes de clase. Después, asigna las dotes obtenidas gracias a su nivel total (1 dote por cada 2 niveles más allá del primero). Recuerda que los humanos obtienen 1 dote adicional a 1er nivel. Para elecciones de dote simplificadas, selecciona dotes de las listas proporcionadas para los siguientes tipos de personaje.

Lanzador arcano: Abstención de materiales, Conjurar en combate, Conjuros perforantes, Conjuros perforantes mayor, dotes de creación de objeto (todas), dotes metamágicas (todas), Dureza, Golpe arcano, Iniciativa mejorada, Maestría en conjuros, Reflejos rápidos, Soltura con los conjuros, Soltura mayor con los conjuros, y Voluntad de hierro.

Lanzador divino (con canalización): Ataque poderoso, Canalización adicional, Canalización elemental, Canalización mejorada, Canalización selectiva, Canalizar alineamiento, Canalizar castigo, Comandar muertos vivientes, Conjurar en combate, Conjuros perforantes, Dureza, dotes de creación de objeto (todas), dotes metamágicas (todas), Expulsar muertos vivientes, Iniciativa mejorada, Soltura con los conjuros, y Voluntad de hierro.

Lanzador divino (sin canalización): Abstención de materiales, Ataque poderoso, Conjurar en combate, Conjuros naturales, Conjuros perforantes, dotes de creación de objeto (todas), dotes metamágicas (todas), Dureza, Hendedura, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Soltura con los conjuros, Soltura con un arma, y Voluntad de hierro

Cuerpo a cuerpo (guerrero sutil): Ataque de torbellino, Ataque elástico, Derribo mejorado, Desarme mejorado, Destrozar defensas, Esquiva, Exhibición deslumbrante, Finta mejorada, Golpe mortal, Golpe vital, Golpe vital mayor, Golpe vital mejorado, Movilidad, Pericia en combate, Reflejos de combate, y Sutileza con las armas.

Cuerpo a cuerpo (guerrero desarmado): Ataque elástico, Atrapar flechas, Desviar flechas, Esquiva, Estilo del escorpión, Impacto sin arma mejorado, Iniciativa mejorada, Ira de la medusa, Movilidad, Presa mejorada, Puñetazo aturdidor, Puño del gorgón, Reflejos de combate, y Soltura con un arma.

Cuerpo a cuerpo (montado): Ataque al galope, Ataque poderoso, Carga impetuosa, Combatir desde una montura, Crítico mejorado, Dureza, Iniciativa mejorada, Pisotear, Soltura con un arma, y Soltura con una habilidad (montar).

Cuerpo a cuerpo (guerrero con espada y escudo): Ataque poderoso, Combate con dos armas, Crítico mejorado, Derribo mejorado, Golpe vital, Golpe vital mayor, Golpe vital mejorado, Golpetazo con el escudo, Gran fortaleza, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Maestro del escudo, Soltura con el escudo, y Soltura con un arma.

Cuerpo a cuerpo (guerrero a dos manos): Ataque poderoso, Crítico mejorado, Derribo mejorado, Golpe vital, Golpe vital mayor, Golpe vital mejorado, Gran fortaleza, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Romper arma mejorado, y Soltura con un arma.

Cuerpo a cuerpo (guerrero con dos armas): Combate con dos armas, Combate con dos armas mayor, Combate con dos armas mejorado, Crítico mejorado, Defensa con dos armas, Desgarrar con dos armas, Doble tajo, Esquiva, Golpe vital, Golpe vital mayor, Golpe vital mejorado, Iniciativa mejorada, Reflejos de combate, y Soltura con un arma.

A distancia: Disparo a bocajarro, Disparo a la carrera, Disparo lejano, Disparo preciso, Disparo rápido, Disparos múltiples, Golpe vital, Golpe vital mayor, Golpe vital mejorado, Iniciativa mejorada, Puntería mortal, Puntería precisa, Recarga rápida, y Soltura con un arma.

Habilidad (la mayoría de clases de PNJ): Competencia con armadura (todas), Competencia con arma marcial, Competencia con escudo, Correr, Dureza, Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Soltura con una habilidad, y Voluntad de hierro.

Tabla 14-6: puntuaciones de característica de los PNJs

	PNJ c. a cuerpo		PNJ a distancia		PNJ divino		PNJ arcano		PNJ habilidad	
Punt. caract.	**básico**	**heroico**	**básico**	**heroico**	**básico**	**heroico**	**básico**	**heroico**	**básico**	**heroico**
Fuerza	13	15	11	13	10	12	8	8	10	12
Destreza	11	13	13	15	8	8	12	14	12	14
Constitución	12	14	12	14	12	14	10	12	11	13
Inteligencia	9	10	10	12	9	10	13*	15*	13	15
Sabiduría	10	12	9	10	13	15	9	10	8	8
Carisma	8	8	8	8	11	13	11*	13*	9	10

*Si el lanzador de conjuros arcano se basa en el Carisma, intercambia estas puntuaciones

Tabla 14-7: ajustes raciales a las características

Punt. caract	**Elfo**	**Enano**	**Gnomo**	**Humano***	**Mediano**	**Semielfo***	**Semiorco***
Fuerza	—	—	-2	—	-2	—	—
Destreza	+2	—	—	—	+2	—	—
Constitución	-2	+2	+2	—	—	—	—
Inteligencia	+2	—	—	—	—	—	—
Sabiduría	—	+2	—	—	—	—	—
Carisma	—	-2	+2	—	+2	—	—

*Los semielfos, los semiorcos y los humanos obtienen un bonificador +2 a una puntuación de característica de tu elección

Tabla 14-8: selecciones de habilidad de PNJs

Clase PJ	**Selecciones***	**Clase PNJ**	**Selecciones***
Bárbaro	4 + mod. Int.	Adepto	2 + mod. Int.
Bardo	6 + mod. Int.	Aristócrata	4 + mod. Int.
Clérigo	2 + mod. Int.	Combatiente	2 + mod. Int.
Druida	4 + mod. Int.	Experto	6 + mod. Int.
Explorador	6 + mod. Int.	Plebeyo	2 + mod. Int.
Guerrero	2 + mod. Int.		
Hechicero	2 + mod. Int.		
Mago	2 + mod. Int.		
Monje	4 + mod. Int.		
Paladín	2 + mod. Int.		
Pícaro	8 + mod. Int.		

*Los humanos obtienen una selección de habilidad adicional.

Paso 5: rasgos de clase

Una vez determinadas las dotes, el siguiente paso es rellenar todos los rasgos de clase que posee el PNJ. Éste es el momento de tomar decisiones acerca de su selección de conjuros, poderes de furia, talentos de pícaro, y otras aptitudes de clase.

Por lo que a los conjuros se refiere, determina cuántas selecciones de conjuros tienes que hacer por nivel. Escoge una variedad de conjuros para los dos niveles superiores de conjuro que posee el PNJ. Para todos los demás niveles, cíñete a unos pocos conjuros básicos, preparados varias veces (si es posible). Si este PNJ tiene que aparecer en un solo encuentro (como un combate), dejar al margen por completo los conjuros de nivel inferior es una forma aceptable de acelerar la generación de personaje, especialmente si es poco probable que los llegue a lanzar. Siempre puedes escoger unos cuantos durante el juego si lo precisas.

Paso 6: equipo

Después de anotar todos los rasgos de clase del PNJ, el siguiente paso es equiparle con equipo apropiado a su nivel. Ten en cuenta que los PNJs obtienen menos equipo que los PJs de un nivel equivalente. Si un PNJ es un personaje recurrente, deberías seleccionar su equipo con cuidado. Utiliza el valor total de po de la tabla 14-9 para determinar cuánto equipo debería llevar. Los PNJs que sólo han de aparecer una vez pueden tener una selección de equipo más simple. La tabla 14-9 incluye cierto número de categorías para hacer más fácil seleccionar el equipo de un PNJ. Cuando lo equipes, gasta la cantidad indicada en cada categoría, comprando tan pocos objetos como te sea posible. El oro que te quede de cualquier categoría se puede gastar en cualquier otra categoría. El montante que te queda al final representa el dinero suelto y joyas que lleva el PNJ.

Ten en cuenta que estos valores son aproximados, y están basados en los valores de una campaña que utiliza la progresión de experiencia intermedia, y una dotación de tesoro normal. Si tu campaña usa la progresión de experiencia rápida trata a tus PNJs como de 1 nivel superior para determinar su equipo. Si tu campaña utiliza la progresión de experiencia lenta, trata a los PNJs como de 1 nivel inferior cuando determines su equipo. Si tu campaña es de alta fantasía, dobla estos valores, y redúcelos a la mitad si es de baja fantasía. Si el valor final del equipo de un PNJ está tan sólo un poco por debajo o un poco por encima de estas cantidades, ya vale.

Armas: esto incluye armas normales, de gran calidad, y mágicas, así como los bastones mágicos y las varitas utilizados por los lanzadores de conjuros para dañar a sus enemigos. Por ejemplo, una varita de *rayo abrasador* cuenta como un arma, pero un *bastón de la vida* cuenta como una pieza de equipo mágico.

Tabla 14–9: equipo para PNJs

Nivel básico	Nivel heroico	Valor total en po	Armas	Protección	Magia	Uso limitado	Equipo
1º	—	260 po	50 po	130 po	—	40 po	40 po
2º	1º	390 po	100 po	150 po	—	40 po	100 po
3º	2º	780 po	350 po	200 po	—	80 po	150 po
4º	3º	1,650 po	650 po	800 po	—	100 po	200 po
5º	4º	2,400 po	900 po	1,000 po	—	300 po	200 po
6º	5º	3,450 po	1,400 po	1,400 po	—	450 po	200 po
7º	6º	4,650 po	2,350 po	1,650 po	—	450 po	200 po
8º	7º	6,000 po	2,700 po	2,000 po	500 po	600 po	200 po
9º	8º	7,800 po	3,000 po	2,500 po	1,000 po	800 po	500 po
10º	9º	10,050 po	3,500 po	3,000 po	2,000 po	1,050 po	500 po
11º	10º	12,750 po	4,000 po	4,000 po	3,000 po	1,250 po	500 po
12º	11º	16,350 po	6,000 po	4,500 po	4,000 po	1,350 po	500 po
13º	12º	21,000 po	8,500 po	5,500 po	5,000 po	1,500 po	500 po
14º	13º	27,000 po	9,000 po	8,000 po	7,000 po	2,500 po	500 po
15º	14º	34,800 po	12,000 po	10,500 po	9,000 po	2,800 po	500 po
16º	15º	45,000 po	17,000 po	13,500 po	11,000 po	3,000 po	500 po
17º	16º	58,500 po	19,000 po	18,000 po	16,000 po	4,000 po	1,500 po
18º	17º	75,000 po	24,000 po	23,000 po	20,000 po	6,500 po	1,500 po
19º	18º	96,000 po	30,000 po	28,000 po	28,000 po	8,000 po	2,000 po
20º	19º	123,000 po	40,000 po	35,000 po	35,000 po	11,000 po	2,000 po
—	20º	159,000 po	55,000 po	40,000 po	44,000 po	18,000 po	2,000 po

Protección: esta categoría incluye armaduras y escudos, así como cualquier objeto mágico que aumente la Clase de armadura, o las tiradas de salvación de un personaje.

Magia: esta categoría incluye todo el resto de objetos mágicos permanentes. La mayoría de anillos, cetros, y objetos maravillosos encajan en ella.

Uso limitado: los objetos que entran en esta categoría incluyen objetos alquímicos, pociones, pergaminos, y varitas con pocas cargas. Los objetos maravillosos con cargas también pertenecen a este grupo.

Equipo: usa la cifra de esta categoría para comprar equipo no mágico estándar para el personaje. En la mayoría de casos, este equipo puede ser omitido durante la creación, e incorporado según necesidad durante el juego. Puedes suponer que el personaje dispone de cualquier equipo que necesite para ejercer con propiedad sus habilidades y aptitudes de clase. Esta categoría también puede incluir joyas, gemas, o moneda suelta que el PNJ pueda llevar en su persona.

Paso 7: detalles

Una vez hayas asignado todo el equipo del PNJ, lo que resta es rellenar los detalles. Determina los bonificadores al ataque y al daño, el BMC, la DMC, el modificador por iniciativa, y la Clase de armadura. Si los objetos mágicos del personaje afectan a sus habilidades o puntuaciones de característica, asegúrate de tener en cuenta estos cambios. Determina sus puntos de golpe totales, suponiendo el resultado medio de las tiradas. Finalmente, rellena cualquier otro elemento importante, como el nombre, el alineamiento, la religión, y unos pocos rasgos de personalidad para redondearlo.

Ejemplo: Kiramor, la sombra del bosque

Repasando tus notas para la partida de esta tarde, descubres que necesitas un misterioso personaje forestal, con el que los PJs puedan interaccionar de camino al pueblo y, si las cosas van mal, a lo mejor tienen que pelearse con él. Como quiera que tu grupo está compuesto de personajes de 4º nivel, decides hacer que éste guardián del bosque sea un elfo explorador 4/pícaro 2. Quieres que sea hábil en luchar con armas a distancia, pero también que sea competente con una espada ropera. Teniendo esto en cuenta, utilizas las puntuaciones de característica heroicas para un PNJ a distancia que se encuentran en la tabla 14 -6. Como quiera que es un elfo, aplicas los modificadores raciales pertinentes a la Destreza, la Constitución, y la Inteligencia. Puesto que es de 6º nivel, colocas el bonificador a las puntuaciones de característica obtenido a 4º nivel a su Destreza, que sube hasta 18. Continuando con las habilidades, ves que los exploradores obtienen menos selecciones de habilidad que los pícaros, por lo que empiezas escogiendo las habilidades de explorador. Sumas 2 por su modificador por Inteligencia para un total de 8 habilidades, a 6 rangos cada una. Tras seleccionar éstas 8 habilidades, continúas con las de pícaro. La diferencia entre el explorador y el pícaro es un 2, lo que significa que puedes seleccionar 2 habilidades más, con 2 rangos en cada una. Tras seleccionar las habilidades, continúas con las dotes. Empezando con sus dotes de clase, seleccionas Disparo rápido como su dote por estilo de combate de explorador. Además, el guardián del bosque obtiene 3 dotes adicionales por sus niveles de clase. Como quiera que tiene que ser hábil en el tiro con arco, la mayoría de estas dotes proceden de la lista 'a distancia', incluyendo Puntería mortal, y Disparo a bocajarro. Para asegurarte de que es

KIRAMOR, LA SOMBRA DEL BOSQUE

Varón elfo explorador 4/pícaro 2

N humanoide Mediano (elfo)

Inic +4 (+6 en bosques); **Sentidos** visión en la penumbra; **Percepción** +11 (+13 en bosques).

DEFENSA

CA 18, toque 14, desprevenido 14 (+4 armadura, +4 Des)

pg 39 (4d10+2d8+6)

Fort +6, **Ref** +12, **Vol** +2; +2 contra hechizos

Aptitudes defensivas evasión; **Inmune** sueño

ATAQUE

Vel 30 pies (9 *m*)

Cuerpo a cuerpo Espada ropera de gran calidad +10 (1d6+1/18-20)

A distancia *Arco largo +1* +10 (1d8+1/x3)

A distancia *Arco largo +1* +8/+8 (1d8+1/x3)

Ataques especiales enemigo predilecto (humanoide [orco]), terreno predilecto (bosque), talentos de pícaro (ataque sangrante), Ataque furtivo (1d6).

ESTADÍSTICAS

Fue 13, **Des** 18, **Con** 12, **Int** 14, **Sab** 10, **Car** 8

Ataque base +5; **BMC** +6; **DMC** 20

Dotes Aguante, Disparo a bocajarro, Disparo rápido, Puntería mortal, Sutileza con las armas

Habilidades Acrobacias +13, Curar +9, Escapismo +9, Nadar +6, Percepción +11 (+13 en bosques), Saber (geografía) +11, Saber (Naturaleza) +11, Sigilo +13, Supervivencia +9 (+11 siguiendo rastros), Trepar +10.

Idiomas común, elfo, orco, silvano

CE buscar trampas +1, rastrear, vínculo con la Naturaleza (lobo)

Equipo de combate *poción de curar heridas moderadas*, *poción de invisibilidad*

Otro equipo *arco largo +1* con 40 flechas, espada ropera de gran calidad, *armadura de cuero tachonado +1*, equipo vario, y monedas por valor de 200 po

bueno con una espada ropera, gastas su selección final de dotes en Sutileza con las armas. A continuación anotas todos sus rasgos de clase y raciales, haciendo las selecciones necesarias como por ejemplo enemigo predilecto, terreno predilecto, vínculo del cazador, y talentos de pícaro. Continuando con el equipo, asignas equipo utilizando la línea de un PNJ heroico de 6º nivel, lo que le proporciona un *arco largo +1*, una espada ropera de gran calidad, una *armadura de cuero tachonado +1*, una *poción de invisibilidad*, una *poción de curar heridas moderadas*, y una mochila llena de equipo no mágico. Aunque tiene un poco más de po en armas de lo que la tabla permite, has gastado un poco menos en armadura, lo que prácticamente le equilibra. Con la tarea casi completa, anotas todas sus estadísticas y detalles, llamándole Kiramor. Tu sombra del bosque está preparada para enfrentarse a los PJs.

15 Objetos Mágicos

Con un tremendo crujido, un árbol se desplomó al suelo, otra víctima de la ira del dragón. La bestia siseó, irritada por la intromisión, y vapores cáusticos surgieron de entre sus marfileños colmillos mientras rugía un furioso desafío al monje y a la bárbara. Amiri sonrió con deleite. Hacía tan solo minutos que había encontrado la espada mágica azote de dragones en el templo cubierto por la vegetación, y allí mismo, como atraído hacia su perdición, aparecía un dragón con el que probarla. Las escuderas cantarían canciones acerca de la espada de Amiri y de su triunfo de ese día, pero primero tenían que sobrevivir…

Desde la poción común de *curar heridas leves* hasta la poderosa *vengadora sagrada*, los objetos mágicos son herramientas valiosas utilizadas por un igual por héroes y por villanos. Este capítulo contiene una amplia variedad de objetos para potenciar a cualquier personaje.

Los objetos mágicos se dividen en categorías: armaduras, armas, anillos, bastones, cetros, objetos maravillosos, pergaminos, pociones, y varitas. Además, algunos de esos objetos están malditos o son inteligentes. Por último, unos pocos objetos mágicos son tan raros y poderosos que se considera que pertenecen a una categoría propia: la de los artefactos. Por su parte, los artefactos se clasifican en menores (extremadamente raros, pero no excepcionales), y mayores (cada uno único y extremadamente poderoso).

Objetos mágicos y *detectar magia*

Cuando *detectar magia* identifica la escuela de magia de un objeto mágico, esta información se refiere a la escuela del conjuro situado dentro de la poción, pergamino o varita, o a los prerrequisitos del objeto. La descripción de cada objeto proporciona la potencia de su aura, y la escuela a la que pertenece.

Si se da más de un conjuro como prerrequisito, utiliza el de nivel más alto. Si no se incluyen conjuros entre los prerrequisitos, utiliza las siguientes directrices por defecto.

Naturaleza del objeto	Escuela
Armadura u objeto de protección	Abjuración
Armas u objetos ofensivos	Evocación
Bonificador a una punt. de caract. prueba de habilidad, etc.	Transmutación

Cómo utilizar los objetos

Si quieres utilizar un objeto mágico debes activarlo, aunque muchas veces la activación simplemente comporta algo tan simple como ponerse un anillo en el dedo. Algunos objetos, una vez puestos, funcionan de manera constante. En la mayoría de los casos, sin embargo, utilizar un objeto requiere una acción estándar que no provoca un ataque de oportunidad. Por contra, los objetos de finalización de conjuro se tratan igual que los conjuros en una situación de combate, y por ello provocan ataques de oportunidad.

La activación de un objeto mágico es una acción estándar a menos que la descripción del objeto indique lo contrario. Sin embargo, el tiempo de lanzamiento de un conjuro es el tiempo requerido para activar el mismo poder en un objeto, sea cual sea el tipo de objeto mágico, a menos que la descripción del objeto especifique lo contrario.

Las cuatro maneras de activar objetos mágicos se describen a continuación.

Finalización de conjuro: éste es el modo de activación para los pergaminos. Un pergamino es un conjuro casi terminado. Los preparativos han sido hechos por el lanzador, por lo que no se necesita un tiempo previo de preparación, como el necesario para el lanzamiento de conjuros de la forma normal. Sólo queda por realizar la última parte del lanzamiento (las palabras, gestos finales, o cosas por el estilo). Para utilizar un objeto de finalización de conjuro de forma segura, un personaje tiene que tener nivel suficiente en la clase adecuada para poder lanzar ese conjuro. Si no es así, existe la probabilidad de que cometa un error. La activación de un objeto de finalización de conjuro es una acción estándar (o el tiempo de lanzamiento del conjuro, lo que sea mayor) que provoca ataques de oportunidad, de la misma forma que lo hace lanzar un conjuro.

Desencadenante de conjuro: la activación de un desencadenante de conjuro es similar a la de finalización de conjuro pero más simple. No se necesita ningún gesto o terminación de conjuro, sólo un conocimiento especial del personaje en las artes mágicas, y la pronunciación de una única palabra. Los objetos desencadenantes de conjuro pueden ser usados por cualquiera cuya clase pueda lanzar el conjuro en cuestión. Esto pasaría incluso con un personaje que aún no fuera capaz de lanzarlo, como un paladín de 3er nivel. El usuario deberá averiguar, sin embargo, qué conjuro está almacenado en el objeto antes de activarlo. La activación de un objeto desencadenante de conjuro es una acción estándar que no provoca ataques de oportunidad.

Palabra de mando: si no se sugiere un método de activación en la descripción del objeto mágico, ni se deduce de la naturaleza del objeto, supón que se necesita una palabra de mando para activarlo. La activación por palabra de mando simplemente quiere decir que el personaje pronuncia la palabra y a continuación el objeto se activa. No es necesario ningún otro conocimiento especial.

Una palabra de mando puede ser una palabra real, pero si ese es el caso, el poseedor del objeto corre el riesgo de activarlo accidentalmente pronunciando la palabra en una conversación normal. Mucho más a menudo, la palabra de mando es alguna palabra sin sentido aparente, o una palabra o frase en un antiguo idioma que ya no se utiliza. La activación de un objeto mágico mediante palabra de mando es una acción estándar que no provoca ataques de oportunidad.

A veces la palabra de mando necesaria para activar un objeto está escrita en el propio objeto. De vez en cuando, puede estar oculta dentro de una pauta o diseño grabado sobre éste, esculpida en él, o construida en el objeto, o éste puede indicar alguna pista para descubrirla.

Las habilidades Saber (arcano) y Saber (historia) pueden ser útiles para identificar palabras de mando, o descifrar pistas relacionadas con ellas. Se necesita una prueba con éxito a CD 30 para averiguar la palabra de mando en sí. Si la prueba falla, el éxito en una segunda prueba a CD 25 podría dar alguna pista. Los conjuros *detectar magia*, *identificar* y *analizar esencia mágica* revelan palabras de mando si se identifican con éxito las propiedades del objeto.

Activación por uso: para activar este tipo de objeto sólo se necesita usarlo. El personaje debe beber una poción, blandir una espada, interponer un escudo para desviar un golpe en combate, mirar por unas lentes, esparcir el polvo, llevar un anillo, o ponerse un

sombrero. La activación por uso normalmente es fácil de entender y se explica sola.

Muchos objetos de activación por uso forman parte de los que suele llevar puestos el personaje. Unos pocos, simplemente deben estar en posesión del personaje (sobre su persona). Sin embargo, algunos objetos hechos para ser llevados también deben ser activados. Aunque esta activación requiere a veces de una palabra de mando (ver más arriba), normalmente quiere decir que se desea mentalmente su activación. La descripción del objeto suele establecer si en tales casos se necesita una palabra de mando.

A menos que se indique lo contrario, activar un objeto mágico de activación por uso, o es una acción estándar, o no se considera una acción, y no provoca ataques de oportunidad a menos que su uso implique una acción que provoca ataques de oportunidad por sí misma. Si la utilización del objeto requiere tiempo antes de que el efecto mágico se produzca, entonces la activación por uso es una acción estándar. Si la activación del objeto se produce al utilizarlo y no requiere un tiempo adicional, la activación por uso no se considera una acción.

La activación por uso no significa que si utilizas el objeto sabes automáticamente qué puede hacer. Debes saber (o al menos intuir) qué puede hacer el objeto, y después utilizarlo adecuadamente para su activación, a menos que los beneficios del mismo tengan lugar automáticamente, como al beber una poción o blandir una espada.

Tamaño y objetos mágicos

Al encontrar algún tipo de vestimenta o joya mágicos, la mayor parte de las veces el tamaño no debería ser un problema. Muchas vestimentas mágicas están hechas para que se puedan ajustar fácilmente, o se ajustan mágicamente por sí mismas al portador. El tamaño no debe evitar que personajes de diferentes tipos utilicen objetos mágicos.

Puede haber raras excepciones, especialmente con objetos específicos de una raza concreta.

Tamaños de armas y armaduras: las armas y armaduras que se encuentran de forma aleatoria tienen un 30% de probabilidad de ser Pequeñas (01-30), un 60% de probabilidad de ser Medianas (31-90), y un 10% de probabilidad de ser de cualquier otro tamaño (91-100).

OBJETOS MÁGICOS EN EL CUERPO

Muchos objetos mágicos tienen que ser llevados por cualquier personaje que desea emplearlos o beneficiarse de sus propiedades. Una criatura cuyo cuerpo tiene forma humanoide puede llevar hasta 15 objetos mágicos a la vez. No obstante, cada uno de ellos objetos debe llevarse en una parte concreta del cuerpo, denominada 'espacio'.

Un cuerpo con forma humanoide puede llevar equipo mágico en el que se encuentre un objeto de cada uno de los siguientes grupos, según el espacio del cuerpo en el que se suele llevar el objeto:

Armadura: armaduras

Cinturones: cinturones y fajas

Cuerpo: túnicas y vestiduras

Pecho: túnicas, camisas y chalecos

Ojos: ojos, gafas y anteojos

Pies: botas, zapatos y zapatillas

Manos: guanteletes y guantes

Cabeza: diademas, coronas, sombreros, yelmos y máscaras

Frente: cintas y filacterias

Cuello: amuletos, broches, medallones, collares, preseas y escarabeos

Anillo (hasta 2): anillos

Escudo: escudos

Hombros: capas y mantos

Muñecas: brazales y brazaletes

Desde luego, un personaje puede llevar o poseer todos los objetos del mismo tipo que desee. Sin embargo, ningún objeto adicional a los que se encuentran en los espacios correspondientes surte efecto.

Algunos objetos mágicos pueden llevarse puestos o transportarse sin ocupar espacio en el cuerpo del personaje. En las descripciones de dichos objetos se indica si poseen dicha propiedad.

TIRADAS DE SALVACIÓN CONTRA LOS PODERES DE LOS OBJETOS MÁGICOS

Los objetos mágicos crean conjuros o efectos sortílegos. Para llevar a cabo una salvación contra un conjuro o un efecto sortílego procedente de un objeto mágico, la CD es siempre 10 + el nivel del conjuro o efecto + el bonificador por característica de la puntuación de característica mínima necesaria para lanzar dicho nivel de conjuro.

Los bastones son una excepción a esta regla. Considera la tirada de salvación como si el lanzador lanzara el conjuro, incluyendo el nivel de lanzador y todos los modificadores a la CD de la salvación.

La mayoría de las descripciones de los objetos mágicos informan de la CD de la tirada de salvación contra los diversos efectos, especialmente cuando el efecto no tiene un equivalente exacto en un conjuro (haciendo así que su nivel sea difícil de determinar de otra manera).

CÓMO DAÑAR OBJETOS MÁGICOS

Un objeto mágico no necesita llevar a cabo una tirada de salvación, a no ser que esté desatendido, que sea el objetivo específico de un efecto, o que su portador saque un 1 natural en su salvación. Los objetos mágicos deberían obtener siempre una tirada de salvación contra los conjuros que pudieran dañarlos (incluso contra ataques contra los que normalmente un objeto mundano no tiene oportunidad de salvar). Los objetos mágicos utilizan el mismo bonificador a las tirada de salvación para todas las salvaciones, no importa de qué tipo sean (Fortaleza, Reflejos o Voluntad). El bonificador a la tirada de salvación de un objeto mágico es igual a 2 + mitad de su nivel de lanzador (redondeado hacia abajo). Las únicas excepciones son los objetos mágicos inteligentes, que hacen salvaciones de Voluntad basándose en sus propias puntuaciones de Sabiduría.

Un objeto mágico, si no se especifica lo contrario, se daña de la misma forma que uno normal del mismo tipo. Un objeto mágico

dañado continúa funcionando, pero si es destruido pierde su poder mágico. Los objetos mágicos que sufren daño por encima de la mitad de sus pg totales, pero no más allá de sus pg totales se consideran rotos, y podrían no funcionar correctamente (consulta los Apéndices).

Cómo reparar objetos mágicos

Reparar un objeto mágico requiere componentes materiales por valor de la mitad del coste de crearlo, y la mitad del tiempo. El conjuro *Reparar* también puede reparar un objeto mágico roto (o destruido) si el lanzador es de suficiente nivel.

Cargas, dosis y usos múltiples

Muchos objetos, particularmente varitas y bastones, tienen limitado su poder por el número de cargas que almacenan. Normalmente, los objetos cargados suelen tener como máximo 50 cargas (10 para los bastones). Si se encuentra un objeto de este tipo como parte aleatoria de un tesoro, tira d%, y divide por 2 para determinar el número de cargas restantes (redondeando hacia abajo, mínimo 1). Si el objeto tiene un número máximo de cargas posibles distinto a 50, tira de forma aleatoria para determinar cuántas cargas le quedan.

Los precios indicados son siempre para objetos cargados al máximo (cuando se crea un objeto, está totalmente cargado). Para un objeto que no tiene valor cuando sus cargas se agotan (lo que sucede con casi todos los objetos con cargas), el valor de un objeto parcialmente usado es proporcional al número de cargas que le quedan. Para un objeto que tiene alguna utilidad además de la de sus cargas, sólo se basa parte del valor del objeto en el número de cargas que le quedan.

Compra de objetos mágicos

Los objetos mágicos son valiosos, y la mayoría de ciudades grandes tienen por lo menos 1 ó 2 proveedores de los mismos, desde un simple vendedor de pociones, hasta un armero que se especializa en espadas mágicas. Por supuesto, no todos y cada uno de los objetos de este libro se encuentran en todas y cada una de las poblaciones.

Las siguientes directrices se proporcionan para ayudar a los PJs a determinar qué objetos están disponibles en una comunidad en concreto, y suponen un escenario con un nivel medio de magia. Algunas ciudades podrían apartarse mucho de estas líneas base, a discreción del DJ, quien debería llevar una lista de los objetos disponibles por parte de cada mercader, y reponer de vez en cuando sus *stocks* para representar nuevas adquisiciones.

El número y tipo de objetos mágicos disponibles en una comunidad depende de su tamaño. Cada comunidad tiene un valor base asociado a la misma (ver la tabla 15-1). Existe una probabilidad del 75% de que cualquier objeto de ese valor o inferior se encuentre a la venta fácilmente en dicha comunidad. Además, la comunidad dispone de cierto número de otros objetos a la venta, que se determinan de forma aleatoria, y se dividen en categorías (menor, medio, o mayor). Tras determinar el número de objetos disponible en cada categoría, consulta la tabla 15-2 para determinar el tipo de cada objeto (poción, pergamino, anillo, arma, etc.) antes de dirigirte a las tablas individuales para determinar el objeto exacto. Tira de nuevo cualquier objeto que esté por debajo del valor base de la comunidad.

Si diriges una campaña baja en magia, reduce a la mitad el valor base y el número de objetos en cada comunidad, hasta el punto de que las campañas con poca o ninguna magia podrían no tener objetos mágicos a la venta. Los DJ que dirijan este tipo de campañas deberían llevar a cabo algunos ajustes en los desafíos a los que se enfrentan los personajes debido a su falta de equipo mágico.

Las campañas con abundancia de objetos mágicos podrían tener comunidades cuyo valor base fuera el doble, igual que los objetos aleatorios disponibles. Alternativamente, todas las comunidades podrían contar como 1 categoría de tamaño mayor, a efectos de qué objetos hay disponibles. En una campaña con magia muy común, todos los objetos mágicos podrían estar a la venta en una metrópolis.

En una comunidad de cualquier tamaño suelen estar disponibles los objetos y el equipo no mágico, a menos que un objeto sea particularmente caro, como por ejemplo una armadura completa, o hecho de un material inusual, como por ejemplo una espada larga adamantina. Estos objetos deberían seguir las directrices de valor base para determinar su disponibilidad, todo ello sujeto a la discreción del DJ.

Descripciones de los objetos mágicos

Cada tipo general de objeto mágico tiene una descripción a grandes rasgos, seguida de las descripciones de los objetos específicos.

Las descripciones generales incluyen notas sobre activación, generación aleatoria y otros materiales. La CA, dureza, pg, y la CD para romper se indican para los ejemplos usuales de algunos tipos de objetos mágicos. En la CA se da por supuesto que el objeto está desatendido, e incluye un penalizador -5 por la Destreza efectiva del objeto (que es 0). Si una criatura sujeta el objeto, utiliza el modificador por Destreza de la misma en vez del penalizador -5.

Algunos objetos individuales, sobre todo los que simplemente almacenan conjuros, no tienen descripciones completas. Simplemente consulta la descripción del conjuro para los detalles, modificada por la forma del objeto (poción, pergamino, varita, y demás). Supón que el conjuro se lanza al nivel mínimo requerido para lanzarlo.

Los objetos con descripciones completas tienen detallados sus poderes, y cada uno de los apartados siguientes está referido de forma abreviada como parte de su entrada.

Aura: la mayoría de las veces, *detectar magia* revela la escuela de magia asociada con el objeto mágico, y la potencia del aura que emite. Esta información (cuando es aplicable) se proporciona al principio de la entrada del objeto. Consulta la descripción del conjuro *detectar magia* para los detalles.

Nivel de lanzador: lo siguiente en la entrada proporciona el nivel de lanzador del objeto, que indica su poder relativo El nivel de lanzador determina los bonificadores a las tiradas de salvación del objeto, así como el alcance y otros aspectos de sus poderes que dependen del nivel (si es variable). También determina el nivel con

el que se enfrenta el objeto a un posible efecto de *disipar magia* o situación similar.

Para las pociones, pergaminos y varitas, el creador puede imponer un nivel de lanzador para el objeto hasta cualquier número lo suficientemente grande como para poder lanzar el conjuro almacenado, y no más grande que su propio nivel de lanzador. Para otros objetos mágicos, el nivel de lanzador viene determinado por el objeto en sí mismo.

Espacio: la mayoría de objetos mágicos sólo puede utilizarse si se lleva o empuña en el espacio adecuado. Si el objeto va en la mochila o en un lugar que no sea su espacio, no funciona. Si en 'espacio' pone 'ninguno', el objeto debe ser empuñado o transportado de alguna forma para que funcione.

Precio: el coste en po de comprar el objeto, si está en venta. Un PJ suele poder vender objetos mágicos por la mitad de este precio.

Peso: este es el peso del objeto. Cuando no se proporciona una cifra, el objeto no tiene un peso que valga la pena tener en cuenta (a efectos de determinar cuánto puede cargar un personaje).

Descripción: esta sección de un objeto mágico describe los poderes y aptitudes del mismo. Las pociones, los pergaminos, los bastones, y las varitas refieren a diversos conjuros como parte de sus descripciones (consulta el Capítulo 10 para detalles sobre estos conjuros).

Construcción: con la excepción de los artefactos, la mayoría de objetos mágicos puede ser construida por un lanzador de conjuros que disponga de las dotes y los prerrequisitos apropiados. Esta sección describe dichos prerrequisitos.

Requisitos: se deben cumplir ciertos requisitos para que un personaje pueda crear un objeto. Estos incluyen dotes, conjuros, y requisitos varios, como el nivel, el alineamiento, y la raza o clase. Los prerrequisitos para la creación de un objeto se proporcionan inmediatamente después del nivel de lanzador del objeto.

Cuando un conjuro es un prerrequisito, éste puede ser obtenido mediante un personaje que haya preparado el conjuro (o que lo conozca, en el caso de hechiceros o bardos), a través del uso de un objeto mágico de finalización de conjuro o desencadenante de conjuro, o mediante una aptitud sortílega que produce el efecto sortílego deseado. Por cada día que transcurre en el proceso de creación, el creador debe gastar un objeto de finalización de conjuro, o una carga de un objeto desencadenante de conjuro, si alguno de estos objetos es utilizado para cumplir el prerrequisito.

Es posible que más de un personaje coopere en la creación de un objeto, con cada uno proporcionando uno o más de los prerrequisitos. En algunos casos, la cooperación podría ser incluso necesaria.

Si dos o más personajes cooperan para crear un objeto, deben estar de acuerdo sobre quién será considerado el creador a efectos de determinar el nivel del creador cuando sea necesario.

Coste: éste es el coste en po de crear el objeto. Por lo general, es igual a la mitad del precio, pero posibles componentes materiales adicionales podrían incrementar esta cifra. El coste de creación incluye el derivado del coste base más el coste de los componentes.

Tabla 15-1: objetos mágicos disponibles

Tamaño comunidad	Valor base	Menor	Intermedio	Mayor
Villorrio	50 po	1d4 obj.	—	—
Aldea	200 po	1d6 obj.	—	—
Villa	500 po	2d4 obj.	1d4 obj.	—
Pueblo pequeño	1.000 po	3d4 obj.	1d6 obj.	—
Pueblo grande	2.000 po	3d4 obj.	2d4 obj.	1d4 obj.
Ciudad pequeña	4.000 po	4d4 obj.	3d4 obj.	1d6 obj.
Ciudad grande	8.000 po	4d4 obj.	3d4 obj.	2d4 obj.
Metrópolis	16.000 po	*	4d4 obj.	3d4 obj.

*En una metrópolis, casi todos los objetos mágicos menores están disponibles.

Tabla 15-2: generación aleatoria de objetos mágicos

Menor	Intermedio	Mayor	Objeto
01-04	01-10	01-10	Armadura y escudos
05-09	11-20	11-20	Armas
10-44	21-30	21-25	Pociones
45-46	31-40	26-35	Anillos
—	41-50	36-45	Cetros
47-81	51-65	46-55	Pergaminos
—	66-68	56-75	Bastones
82-91	69-83	76-80	Varitas
92-100	84-100	81-100	Obj. maravillosos

Tabla 15-3: armaduras y escudos

Menor	Intermedio	Mayor	Objeto	Precio base
01-60	01-05	—	*Escudo* +1	1.000 po
61-80	06-10	—	*Armadura* +1	1.000 po
81-85	11-20	—	*Escudo* +2	4.000 po
86-87	21-30	—	*Armadura* +2	4.000 po
—	31-40	01-08	*Escudo* +3	9.000 po
—	41-50	09-16	*Armadura* +3	9.000 po
—	51-55	17-27	*Escudo* +4	16.000 po
—	56-57	28-38	*Armadura* +4	16.000 po
—	—	39-49	*Escudo* +5	25.000 po
—	—	50-57	*Armadura* +5	25.000 po
—	—	—	*Esc/arm* +6[1]	36.000 po
—	—	—	*Esc/arm* +7[1]	49.000 po
—	—	—	*Esc/arm* +8[1]	64.000 po
—	—	—	*Esc/arm* +9[1]	81.000 po
—	—	—	*Esc/arm* +10[1]	100.000 po
88-89	58-60	58-60	Arm. esp.[2]	—
90-91	61-63	61-63	Esc. esp.[3]	—
92-100	64-100	64-100	Aptitud especial y tira de nuevo[2, 3]	—

[1]Las armaduras y los escudos no pueden tener bonificadores mayores de +5. Utiliza estas líneas para determinar el precio cuando se les añadan aptitudes especiales.

[2]Tira en la tabla 15-6.

[3] Tira en la tabla 15-7.

Armaduras

En general, las armaduras mágicas protegen al portador de una manera mejor que una armadura que no posee ningún encantamiento. Los bonificadores de una armadura mágica son bonificadores por mejora, nunca son superiores a +5, y se apilan con los bonificadores por armadura normales (y con los bonificadores por escudo, y los bonificadores por mejora de los escudos mágicos). Toda armadura mágica es también una armadura de gran calidad, por lo que los penalizadores por armadura se reducen en 1.

Además de un bonificador por mejora, la armadura puede tener aptitudes especiales. Las aptitudes especiales suelen contar como bonificadores adicionales a la hora de determinar el valor de mercado de un objeto, pero no mejoran la CA. Una armadura no puede tener un bonificador efectivo (por mejora más cualquier otro equivalente por aptitud especial, incluyendo los procedentes de aptitudes y conjuros del personaje) mayor de +10. Una armadura con una aptitud especial debe tener, al menos, un bonificador por mejora de +1.

Una armadura o un escudo pueden estar construidos de un material inusual. Tira d%: 01-95 indica que el objeto es normal, y 96-100 quiere decir que está hecho de un material especial (consulta el Capítulo 6).

La armadura siempre se crea de tal manera que, aunque ese tipo por armadura venga con botas, yelmo, o guanteletes, esas piezas pueden intercambiarse por otras botas, yelmo, o guanteletes mágicos.

Nivel de lanzador para armadura y escudos: el nivel de lanzador de un escudo o armadura mágica con una aptitud especial se da en la descripción del objeto. Para un objeto que sólo tiene un bonificador por mejora, el nivel de lanzador es 3 veces ese bonificador. Si un objeto tiene a la vez un bonificador por mejora y una aptitud especial, se debe cumplimentar el mayor de los dos requisitos de nivel de lanzador.

Escudos: los bonificadores por mejora del escudo se apilan con los de la armadura. Los bonificadores por mejora del escudo no cuentan como bonificadores al ataque o al daño cuando se utiliza el escudo para golpear. La aptitud especial *golpeador*, sin embargo, otorga un bonificador +1 a las tiradas de ataque y de daño (consulta la descripción de la aptitud especial).

Podrías, de hecho, construir un escudo que también actuara como un arma mágica, pero tendrías que añadir el coste por el bonificador mágico a las tiradas de ataque al coste del escudo y de su bonificador por mejora a la CA.

De la misma manera que sucede con la armadura, las aptitudes especiales del escudo se suman al valor de mercado como añadidos al bonificador, aunque no mejoran la CA. Un escudo no puede tener un bonificador efectivo (por mejora más cualquier otro bonificador equivalente por aptitud especial) superior a +10. Un escudo con una aptitud especial debe tener, al menos, un bonificador +1 por mejora.

Activación: normalmente un personaje se beneficia de una armadura o escudo mágico de la misma manera que de una armadura o escudo mundanos: usándolos. Si la armadura o el escudo tienen una aptitud especial que el usuario necesita activar, normalmente tiene que pronunciar la palabra de mando (una acción estándar).

Armaduras para criaturas inusuales: el coste de la armadura para las criaturas que no son humanoides, así como para las criaturas que no son ni Pequeñas ni Medianas es variable (consulta el Capítulo 6). El coste para que sea de gran calidad o para cualquier mejora mágica sigue siendo el mismo.

Descripciones de las aptitudes especiales de las armaduras y de los escudos mágicos

La mayoría por armaduras y escudos mágicos sólo tienen bonificadores por mejora, pero también pueden tener una o más de las aptitudes especiales detalladas a continuación. Una armadura o un escudo con una aptitud especial debe tener, al menos, un bonificador +1 por mejora.

Animado: como acción de movimiento, un *escudo animado* puede soltarse para que defienda a su portador por sí solo. Durante los siguientes 4 asaltos concede su bonificador a quien lo soltó, y luego cae al suelo. Mientras está animado, el escudo proporciona su bonificador por escudo y los debidos a todas las demás aptitudes especiales que posee, pero no puede llevar a cabo acciones por su cuenta, como las que proporcionan las aptitudes *golpeador* o *cegador*. Sin embargo, puede utilizar aptitudes especiales que no requieren acciones para funcionar, como *desviar flechas* y *reflectar*. Cuando está animado, el escudo comparte el espacio del personaje que lo activó, y le acompaña. Un personaje con uno de estos escudos sigue sufriendo todos los penalizadores asociados con el uso de un escudo, como los por armadura, fallo de conjuro arcano, y no tener competencia en él. Si el personaje que lo soltó tiene una mano libre, puede recogerlo para acabar su animación como acción gratuita. Una vez recuperado un escudo, no puede ser animado de nuevo durante por lo menos 4 asaltos. Esta propiedad no puede ser aplicada sobre un escudo pavés.

Transmutación fuerte; NL 12º; Fabricar armas y armaduras mágicas, *animar los objetos;* Precio: bonificador +2.

Atrapador de flechas: un escudo con esta aptitud atrae hacia sí las armas a distancia. Tiene un bonificador +1 por desvío contra las armas a distancia, porque los proyectiles y las armas arrojadizas se lanzan hacia él. Además, cualquier proyectil o arma arrojadiza destinado a un objetivo situado a 5 pies (*1,5 m*) o menos del portador del escudo abandona su objetivo original para tomar como objetivo a éste (si el portador tiene cobertura total con respecto al atacante, el proyectil o el arma arrojadiza no se desvían). Es más, quienes atacan al portador con armas a distancia ignoran cualquier probabilidad de fallo que pudiera aplicarse normalmente. Los proyectiles y las armas arrojadizas con un bonificador por mejora más alto que el bonificador a la CA base del escudo no son desviados hacia el portador (pero el bonificador por desvío del escudo sigue aplicándose contra estas armas). El portador activa esta aptitud con una palabra de mando, y puede desactivarla repitiendo la misma palabra.

Abjuración moderada; NL 8º; Fabricar armas y armaduras mágicas, *escudo de entropía*; Precio: bonificador +1.

Tabla 15-4: aptitudes especiales de las armaduras

Menor	Intermedia	Mayor	Aptitud especial	Modificador al precio base
01-25	01-05	01-03	*Ilusoria*	+2.700 po
26-32	06-08	04	*Fortific. leve*	Bonif. +1[1]
33-52	09-11	—	*Resbaladiza*	+3.750 po
53-92	12-17	—	*De las sombras*	+ 3.750 po
93-96	18-19	—	*Res. a conjuros (13)*	Bonif. +2[1]
97	20-29	05-07	*Resbaladiza mej.*	+15.000 po
98-99	30-49	08-13	*Sombras mejorada*	+15.000 po
—	50-74	14-28	*Res. a la energía*	+18.000 po
—	75-79	29-33	*Fantasmal*	Bonif. +3[1]
—	80-84	34-35	*De invuln.*	Bonif. +3[1]
—	85-89	36-40	*Fortif. moderada*	Bonif. +3[1]
—	90-94	41-42	*Res. a conjuros (15)*	Bonif. +3[1]
—	95-99	43	*Salvaje*	Bonif. +3[1]
—	—	44-48	*Resbaladiza may.*	+33.750 po
—	—	49-58	*Sombras mayor*	+33.750 po
—	—	59-83	*Res. en. mejorada*	+42.000 po
—	—	84-88	*Res. a conjuros (17)*	Bonif. +4[1]
—	—	89	*De etereidad*	49.000 po
—	—	90	*De c. m. vivientes*	49.000 po
—	—	91-92	*Fortif. intensa*	Bonif. +5[1]
—	—	93-94	*Res. a conjuros (19)*	Bonif. +5[1]
—	—	95-99	*Res. en. mayor*	+66.000 po
100	100	100	Tira dos veces[2]	—

[1]Añádelo al bonificador por mejora de la tabla 15-3 a fin de determinar el precio total de mercado.

[2]Si sale una aptitud especial dos veces, sólo cuenta una. Si salen dos versiones de la misma aptitud especial, utiliza la mejor.

Tabla 15-5: aptitudes especiales de los escudos

Menor	Intermedia	Mayor	Aptitud especial	Modificador al precio base
01-20	01-10	01-05	*Atrap. de flechas*	Bonif. +1[1]
21-40	11-20	06-08	*Golpeador*	Bonif. +1[1]
41-50	21-25	09-10	*Cegador*	Bonif. +1[1]
51-75	26-40	11-15	*Fortificante leve*	Bonif. +1[1]
76-92	41-50	16-20	*Desv. de flechas*	Bonif. +2[1]
93-97	51-57	21-25	*Animado*	Bonif. +2[1]
98-99	58-59	—	*Res. a conjuros (13)*	Bonif. +2[1]
—	60-79	26-41	*Res. a la energía*	+18.000 po
—	80-85	42-46	*Fantasmal*	Bonif. +3[1]
—	86-95	47-56	*Fort. moderado*	Bonif. +3[1]
—	96-98	57-58	*Res. a conjuros (15)*	Bonif. +3[1]
—	99	59	*Salvaje*	Bonif. +3[1]
—	—	60-84	*Res. en. mejorado*	+42.000 po
—	—	85-86	*Res. a conjuros (17)*	Bonif. +4[1]
—	—	87	*De c. m. vivientes*	+49.000 po
—	—	88-91	*Fortificante intenso*	Bonif. +5[1]
—	—	92-93	*Reflectante*	Bonif. +5[1]
—	—	94	*Res. a conjuros (19)*	Bonif. +5[1]
—	—	95-99	*Res. en. mayor*	+66.000 po
100	100	100	Tira dos veces[2]	—

[1]Añádelo al bonificador por mejora de la tabla 15-3 a fin de determinar el precio total de mercado.

[2]Si sale una aptitud especial dos veces, sólo cuenta una. Si salen dos versiones de la misma aptitud especial, utiliza la mejor.

Cegador: un escudo con esta aptitud centellea con una luz brillante hasta 2 veces/día si se lo ordena el portador. Todos aquellos que están a 20 pies (*6 m*) o menos, excepto el portador, deben salvar contra Reflejos CD 14 o quedar cegados durante 1d4 asaltos.

Evocación moderada; NL 7º; Fabricar armas y armaduras mágicas, *luz abrasadora;* Precio: bonificador +1.

Controlar muertos vivientes (de): las armaduras o escudos de *controlar muertos vivientes* a menudo tienen decoraciones esqueléticas o macabras, u otras florituras parecidas en su decoración. Permiten al usuario controlar hasta 26 DG de muertos vivientes/día, como un conjuro de *controlar muertos vivientes*. Al amanecer de cada día, el portador pierde el control de cualquier muerto viviente que esté aún bajo su dominio. La armadura o escudo con este poder parece estar hecha de hueso; esta característica es completamente decorativa y no tiene efecto alguno sobre la armadura.

Nigromancia fuerte; NL 13º; Fabricar armas y armaduras mágicas, *controlar muertos vivientes*; Precio + 49.000 po.

Desviador de flechas: un escudo con esta capacidad protege a su portador de los ataques a distancia como si tuviera la dote Desviar flechas. Una vez por asalto, cuando normalmente hubiera sido golpeado por un arma de ataque a distancia, puede llevar a cabo una salvación de Reflejos CD 20. Si el arma de ataque a distancia (o su munición) tiene bonificador por mejora, la CD se incrementa en esa cantidad. Si tiene éxito, el escudo desvía el arma. El portador debe saber que lo van a atacar y no estar desprevenido. El intento de desviar un ataque a distancia no cuenta como una acción. Las armas de ataque a distancia excepcionales, como las rocas lanzadas por los gigantes, o las *flechas ácidas*, no se pueden desviar.

Abjuración débil; NL 5º; Fabricar armas y armaduras mágicas, *escudo*; Precio: bonificador +2.

Etereidad (de): a una orden, esta aptitud permite al portador de la armadura convertirse en etéreo (como por el conjuro *excursión etérea*) 1 vez/día. El personaje puede permanecer etéreo tanto tiempo como quiera, pero una vez vuelve a su estado normal no puede convertirse otra vez en etéreo durante el resto del día.

Transmutación fuerte; NL 13º; Fabricar armas y armaduras mágicas, *excursión etérea*; Precio: +49.000 po.

Fantasmal: esta armadura o escudo parecen casi translúcidos. Tanto sus bonificadores por mejora como por armadura cuentan contra el ataque de criaturas corporales e incorporales, y pueden ser recogidos, movidos y llevados por criaturas tanto corporales como incorporales. Las segundas obtienen los bonificadores por mejora de la armadura o el escudo tanto contra los ataques corporales

Tabla 15-6: armaduras específicas

Menor	Int.	Mayor	Armadura específica	Precio de mercado
01-50	01-25	—	Cam. de m.mithril	1.100 po
51-80	26-45	—	Ar. comp. piel de dragón	3.300 po
81-100	46-57	—	Cota de mallas élfica	5.150 po
—	58-67	—	*Ar. piel de rinoceronte*	5.165 po
—	68-82	01-10	Coraza adamantina	10.200 po
—	83-97	11-20	Ar. comp. enana	16.500 po
—	98-100	21-32	*C. de bandas de la suerte*	18.900 po
—	—	33-50	*Armadura celestial*	22.400 po
—	—	51-60	*Ar. comp. profundidades*	24.650 po
—	—	61-75	*Coraza de mando*	25.400 po
—	—	76-90	Ar. comp. vel. de mithril	26.500 po
—	—	91-100	*Armadura demoníaca*	52.260 po

como incorporales, y pueden seguir pasando libremente a través de objetos sólidos.

Transmutación fuerte; NL 15º; Fabricar armas y armaduras mágicas, *etereidad*; Precio: bonificador +3.

Fortificante: esta armadura o escudo crea una fuerza mágica que protege las zonas vitales del portador de una manera más efectiva. Cuando tiene lugar un impacto crítico o un ataque furtivo sobre el portador, existe una probabilidad de que uno u otro sean negados, y el daño se tire de la forma normal.

Tipo de fortificación	Probabilidad de daño normal	Modificador al precio base
Leve	25%	Bonif. +1
Moderada	50%	Bonif. +3
Intensa	75%	Bonif. +5

Abjuración fuerte; NL 13º; Fabricar armas y armaduras mágicas, *deseo limitado* o *milagro*; Precio variable (ver arriba).

Golpeador: este escudo está hecho para llevar a cabo un ataque de golpear con el escudo. Un escudo *golpeador* inflige daño como si fuera un arma de 2 categorías de tamaño más grande (un escudo ligero Mediano inflige 1d6 pg de daño y un escudo pesado Mediano inflige 1d8 pg de daño). El escudo actúa como un arma +1 cuando se utiliza para golpear (esta aptitud sólo está disponible para escudos ligeros y pesados).

Transmutación moderada; NL 8º; Fabricar armas y armaduras mágicas, *fuerza de toro*; Precio: bonificador +1.

Ilusoria: a una orden, una armadura *ilusoria* cambia de forma y de apariencia, para adoptar la forma de unos ropajes normales, pero conserva todas sus propiedades (incluyendo el peso). Sólo un conjuro de *visión verdadera* o magia similar revela la verdadera naturaleza de la armadura cuando tiene la apariencia cambiada.

Ilusión moderada; NL 10º; Fabricar armas y armaduras mágicas, *disfrazarse*; Precio: +2.700 po.

Invulnerabilidad (de): la armadura otorga al portador una reducción del daño de 5/mágica.

Abjuración y evocación (si se usa *milagro*) fuerte; NL 18º; Fabricar armas y armaduras mágicas, *piel pétrea, deseo,* o *milagro*; Precio: bonificador +3.

Reflectante: este escudo parece un espejo muy bien bruñido, cuya superficie es completamente reflectante. 1 vez/día, como acción gratuita, se le puede pedir que refleje un conjuro y lo devuelva a su lanzador, exactamente como lo haría *retorno de conjuros*.

Abjuración fuerte; NL 14º; Fabricar armas y armaduras mágicas, *retorno de conjuros*; Precio: bonificador +5.

Resbaladiza: la armadura *resbaladiza* parece estar siempre impregnada con una capa de líquido grasiento. Añade un bonificador +5 por competencia a las pruebas de Escapismo del portador (los penalizadores por armadura siguen aplicándose normalmente).

Conjuración débil; NL 4º; Fabricar armas y armaduras mágicas, *grasa*; Precio: +3.750 po.

Resbaladiza mejorada: como la *resbaladiza*, pero concede un bonificador +10 por competencia a las pruebas de Escapismo.

Conjuración moderada; NL 10º; Fabricar armas y armaduras mágicas, *grasa*; Precio + 15.000 po.

Resbaladiza mayor: como la *resbaladiza*, pero concede un bonificador +15 por competencia a las pruebas de Escapismo.

Conjuración fuerte; NL 15º; Fabricar armas y armaduras mágicas, *grasa*; Precio + 33.750 po.

Resistente a conjuros: esta propiedad otorga al portador resistencia a conjuros (RC) mientras lleve la armadura. La RC puede ser 13, 15, 17 ó 19, dependiendo de la armadura.

Abjuración fuerte; NL 15º; Fabricar armas y armaduras mágicas, *resistencia a conjuros*; Precio: bonificador +2 (RC 13), bonificador +3 (RC 15), bonificador +4 (RC 17), bonificador +5 (RC 19).

Resistente a la energía: una armadura o un escudo con esta propiedad protege contra un tipo determinado de energía (ácido, electricidad, frío, fuego, o sonido), y está diseñada con motivos que representan el elemento contra el que protege. La armadura absorbe los primeros 10 pg de daño debidos al tipo de energía especificado que el portador sufre de cualquier ataque (similar a *resistir energía*).

Abjuración débil; NL 3º; Fabricar armas y armaduras mágicas, *resistir energía*; Precio +18.000 po.

Resistente a la energía mejorada: como *resistente a la energía*, pero absorbe los primeros 20 pg de daño debido al tipo de energía especificado.

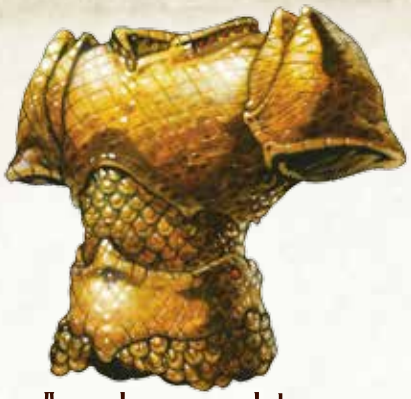
Abjuración moderada; NL 7º; Fabricar armas y armaduras mágicas, *resistir energía*; Precio +42.000 po.

Resistente a la energía mayor: como *resistente a la energía*, pero absorbe los primeros 30 pg de daño debido al tipo de energía especificado.

Abjuración fuerte; NL 11º; Fabricar armas y armaduras mágicas, *resistir energía*; Precio +66.000 po.

Salvaje: el portador de una armadura o escudo con esta aptitud conserva su bonificador por armadura (y cualquier bonificador por mejora) mientras está en forma salvaje. Las armaduras y escudos con esta aptitud suelen dar la sensación de estar cubiertos de hojas. Mientras el portador está en forma salvaje, la armadura no se ve.

Escudo alado



Armadura completa de piel de dragón

Armadura de piel salvaje

Armadura celestial

Coraza de mando

Armadura completa enana

Escudo del lanzador de conjuros

Armadura completa veloz de mithril

Transmutación moderada; NL 9º; Fabricar armas y armaduras mágicas, *polimorfar funesto*; Precio: bonificador +3.

Sombras (de las): este tipo por armadura hace que el portador sea borroso cuando intenta esconderse, a la vez que amortigua el sonido a su alrededor, lo que le otorga un bonificador +5 por competencia a las pruebas de Sigilo (el penalizador por armadura sigue aplicándose normalmente).

Ilusión débil; NL 5º; Fabricar armas y armaduras mágicas, *invisibilidad, silencio*; Precio + 3.750 po.

Sombras (de las) mejorada: como *de las sombras*, pero concede un bonificador +10 por competencia a las pruebas de Sigilo.

Ilusión moderada; NL 10º; Fabricar armas y armaduras mágicas, *invisibilidad, silencio*; Precio + 15.000 po.

Sombras (de las), mayor: como *de las sombras*, pero concede un bonificador +15 por competencia a las pruebas de Sigilo.

Ilusión fuerte; NL 15º; Fabricar armas y armaduras mágicas, *invisibilidad, silencio*; Precio + 33.750 po.

Armaduras específicas

ARMADURA CELESTIAL

Aura transmutación débil [buena]; **NL** 5º

Espacio armadura; **Precio** 22.400 po; **Peso** 20 libras (*9 kg*)

DESCRIPCIÓN

Esta *cota de mallas +3* de oro o plata brillante es tan fina y ligera que se puede llevar bajo ropas normales sin revelar su presencia. Tiene un bonificador +8 máximo por Destreza, un penalizador -2 por armadura, y una probabilidad de fallo de conjuro arcano del 15%. Se considera una armadura ligera y, a una orden, permite al portador *volar* (como el conjuro) 1 vez/día.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar armas y armaduras mágicas, *volar*, el creador debe ser bueno ; **Coste** 11.350 po

ARMADURA COMPLETA DE LAS PROFUNDIDADES

Aura abjuración moderada; **NL** 11º

Espacio armadura; **Precio** 24.650 po; **Peso** 50 libras (*23 kg*)

DESCRIPCIÓN

Esta *armadura completa +1* está decorada con motivos de olas y peces. Al portador se le considera sin armadura a efectos de las pruebas de Nadar, aunque la armadura sigue siendo tan pesada y engorrosa como lo normal. El portador puede respirar bajo el agua, y conversar con cualquier criatura que tenga respiración acuática y conozca un idioma.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar armas y armaduras mágicas, *don de lenguas , libertad de movimiento, respiración acuática*; **Coste** 13.150 po

ARMADURA COMPLETA DE PIEL DE DRAGÓN

Aura sin aura (no es mágica); **NL** —

Espacio armadura; **Precio** 3.300 po; **Peso** 50 libras (*23 kg*)

DESCRIPCIÓN

Esta armadura completa está hecha de piel de dragón, en vez de metal, por lo que los druidas pueden llevarla. Por lo demás es idéntica a una armadura completa de gran calidad

ARMADURA COMPLETA ENANA

Aura sin aura (no es mágica); **NL** —

Espacio armadura; **Precio** 16.500 po; **Peso** 50 libras (*23 kg*)

DESCRIPCIÓN

Esta armadura completa está hecha de adamantita, proporcionando a su portador una reducción del daño (RD) de 3/–

ARMADURA COMPLETA VELOZ DE MITHRIL

Aura transmutación débil; **NL** 5º

Espacio armadura; **Precio** 26.500 po; **Peso** 25 libras (*11,5 kg*)

DESCRIPCIÓN

Como acción gratuita, el portador de esta elegante *armadura completa de mithril +1* puede activarla, permitiéndole actuar como si estuviera bajo los efectos de un conjuro de *acelerar* hasta un máximo de 10 asaltos/día. La duración del efecto de *acelerar* no es necesario que sea durante asaltos consecutivos.

La armadura tiene una probabilidad de fallo de conjuro arcano del 25%, un bonificador +3 máximo por Destreza, y un penalizador -3 por armadura. Se considera armadura Intermedia excepto que debes ser competente con armaduras pesadas para no incurrir en penalizadores por no competencia.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar armas y armaduras mágicas, *acelerar*; **Coste** 18.500 po

ARMADURA DE PIEL DE RINOCERONTE

Aura transmutación moderada; **NL** 9º

Espacio armadura; **Precio** 5.165 po; **Peso** 25 libras (*11,5 kg*)

DESCRIPCIÓN

Esta *armadura de pieles +2* está hecha de piel de rinoceronte. Además de otorgar un bonificador +2 por mejora a la CA, tiene un penalizador –1 por armadura, e inflige 2d6 pg de daño adicionales cuando el portador lleva a cabo con éxito un ataque de carga, a pie o montado.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar armas y armaduras mágicas, *fuerza de toro*; **Coste** 2.665 po

ARMADURA DEMONÍACA

Aura nigromancia fuerte [maligna]; **NL** 13º

Espacio armadura; **Precio** 52.260 po; **Peso** 50 libras (*23 kg*)

DESCRIPCIÓN

Esta armadura completa está confeccionada para hacer que su portador tenga la semblanza de un demonio. El yelmo está fabricado para que parezca la cabeza con cuernos de un demonio, y el visor está a la altura de una boca abierta y repleta de dientes. Esta *armadura completa +4* permite al portador llevar a cabo ataques de garra que infligen 1d10 pg de daño, impactan como armas +1, y afligen al objetivo como si hubiera sido afectado por un conjuro de *contagio* (Fortaleza CD 14 niega). Para usar el *contagio* se necesita llevar a cabo un ataque normal cuerpo a cuerpo con las garras, que forman parte de los brazales y guanteletes, y no pueden ser desarmadas.

La armadura está infundida de mal, y como resultado impone un nivel negativo a cualquier criatura no maligna que la lleva, el cual persiste durante todo el tiempo que se lleva la armadura, y desaparece cuando se quita. El nivel negativo no puede ser evitado de ninguna manera (conjuros de *restablecimiento* incluidos) mientras se lleva la armadura.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar armas y armaduras mágicas, *contagio*; **Coste** 26.955 po.

CAMISOTE DE MALLAS DE MITHRIL

Aura sin aura (no es mágico); **NL** —

Espacio armadura; **Precio** 1.100 po; **Peso** 10 libras (*4,5 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este extremadamente ligero camisote de mallas está hecho de finísimos eslabones de mithril. La armadura tiene una probabilidad de fallo de conjuro arcano de un 10%, un bonificador +6 máximo por Destreza, y no tiene penalizador por armadura. Se considera armadura ligera.

CORAZA ADAMANTINA

Aura sin aura (no es mágica); **NL** —

Espacio armadura; **Precio** 10.200 po; **Peso** 30 libras (*13,6 kg*)

DESCRIPCIÓN

Esta coraza no mágica está hecha de adamantita, lo que otorga a su portador una RD de 2/–.

CORAZA DE MANDO

Aura encantamiento fuerte; **NL** 15º

Espacio armadura; **Precio** 25.400 po; **Peso** 30 libras (*13,6 kg*)

DESCRIPCIÓN

Esta *coraza +2* irradia una poderosa aura mágica. Cuando es portada, la armadura rodea con un aura de mando. El portador obtiene un bonificador +2 por competencia a sus pruebas de Carisma, y a todas las pruebas de habilidades en las que el Carisma sea la característica clave. El portador también obtiene un bonificador +2 por competencia a su puntuación de Liderazgo. Las tropas amigas que se encuentran a menos de 360 pies (*120 m*) del usuario se vuelven más valientes de lo normal, obteniendo un bonificador +2 por resistencia a sus tiradas de salvación contra miedo. Dado que el efecto se genera en gran parte debido a la distinción de la armadura, el portador no puede esconderse o disfrazarse de ninguna manera si quiere que su efecto siga ejerciéndose

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar armas y armaduras mágicas, *hechizar monstruo en grupo*; **Coste** 12.875 po

COTA DE BANDAS DE LA SUERTE

Aura encantamiento fuerte; **NL** 12º

Espacio armadura; **Precio** 18.900 po; **Peso** 35 libras (*16 kg*)

DESCRIPCIÓN

Diez gemas de 100 po adornan esta *cota de bandas +3*. Una vez por semana, la armadura permite a su portador que una tirada de ataque hecha en su contra sea repetida, debiendo asumir cualquier consecuencia de la segunda tirada. El jugador que lleva al portador debe decidir si la tirada de ataque se repite, antes de tirar los dados para el daño.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar armas y armaduras mágicas, *bendecir* ; **Coste** 9.650 po

COTA DE MALLAS ÉLFICA

Aura sin aura (no es mágica); **NL** —

Espacio armadura; **Precio** 5.150 po; **Peso** 20 libras (*9 kg*)

DESCRIPCIÓN

Esta ligerísima cota de mallas está hecha de eslabones muy finos de mithril y se trata como armadura ligera en todos los casos, incluso cuando se determina la competencia. La armadura tiene una probabilidad de fallo de conjuro arcano de un 20%, un bonificador +4 máximo por Destreza, y un penalizador -2 por armadura.

Escudos específicos

ESCUDO ABSORBENTE

Aura transmutación fuerte; **NL** 17º

Espacio escudo; **Precio** 50.170 po; **Peso** 15 libras (*6,8 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este *escudo pesado de acero* +1 es de metal, y está pintado de un color negro mate que parece absorber la luz. 1 vez/2 días y a una orden, puede *desintegrar un* objeto que toque, del mismo modo que el conjuro, pero requiere un ataque de toque cuerpo a cuerpo. Este efecto funciona sólo como un ataque, no puede activarse para tener como objetivo a una criatura o arma que impacte en el escudo.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar armas y armaduras mágicas, *desintegrar*; **Coste** 25.170 po.

ESCUDO ALADO

Aura transmutación débil; **NL** 5º

Espacio escudo; **Precio** 17.257 po; **Peso** 10 libras (*4,5 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este escudo pesado de madera tiene un bonificador +3 por mejora, y tiene cinceladas unas alitas de pájaro rodeando su cara delantera. 1 vez/día, y a una orden, puede *volar* (como el conjuro) llevando al portador. El escudo puede llevar hasta 133 libras (*60 kg*) y moverse 60 pies (*18 m*) por asalto, o hasta 266 libras (*120 kg*) moviéndose 40 pies (*12 m*) por asalto.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar armas y armaduras mágicas, *volar*; **Coste** 8.707 po

ESCUDO DE MADERAOSCURA

Aura sin aura (no es mágico); **NL** —

Espacio escudo; **Precio** 257 po; **Peso** 5 libras (*2,25 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este escudo pesado de madera no mágico está hecho de maderaoscura. No tiene bonificador por mejora, pero su material de construcción lo hace más ligero que un escudo de madera normal. No tiene penalizador por armadura.

ESCUDO DEL LANZADOR DE CONJUROS

Aura abjuración moderada; **NL** 6º

Espacio escudo; **Precio** 3.153 po (más el valor del conjuro en el pergamino si hay alguno inscrito); **Peso** 5 libras (*2,25 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este *escudo ligero de madera* +1 tiene una pequeña cinta de cuero en la parte trasera, donde un lanzador de conjuros puede inscribir un solo conjuro como en un pergamino. El conjuro así inscrito tiene sólo la mitad del coste de materiales.

Tabla 15-7: escudos específicos

Menor	Int.	Mayor	Escudo específico	Precio de mercado
01-30	01-20	—	Rodela de maderaoscura	203 po
31-80	21-45	—	Escudo de maderaoscura	257 po
81-95	46-70	—	Escudo pesado de mithril	1.020 po
96-100	71-85	01-20	*Esc. del lanzador de conjuros*	3.153 po
—	86-90	21-40	*Escudo espinoso*	5.580 po
—	91-95	41-60	*Escudo del león*	9.170 po
—	96-100	61-90	*Escudo alado*	17.257 po
—	—	91-100	*Escudo absorbente*	50.170 po

La cinta no puede acomodar conjuros superiores a 3er nivel, y es reutilizable.

Un *escudo del lanzador de conjuros* aleatorio tiene una probabilidad de un 50% de tener un único conjuro de pergamino intermedio inscrito en él. El conjuro es divino (01-80 en d%) o arcano (81-100). Este escudo tiene un 5% de probabilidad de fallo de conjuro arcano

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar armas y armaduras mágicas, Inscribir pergamino, el creador debe ser al menos de 6º nivel; **Coste** 1.653 po

ESCUDO DEL LEÓN

Aura conjuración moderada; **NL** 10º

Espacio escudo; **Precio** 9.170 po; **Peso** 15 libras (*6,8 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este *escudo pesado de acero* +2 está construido para que se parezca a la cabeza de un león que ruge. Tres veces/día, como acción gratuita, puede ordenarse a la cabeza del león que ataque (independientemente del portador del escudo), mordiendo con el ataque base del portador (incluyendo ataques múltiples, si el portador los tiene), e infligiendo 2d6 pg de daño por ataque. Este ataque se suma a cualquier otra posible acción que lleve a cabo el portador.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar armas y armaduras mágicas, *convocar aliado natural IV;* **Coste** 4.670 po

ESCUDO ESPINOSO

Aura evocación moderada; **NL** 6º

Espacio escudo; **Precio** 5.580 po; **Peso** 15 libras (*6,8 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este *escudo pesado de acero* +1 está cubierto de espinas, y actúa como un escudo con púas normal. Al darle una orden, hasta 3 veces/día, el portador del escudo dispara una de sus espinas. Una espina lanzada tiene un bonificador +1 por mejora, un incremento de distancia de 120 pies (*36 m*) e inflige 1d10 pg de daño (19-20/x2). Las espinas disparadas se regeneran cada día.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar armas y armaduras mágicas, *proyectil mágico*; **Coste** 2.875 po

ESCUDO PESADO DE MITHRIL

Aura sin aura (no es mágico); **NL** —

Espacio escudo; **Precio** 1.020 po; **Peso** 5 libras (*2,25 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este escudo pesado está hecho de mithril, y por ello es mucho más ligero que

Tabla 15-8: armas

Menor	Int.	Mayor	Bonificador	Precio base
01-70	01-10	–	+1	2.000 po
71-85	11-29	–	+2	8.000 po
–	30-58	01-20	+3	18.000 po
–	59-62	21-38	+4	32.000 po
–	–	39-49	+5	50.000 po
–	–	–	+6[2]	72.000 po
–	–	–	+7[2]	98.000 po
–	–	–	+8[2]	128.000 po
–	–	–	+9[2]	162.000 po
–	–	–	+10[2]	200.000 po
86-90	63-68	50-63	Arma específica[3]	–
91-100	69-100	64-100	A. es. y tira otra vez[4]	–

[1]Este precio es para 50 flechas, virotes de ballesta o balas de honda.

[2]Un arma no puede tener realmente un bonificador por mejora mayor de +5. Utiliza estas líneas para determinar el precio cuando se añadan aptitudes especiales.

[3]Consulta la tabla 15-11.

[4]Consulta la tabla 15-9 para armas cuerpo a cuerpo, o la tabla 15-10 para armas a distancia.

un escudo de acero normal. Tiene una probabilidad de fallo de conjuro arcano de un 5%, y no tiene penalizador por armadura.

RODELA DE MADERAOSCURA

Aura sin aura (no es mágico); **NL** —

Espacio escudo; **Precio** 203 po; **Peso** 2,5 libras (*1,15 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este escudo ligero de madera no mágico está hecho de maderaoscura. No tiene ningún bonificador por mejora, pero su material de construcción lo hace más ligero que un escudo de madera normal. No tiene penalizador por armadura.

ARMAS

Un arma mágica está mejorada para acertar con más frecuencia, e infligir más daño. Las armas mágicas tienen bonificadores por mejora que varían entre +1 y +5, y que se aplican tanto a las tiradas de ataque como a las de daño cuando se emplean en combate. Todas las armas mágicas son también armas de gran calidad, pero su bonificador por gran calidad al ataque no se apila con el bonificador por mejora al ataque que ya tienen.

Las armas se dividen en dos categorías básicas: de cuerpo a cuerpo y de ataque a distancia. Algunas de las armas listadas como armas de cuerpo a cuerpo pueden ser usadas también como armas de ataque a distancia. En ese caso, sus bonificadores por mejora se aplican a cualquiera de los dos tipos de ataque.

Algunas armas pueden tener aptitudes especiales, que cuentan como bonificadores adicionales a la hora de determinar el precio de mercado del objeto, pero no modifican los bonificadores al ataque y al daño (salvo si se indica). Un arma no puede tener un bonificador modificado (bonificador por mejora más cualquier otro bonificador equivalente por aptitud especial, incluyendo los procedentes de aptitudes y conjuros del personaje) mayor de +10. Un arma con una aptitud especial debe tener, al menos, un bonificador por mejora de +1.

Las armas o las municiones pueden estar hechas de materiales poco usuales. Tira d%: 01-95 indica que el objeto es normal, y 96-00, que está hecho de un material especial (consulta el Capítulo 6).

Nivel de lanzador para armas: el nivel de lanzador para un arma con una aptitud especial se da en la descripción del objeto. Para un objeto que sólo tiene bonificadores por mejora, el nivel de lanzador es 3 veces el bonificador por mejora. Si un objeto tiene a la vez un bonificador por mejora y una aptitud especial, debe cumplimentarse el mayor de los dos niveles de lanzador requeridos.

Dados adicionales de daño: algunas armas mágicas infligen dados adicionales de daño. Al contrario que otros modificadores al daño, los dados adicionales de daño no se multiplican cuando el atacante consigue un impacto crítico.

Armas a distancia y munición: los bonificadores por mejora de las armas de ataque a distancia no se apilan con los bonificadores por mejora de la munición, sino sólo el mayor de los dos bonificadores.

La munición que dispara un arma a distancia con un bonificador por mejora de +1 o mejor se considera un arma mágica respecto a la reducción del daño. De forma similar, la munición disparada por un arma a distancia con alineamiento obtiene dicho alineamiento.

Munición mágica y rotura: cuando una flecha, un virote de ballesta o una bala de honda mágicos fallan su objetivo, hay una probabilidad de un 50% de que se rompan, o queden inservibles. Una flecha, virote o bala mágicos que golpeen contra su objetivo quedan destruidos una vez infligen daño.

Generación de luz: un 30% de las armas mágicas irradian una luz equivalente a un conjuro de *luz* Estas armas que brillan son obviamente mágicas, y no pueden ser ocultadas al ser blandidas, ni su luz apagada. Algunas armas específicas de las detalladas más abajo, o siempre brillan, o nunca lo hacen, según sus descripciones.

Dureza y puntos de golpe: cada +1 de bonificador por mejora de un arma mágica suma +2 a su dureza y +10 a sus puntos de golpe. Consulta también la tabla 7-12 en la página 175.

Activación: normalmente un personaje se beneficia de un arma mágica de la misma manera que un personaje lo hace de un arma mundana: es decir, empuñándola (atacando con ella). Si el arma tiene una aptitud especial que el usuario necesita activar, tiene que pronunciar la palabra de mando (una acción estándar). Un personaje puede activar las aptitudes especiales de 50 piezas de munición al mismo tiempo, suponiendo que todas tengan idénticas aptitudes.

Armas mágicas y golpes críticos: algunas cualidades de armas y unas cuantas armas específicas poseen un efecto adicional en los golpes críticos, que funciona contra criaturas que normalmente no resultan afectadas por ellos. Si tienes éxito en una tirada crítica, aplica el efecto especial, pero no multipliques el daño normal del arma.

Armas para criaturas de tamaño inusual: el coste de las armas para criaturas que no son ni Pequeñas ni Medianas varía (consulta

Tabla 15-9: aptitudes especiales de las armas cuerpo a cuerpo

Menor	Intermedia	Mayor	Aptitud especial	Modif. al pr. de mercado[1]
01-10	01-06	01-03	*Azote*	Bonif. +1
11-17	07-12	—	*Defensora*	Bonif. +1
18-27	13-19	04-06	*Flamígera*	Bonif. +1
28-37	20-26	07-09	*Congeladora*	Bonif. +1
38-47	27-33	10-12	*Electrizante*	Bonif. +1
48-56	34-38	13-15	*Fantasmal*	Bonif. +1
57-67	39-44	—	*Afilada*[2]	Bonif. +1
68-71	45-48	16-19	*Canalizadora de ki*	Bonif. +1
72-75	49-50	—	*Compasiva*	Bonif. +1
76-82	51-54	20-21	*Hendiente*	Bonif. +1
83-87	55-59	22-24	*Alm. de conjuros*	Bonif. +1
88-91	60-63	25-28	*Arrojadiza*	Bonif. +1
92-95	64-65	29-32	*Tronante*	Bonif. +1
96-99	66-69	33-36	*Maliciosa*	Bonif. +1
—	70-72	37-41	*Anárquica*	Bonif. +2
—	73-75	42-46	*Axiomática*	Bonif. +2
—	76-78	47-49	*Disruptora*[3]	Bonif. +2
—	79-81	50-54	*Explosiva ígnea*	Bonif. +2
—	82-84	55-59	*Explosiva gélida*	Bonif. +2
—	85-87	60-64	*Sagrada*	Bonif. +2
—	88-90	65-69	*Explosiva eléctrica*	Bonif. +2
—	91-93	70-74	*Sacrílega*	Bonif. +2
—	94-95	75-78	*Hiriente*	Bonif. +2
—	—	79-83	*Veloz*	Bonif. +3
—	—	84-86	*Radiante*	Bonif. +4
—	—	87-88	*Danzante*	Bonif. +4
—	—	89-90	*Vorpalina*[2]	Bonif. +5
100	96-100	91-100	Tira dos veces[4]	—

[1]Añádelo al bonificador por mejora de la tabla 15-8, para determinar el precio total de mercado.

[2]Sólo para armas cortantes (sólo para la vorpalina) o perforante. Vuelve a tirar si ha sido generada aleatoriamente para un arma contundente.

[3]Sólo para armas contundentes. Vuelve a tirar si ha sido generada aleatoriamente para un arma cortante o perforante.

[4]Vuelve a tirar si obtienes de nuevo la misma aptitud especial, si obtienes una aptitud incompatible con una que ya hayas obtenido, o si la aptitud adicional sitúa el bonificador por encima del límite de +10. El bonificador por mejora del arma más otros bonificadores equivalentes por aptitud especial no pueden sumar más de +10

el Capítulo 6). El coste de la gran calidad y de cualquier efecto mágico sigue siendo el mismo.

Cualidades especiales: tira d%. Un resultado de 01-30 indica que el objeto emite luz, 31-45 indica que algo (un diseño, inscripción, o algo parecido) proporciona una pista sobre la función del arma, y 46-100 indica que no hay cualidades especiales.

Tabla 15-10: aptitudes especiales de las armas a distancia

Menor	Intermedia	Mayor	Aptitud especial	Modif. al pr. de mercado[1]
01-12	01-08	01-04	*Azote*	Bonif. +1
13-25	09-16	05-08	*Distante*	Bonif. +1
26-40	17-28	09-12	*Flamígera*	Bonif. +1
41-55	29-40	13-16	*Congeladora*	Bonif. +1
56-60	41-42	—	*Compasiva*	Bonif. +1
61-68	43-47	17-21	*Retornante*	Bonif. +1
69-83	48-59	22-25	*Electrizante*	Bonif. +1
84-93	60-64	26-27	*Buscadora*	Bonif. +1
94-99	65-68	28-29	*Tronante*	Bonif. +1
—	69-71	30-34	*Anárquica*	Bonif. +2
—	72-74	35-39	*Axiomática*	Bonif. +2
—	75-79	40-49	*Explosiva ígnea*	Bonif. +2
—	80-82	50-54	*Sagrada*	Bonif. +2
—	83-87	55-64	*Explosiva gélida*	Bonif. +2
—	88-92	65-74	*Explosiva eléctrica*	Bonif. +2
—	93-95	75-79	*Sacrílega*	Bonif. +2
—	—	80-84	*Veloz*	Bonif. +3
—	—	85-90	*Radiante*	Bonif. +4
100	96-100	91-100	Tira dos veces[2]	—

[1]Añádelo al bonificador por mejora de la tabla 15-8, para determinar el precio total de mercado.

[2]Arcos, ballestas, y hondas fabricados con esta aptitud conceden este poder a su munición.

[3]Vuelve a tirar si obtienes de nuevo la misma aptitud especial, si obtienes una aptitud incompatible con una que ya hayas obtenido, o si la aptitud adicional sitúa el bonificador por encima del límite de +10. El bonificador por mejora del arma más otros bonificadores equivalentes por aptitud especial no pueden sumar más de +10.

Descripciones de las aptitudes especiales de las armas mágicas

Un arma con una aptitud especial debe tener, al menos, un bonificador +1 por mejora.

Afilada: esta aptitud dobla el rango de amenaza de un arma. Sólo las armas cortantes y perforantes pueden ser encantadas para ser afiladas. Si obtienes esta propiedad de manera aleatoria, y el arma en cuestión no es de dichos tipos, vuelve a tirar. Este beneficio no se apila con ningún otro efecto mágico que amplíe el rango de amenaza de un arma (como el conjuro *afiladura*, o la dote Crítico mejorado).

Transmutación moderada; NL 10º; Fabricar armas y armaduras mágicas, *afiladura*; Precio: bonificador +1.

Almacenadora de conjuros: un arma *almacenadora de conjuros* permite a un lanzador de conjuros almacenar en el arma un solo conjuro de hasta 3er nivel que precise de un objetivo (el conjuro debe tener un tiempo de lanzamiento de 1 acción estándar). En cualquier momento en que el arma impacta a una criatura y ésta sufre daño

por ello, el arma puede lanzar inmediatamente el conjuro sobre la criatura como acción gratuita si el portador lo desea (esta aptitud especial es una excepción a la regla general que dice que lanzar un conjuro desde un objeto cuesta al menos tanto tiempo como el necesario para lanzar el conjuro de manera normal). Una vez el conjuro ha sido lanzado, el lanzador de conjuros puede almacenar otro con objetivo de hasta 3er nivel sobre el arma. El arma da a conocer mágicamente al portador el nombre del conjuro que almacene en ese momento. Un arma *almacenadora de conjuros* obtenida aleatoriamente tiene una probabilidad de un 50% de tener ya un conjuro almacenado.

Evocación fuerte (más el aura del conjuro almacenado); NL 12º; Fabricar armas y armaduras mágicas, el creador debe ser un lanzador de nivel 12º al menos; Precio: bonificador +1.

Anárquica: un arma *anárquica* está alineada con el caos, e imbuida del poder de éste. El arma tiene alineamiento caótico y de este modo ignora la correspondiente reducción de daño. Inflige un daño adicional caótico de 2d6 pg de daño contra todo lo que sea de alineamiento legal. El arma impone un nivel negativo (consulta la página 561) a cualquier criatura legal que la empuña, que persiste durante todo el tiempo que se empuña el arma, y desaparece cuando deja de blandirse. El nivel negativo no puede evitarse de forma alguna (conjuros de *restablecimiento* incluidos) mientras se empuña el arma.

Evocación moderada [caótica]; NL 7º; Fabricar armas y armaduras mágicas, *martillo del caos*, el creador debe ser caótico; Precio: bonificador +2.

Arrojadiza: esta aptitud sólo puede ser situada sobre un arma cuerpo a cuerpo. Un arma cuerpo a cuerpo encantada con esta aptitud obtiene un incremento de distancia de 10 pies (*3 m*) y puede ser lanzada por quien tenga competencia en el uso normal del arma.

Transmutación débil; NL 5º; Fabricar armas y armaduras mágicas, *piedra mágica*; Precio: bonificador +1.

Axiomática: un arma axiomática es un arma alineada hacia la ley, e imbuida con el poder de ésta. Hace que el arma tenga alineamiento legal, y de este modo ignora la correspondiente reducción de daño. Inflige un daño adicional legal de 2d6 pg de daño contra todo lo que sea de alineamiento caótico. El arma impone un nivel negativo a cualquier criatura caótica que la empuña, que persiste durante todo el tiempo que se empuña el arma y desaparece cuando deja de blandirse. El nivel negativo no puede evitarse de ninguna manera (conjuros de *restablecimiento* incluidos) mientras se empuña el arma.

Evocación moderada [legal]; NL 7º; Fabricar armas y armaduras mágicas, *ira del orden*, el creador debe ser legal; Precio: bonificador +2.

Azote (de): un arma de azote es mucho más efectiva cuando ataca a un tipo o subtipo de criatura. Contra el enemigo designado, su bonificador por mejora efectivo es +2 puntos su bonificador por mejora normal, y demás inflige 2d6 pg de daño adicionales contra su enemigo. Para designar aleatoriamente el enemigo designado para el arma, tira en la siguiente tabla.

d%	Enemigo designado
01-05	Aberraciones
06-09	Animales
10-16	Constructos
17-22	Dragones
23-27	Hadas
28-60	Humanoides (escoge un subtipo)
61-65	Bestias mágicas
66-70	Humanoides monstruosos
71-72	Cienos
73-88	Ajenos (escoge un subtipo)
89-90	Plantas
91-98	Muertos vivientes
99-100	Sabandijas

Conjuración moderada; NL 8º; Fabricar armas y armaduras mágicas, *convocar monstruo I*; Precio: bonificador +1.

Buscadora: sólo las armas a distancia pueden tener esta aptitud. El arma se dirige hacia el objetivo, negando cualquier probabilidad de fallo, como la procedente de la ocultación. El portador sigue teniendo que apuntar el arma a la casilla correcta (las flechas lanzadas por error hacia un espacio vacío, por ejemplo, no cambian de dirección para golpear a un enemigo invisible, ni siquiera si está cerca).

Adivinación fuerte; NL 12º; Fabricar armas y armaduras mágicas, *visión verdadera*; Precio: bonificador +1.

Compasiva: este arma inflige 1d6 pg de daño adicionales, y todo el daño que inflige se considera daño no letal. A una orden, el arma suprime esta aptitud hasta que se le vuelve a ordenar (permitiéndole infligir daño letal, pero sin bonificador al daño por esta aptitud).

Conjuración débil; NL 5º; Fabricar armas y armaduras mágicas, *curar heridas leves*; Precio: bonificador +1.

Congeladora: a una orden, un arma *congeladora* se reviste de un frío helado, que no daña a quien empuña el arma. El efecto permanece hasta que se la de otra orden. Las armas *congeladoras* infligen 1d6 pg de daño por frío adicionales tras un impacto con éxito.

Evocación moderada; NL 8º; Fabricar armas y armaduras mágicas, *helar metal* o *tormenta de hielo*; Precio: bonificador +1.

Danzante: un arma *danzante* puede ser soltada (requiere una acción estándar) para que ataque por sí sola. Lucha durante 4 asaltos utilizando el ataque base de la persona que la soltó y luego cae al suelo. Mientras danza, no puede llevar a cabo ataques de oportunidad, y la persona que la activó no se considera que la está empuñando. Por lo demás, se considera blandida o atendida por dicha criatura para todas las maniobras y efectos que tienen como objetivo a objetos. Mientras danza, ocupa el mismo espacio que el personaje activador, y puede atacar a enemigos adyacentes (las armas con alcance pueden atacar a oponentes que están hasta a 10 pies [*3 m*] de distancia). Acompaña a todas partes a la persona que la activó, ya se mueva por medios físicos o mágicos. Si el portador que la soltó tiene una mano libre, puede recogerla mientras ataca por sí misma mediante una acción gratuita, pero cuando la recupera de

esta manera no puede danzar (atacar por sí misma) de nuevo hasta al cabo de 4 asaltos.

Transmutación fuerte; NL 15º; Fabricar armas y armaduras mágicas, *animar los objetos*; Precio: bonificador +4.

Defensora: un arma *defensora* permite a su portador transferir algunos o todos los bonificadores por mejora del arma a su CA como un bonificador que se apila con los demás. Como acción gratuita, el portador elige cómo distribuirlos (al principio de su turno, antes de utilizarla) y el efecto sobre la CA dura hasta su siguiente turno.

Abjuración moderada; NL 8º; Fabricar armas y armaduras mágicas, *escudo* o *escudo de la fe*; Precio: bonificador +1.

Disruptora: un arma *disruptora* es el azote de los muertos vivientes. Una criatura de este tipo impactada en combate debe superar una salvación de Fortaleza CD 14 o quedar destruida. Un arma disruptora debe ser cuerpo a cuerpo y contundente

Conjuración fuerte; NL 14º; Fabricar armas y armaduras mágicas, *sanar*; Precio: bonificador +2.

Distante: esta aptitud sólo puede ser colocada sobre un arma a distancia, que obtiene el doble de incremento de distancia que otras armas de su tipo.

Adivinación moderada; NL 6º; Fabricar armas y armaduras mágicas, *clariaudiencia/clarividencia*; Precio: bonificador +1.

Electrizante: a una orden, un arma *electrizante* se carga de electricidad, que no daña a quien la sujeta, y que inflige 1d6 pg de daño adicional por electricidad tras un impacto con éxito. El efecto permanece hasta que se le da otra orden.

Evocación moderada; NL 8º; Fabricar armas y armaduras mágicas, *llamar al relámpago* o *rayo relampagueante*; Precio: bonificador +1.

Explosiva eléctrica: un arma *explosiva eléctrica* funciona como un arma *electrizante* que, además, produce una explosión también eléctrica al conseguir un impacto crítico. La electricidad no daña a quien la empuña. Las armas explosivas eléctricas infligen 1d10 pg de daño por electricidad adicional con un impacto crítico con éxito. Si el multiplicador de crítico del arma es ×3, suma en vez de lo anterior, otros 2d10 pg de daño por electricidad adicionales y, si el multiplicador es ×4, suma 3d10 pg de daño por electricidad adicionales.

Incluso si la aptitud *electrizante* no está activa, el arma sigue infligiendo su daño adicional por electricidad con un impacto crítico con éxito.

Evocación moderada; NL 10º; Fabricar armas y armaduras mágicas, *llamar al relámpago* o *rayo relampagueante*; Precio: bonificador +2.

Explosiva gélida: un arma *explosiva gélida* funciona como un arma *congeladora* que, además, produce una explosión de escarcha al conseguir con éxito un impacto crítico. La escarcha no daña las manos de quien empuña el arma. Las armas *explosivas gélidas* infligen 1d10 pg de daño por frío adicionales con un impacto crítico con éxito. Si el multiplicador de crítico del arma es ×3 suma, en vez de lo anterior, 2d10 pg de daño por frío adicionales y, si el multiplicador es ×4, suma 3d10 pg de daño por frío adicionales.

Incluso si la aptitud *congeladora* no está activa, el arma sigue infligiendo su daño adicional por frío con un impacto crítico con éxito.

Tabla 15-11: armas específicas

Menor	Int.	Mayor	Arma específica	Precio de mercado
01-15	–	–	*Flecha adormecedora*	132 po
16-25	–	–	*Virote aullante*	267 po
26-45	–	–	Daga de plata de gc	322 po
46-65	–	–	Espada larga de hierro frío de gc	330 po
66-75	01-09	–	*Jabalina del relámpago*	1.500 po
76-80	10-15	–	*Flecha asesina*	2.282 po
81-90	16-24	–	Daga adamantina	3.002 po
91-100	25-33	–	H. de batalla adamantina	3.010 po
–	34-37	–	*Flecha asesina (mayor)*	4.057 po
–	38-40	–	*Rompedora*	4.315 po
–	41-46	–	*Daga de ponzoña*	8.302 po
–	47-51	–	*Tridente avisador*	10.115 po
–	52-57	01-04	*Daga del asesino*	10.302 po
–	58-62	05-07	*Tormento de cambiantes*	12.780 po
–	63-66	08-09	*Tridente de comandar peces*	18.650 po
–	67-74	10-13	*Lengua flamígera*	20.715 po
–	75-79	14-17	*H. de la suerte* (sin deseos)	22.060 po
–	80-86	18-24	*Espada de sutileza*	22.310 po
–	87-91	25-31	*Espada de los Planos*	22.315 po
–	92-95	32-37	*Robadora de nueve vidas*	23.057 po
–	96-98	38-42	*Arco juramentado*	25.600 po
–	99-100	43-46	*Esp. arrebatadora de vidas*	25.715 po
–	–	47-51	*Maza del terror*	38.552 po
–	–	52-57	*Bebedora de vidas*	40.320 po
–	–	58-62	*Cimitarra de los bosques*	47.315 po
–	–	63-67	*Espada ropera punzante*	50.320 po
–	–	68-73	*Hoja solar*	50.335 po
–	–	74-79	*H. de marcar de escarcha*	54.475 po
–	–	80-84	*M. arrojadizo de los enanos*	60.312 po
–	–	85-91	*Hoja de la suerte* (1 deseo)	62.360 po
–	–	92-95	*Maza del castigo*	75.312 po
–	–	96-97	*H. de la suerte* (2 deseos)	102.660 po
–	–	98-99	*Vengadora sagrada*	120.630 po
–	–	100	*H. de la suerte* (3 deseos)	142.960 po

Evocación moderada; NL 10º; Fabricar armas y armaduras mágicas, *helar metal* o *tormenta de hielo*; Precio: bonificador +2.

Explosiva ígnea: un arma *explosiva ígnea* funciona como un arma *flamígera* que, además, estalla en llamas al conseguir con éxito un impacto crítico. El fuego no daña a quien empuña el arma. Además del daño adicional por la aptitud *flamígera* (ver más adelante), un arma *explosiva ígnea* inflige 1d10 pg de daño por fuego adicionales con un impacto crítico con éxito. Si el multiplicador de crítico del arma es ×3 suma, en vez de lo anterior, 2d10 pg de daño por fuego adicionales y, si el multiplicador es ×4, suma 3d10 pg de daño por fuego adicionales.

Incluso si la aptitud *flamígera* no está activa, el arma sigue infligiendo daño por fuego adicional tras un impacto crítico con éxito.

Evocación fuerte; NL 12º; Fabricar armas y armaduras mágicas, *filo flamígero, descarga flamígera* o *bola de fuego*; Precio: bonificador +2.

Fantasmal: un arma *fantasmal* inflige daño normal a las criaturas incorporales, sea cual sea su bonificador. La probabilidad de un 50% de evitar el daño que tienen las criaturas incorporales no se aplica a las armas *fantasmales*. Además, en cualquier momento puede ser recogida y movida por dichas criaturas. Un fantasma que se manifieste puede blandir el arma contra enemigos corporales. Esencialmente, un arma *fantasmal* se considera tanto corporal como incorporal.

Conjuración moderada; NL 9º; Fabricar armas y armaduras mágicas, *desplazamiento de plano*; Precio: bonificador +1.

Flamígera: a una orden, un arma *flamígera* se reviste de llamas, que no dañan al que la sujeta, y que infligen 1d6 pg de daño por fuego adicionales con un impacto con éxito. El efecto dura hasta que se da otra orden.

Evocación moderada; NL 10º; Fabricar armas y armaduras mágicas, *filo flamígero, descarga flamígera* o *bola de fuego*; Precio: bonificador +1.

Foco de *ki*: el arma mágica transmite el *ki* del portador, permitiéndole usar sus ataques especiales de *ki* a través del arma como si fuera un ataque sin armas. Entre estos ataques se incluyen el impacto *ki* del monje, la palma temblorosa, y la dote Puñetazo aturdidor (incluyendo cualquier estado que el monje pueda aplicar utilizando esta dote). Sólo las armas cuerpo a cuerpo pueden canalizar el *ki*.

Transmutación moderada; NL 8º; Fabricar armas y armaduras mágicas, el creador debe ser un monje, Precio: bonificador +1.

Hendiente: un arma *hendiente* permite a un portador con la dote Hendedura llevar a cabo un intento adicional de Hendedura en un asalto, si el primero tiene éxito, y si el siguiente enemigo también está dentro del alcance. Este ataque adicional no puede ser contra el primer enemigo.

Evocación moderada; NL 8º; Fabricar armas y armaduras mágicas, *poder divino*; Precio: bonificador +1.

Hiriente: un arma *hiriente* inflige un 1 pg de daño por sangrado cuando impacta a una criatura. Múltiples impactos de un arma hiriente incrementan el sangrado. Las criaturas que sangran sufren dicho daño al inicio de sus turnos. El sangrado puede detenerse mediante una prueba de Curar CD 15, o aplicando cualquier conjuro que cure daño de pg. Un impacto crítico no multiplica el daño por sangrado. Las criaturas inmunes a los críticos también son inmunes al daño por sangrado infligido por este arma.

Evocación moderada; NL 10º; Fabricar armas y armaduras mágicas, *sangrar*; Precio: bonificador +2.

Maliciosa: cuando un arma *maliciosa* impacta a un oponente, crea un destello de energía disruptiva que resuena entre el oponente y el portador, que inflige 2d6 pg de daño adicionales al adversario, y 1d6 pg de daño al portador. Sólo las armas cuerpo a cuerpo pueden ser *maliciosas*.

Nigromancia moderada; NL 9º; Fabricar armas y armaduras mágicas, *enervación*; Precio: bonificador +1.

Radiante: un arma *radiante* tiene su parte significativa transformada en luz, aunque ello no modifica el peso del objeto. Produce una luz tan intensa como la de una antorcha (20 pies [*6 m*] de radio). Un arma *radiante* ignora la materia no viva. Los bonificadores por armadura y por escudo a la CA no cuentan contra ella porque el arma pasa a través de la armadura (los bonificadores por Destreza, desvío, esquiva, armadura natural y otros por el estilo siguen aplicándose). Un arma *radiante* no puede causar daño a muertos vivientes, constructos, ni objetos. Esta propiedad sólo puede aplicarse a armas de ataque cuerpo a cuerpo, arrojadizas y a la munición de las armas a distancia.

Transmutación fuerte; NL 16º; Fabricar armas y armaduras mágicas, *forma gaseosa, llama continua*; Precio: bonificador +4.

Retornante: esta aptitud especial sólo puede ser colocada sobre un arma que puede ser lanzada. Un arma *retornante* vuelve, atravesando el aire, hasta la criatura que la lanzó, en el asalto siguiente al cual fue lanzada, justo antes del nuevo turno de la criatura, y está por tanto lista para ser utilizada ese turno. Recoger un arma *retornante* cuando vuelve es una acción gratuita. Si el personaje no puede hacerlo, o si se ha movido desde que la lanzó, el arma cae al suelo en la casilla desde la que fue arrojada.

Transmutación moderada; NL 7º; Fabricar armas y armaduras mágicas, *telecinesis*; Precio: bonificador +1.

Sacrílega: un arma *sacrílega* está imbuida de poder sacrílego, que hace que el arma tenga alineamiento maligno y de este modo ignore la reducción de daño correspondiente. Inflige 2d6 pg de daño adicionales contra todas las criaturas de alineamiento bueno. El arma impone un nivel negativo permanente a cualquier criatura buena que la empuña, que persiste durante todo el tiempo que sujeta el arma, y desaparece cuando deja de blandirla. Este nivel negativo no puede ser evitado de ninguna manera (conjuros de *restablecimiento* incluidos) mientras se sujeta el arma.

Evocación moderada [maligna]; NL 7º; Fabricar armas y armaduras mágicas, *azote sacrílego*, el creador debe ser maligno; Precio: bonificador +2.

Sagrada: un arma *sagrada* está imbuida de poder sagrado. Este poder hace que el arma tenga alineamiento bueno y de este modo ignora la reducción de daño correspondiente. Inflige 2d6 pg de daño adicionales contra todo lo que sea de alineamiento maligno. El arma impone un nivel negativo permanente a cualquier criatura maligna que la empuña, que persiste durante todo el tiempo que sujeta el arma, y desaparece cuando deja de blandirla. Este nivel negativo no puede ser evitado de ninguna manera (conjuros de *restablecimiento* incluidos) mientras se sujeta el arma.

Evocación moderada [buena]; NL 7º; Fabricar armas y armaduras mágicas, *castigo divino*, el creador debe ser bueno; Precio: bonificador +2.

Tronante: un arma *tronante* crea un aullido cacofónico parecido al del trueno cuando consigue un impacto crítico. La energía sónica no daña a quien empuña el arma. Las armas *tronantes* infligen 1d8 pg de daño sónico adicionales con un impacto crítico con éxito. Si el multiplicador de crítico del arma es ×3 suma, en vez de lo anterior, 2d8 pg de daño sónico adicional y, si el multiplicador es ×4, suma

3d8 pg de daño sónico adicional. Quienes sufren un impacto crítico infligido con un arma tronante deben salvar contra Fortaleza CD 14 o quedar sordos permanentemente.

Nigromancia débil; NL 5º; Fabricar armas y armaduras mágicas, *ceguera/ sordera*; Precio: bonificador +1.

Veloz: cuando lleva a cabo una acción de ataque completo, el portador de un arma *veloz* puede llevar a cabo un ataque adicional con ella. El ataque usa el bonificador por ataque completo del portador, más los modificadores apropiados para la ocasión (este beneficio no es acumulativo con efectos similares, como el conjuro *acelerar*).

Transmutación moderada; NL 7º; Fabricar armas y armaduras mágicas, *acelerar*; Precio: bonificador +3.

Vorpalina: esta potente y temida aptitud permite al arma cercenar la cabeza de aquellos a los que impacta. Con una tirada natural de 20 (y a continuación una tirada con éxito para confirmar el crítico), el arma separa la cabeza del oponente (si la tiene, claro) de su cuerpo. Algunas criaturas, como muchas de las aberraciones y todos los cienos, no tienen cabeza. Otras, como los gólem y las criaturas muertas vivientes que no son vampiros, no se ven afectadas por la pérdida de la cabeza. La mayoría de las criaturas, sin embargo, muere cuando se les corta la cabeza. Un arma *vorpalina* debe ser cuerpo a cuerpo y cortante. Si esta propiedad sale de forma aleatoria para un arma inadecuada, vuelve a tirar.

Nigromancia y transmutación fuertes; NL 18º; Fabricar armas y armaduras mágicas, *afiladura, círculo de muerte*; Precio: bonificador +5.

Armas específicas

ARCO JURAMENTADO

Aura evocación fuerte; **NL** 15º

Espacio ninguno; **Precio** 25.600 po; **Peso** 3 libras (*1,4 kg*)

DESCRIPCIÓN

De manufactura élfica, este *arco largo compuesto* +2 (bonificador Fue +2) de color blanco susurra: "Derrota rápida para mis enemigos" en élfico cuando es empuñado y tensado. 1 vez/día, si el arquero jura en voz alta matar a su objetivo (como acción gratuita), el susurro del arco se convierte en el grito: "¡Muerte rápida para quienes me han contrariado!". Contra ese enemigo jurado, el arco tiene un bonificador +5 por mejora, y las flechas lanzadas por él causan 2d6 pg de daño adicionales (además, ×4 con un impacto crítico, en vez de ×3). Sin embargo, el arco se considera sólo un arma de gran calidad contra todos los demás enemigos aparte del jurado, y el portador sufre un penalizador -1 a las tiradas de ataque con cualquier otra arma que no sea el *arco juramentado*. Estos bonificadores y penalizadores duran 7 días, o hasta que el enemigo jurado ha sido muerto o destruido por el portador del *arco juramentado*, lo que suceda primero.

El *arco juramentado* sólo puede tener un enemigo jurado a la vez. Una vez el portador jura que va a matar a un objetivo, no puede realizar un nuevo juramento hasta que haya matado a ese objetivo o hayan pasado 7 días. Incluso si el portador mata al enemigo jurado el mismo día en el que hace el juramento, no puede activar el poder especial del *arco juramentado* otra vez hasta que han transcurrido 24 horas desde el momento en el que lo pronunció.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar armas y armaduras mágicas, el creador debe ser un elfo; **Coste** 13.100 po

BEBEDORA DE VIDAS

Aura nigromancia fuerte; **NL** 13º

Espacio ninguno; **Precio** 40.320 po; **Peso** 12 libras (*5,4 kg*)

DESCRIPCIÓN

Esta *gran hacha* +1 es la favorita de los muertos vivientes y de los constructos, que no sufren sus desventajas. Impone 2 niveles negativos a su objetivo cuando inflige daño, como si éste hubiera sido impactado por una criatura muerta viviente. Un día después de haber sido impactado, el sujeto debe superar una salvación de Fortaleza CD 16 por cada nivel negativo, o se convierte en permanente.

Cada vez que una *bebedora de vidas* inflige daño a un enemigo, también impone un nivel negativo a su portador, que dura 1 hora.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar armas y armaduras mágicas, *enervación*; **Coste** 20.320 po

CIMITARRA DE LOS BOSQUES

Aura Evocación moderada; **NL** 11º

Espacio ninguno; **Precio** 47.315 po; **Peso** 4 libras (*1,8 kg*)

DESCRIPCIÓN

Esta *cimitarra* +3, si se utiliza al aire libre en una zona de clima templado, otorga a su portador el uso de la dote Hendedura, e inflige 1d6 pg de daño adicionales.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar armas y armaduras mágicas, *poder divino* o el lanzador debe ser un druida de nivel 7 o más; **Coste** 23.815 po

DAGA ADAMANTINA

Aura sin aura (no es mágica); **NL** —

Espacio ninguno; **Precio** 3.002 po; **Peso** 1 libra (*454 g*)

DESCRIPCIÓN

Esta daga no mágica está hecha de adamantita. Al ser un arma de gran calidad, tiene un bonificador +1 por mejora a las tiradas de ataque

DAGA DEL ASESINO

Aura nigromancia moderada; **NL** 9º

Espacio ninguno; **Precio** 10.302 po; **Peso** 1 libra (*454 g*)

DESCRIPCIÓN

Esta curvada *daga* +2 de aspecto maligno añade un bonificador +1 a la CD de una salvación de Fortaleza forzada por el ataque mortal de un asesino

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fab. armas y armaduras mágicas, *rematar a los vivos*; **Coste** 5.302 po

DAGA DE PLATA DE GRAN CALIDAD

Aura sin aura (no es mágica); **NL** —

Espacio ninguno; **Precio** 322 po; **Peso** 1 libra (*454 g*)

DESCRIPCIÓN

Esta daga de plata alquímica de gran calidad no es mágica. Al ser un arma de gran calidad, tiene un bonificador +1 por mejora a las tiradas de ataque (pero no de daño).

DAGA DE PONZOÑA

Aura nigromancia débil; **NL** 5º

Espacio ninguno; **Precio** 8.302 po; **Peso** 1 libra (*454 g*)

DESCRIPCIÓN

Esta *daga* +1 de color negro tiene un borde aserrado, que permite al portador infligir un efecto de *veneno* (como el conjuro, CD 14 de la salvación) sobre una criatura impactada por la hoja 1 vez/día. El portador puede decidir usar el poder después de haber impactado. Hacerlo se considera una acción gratuita, pero el efecto de *veneno* debe ser invocado el mismo asalto en el que la daga impacta.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar armas y armaduras mágicas, *veneno*; **Coste** 4.302 po

ESPADA ARREBATADORA DE VIDAS

Aura nigromancia fuerte; **NL** 17º

Espacio ninguno; **Precio** 25.715; **Peso** 4 libras (*1,8 kg*)

DESCRIPCIÓN

Esta *espada larga* +2 de hierro negro inflige un nivel negativo al conseguir un impacto crítico. El portador de la espada obtiene 1d6 pg temporales cada vez que impone a otro un nivel negativo, pg que duran 24 horas. Al día siguiente, la víctima debe superar una salvación de Fortaleza CD 16 para cada nivel negativo sufrido, o se convierte en permanente.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fab. armas y armaduras mágicas, *enervación*; **Coste** 13.015 po

ESPADA DE SUTILEZA

Aura ilusión moderada; **NL** 7º

Espacio ninguno; **Precio** 22.310 po; **Peso** 2 libras (*907 g*)

DESCRIPCIÓN

Es una *espada corta* +1, con una hoja delgada de color gris apagado. Esta espada añade un bonificador +4 a las tiradas de ataque y daño de su portador cuando está haciendo con ella un ataque furtivo.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fab. armas y armaduras mágicas, *contorno borroso*; **Coste** 11.310 po

ESPADA DE LOS PLANOS

Aura evocación fuerte; **NL** 15º

Espacio ninguno; **Precio** 22.315 po; **Peso** 4 libras (*1,8 kg*)

DESCRIPCIÓN

Esta espada larga tiene un bonificador +1 por mejora en el plano Material, pero en cualquier plano Elemental su bonificador por mejora se incrementa a +2 (el +2 también se aplica en el plano Material cuando el arma se utiliza contra criaturas nativas de un plano elemental). Funciona como una *espada larga* +3 en el plano Astral y en el Etéreo, o cuando se utiliza contra oponentes de cualquiera de estos planos. En cualquier otro plano, o contra cualquier ajeno, funciona como una *espada larga* +4.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar armas y armaduras mágicas, *desplazamiento de plano*; **Coste** 11.315 po

ESPADA LARGA DE HIERRO FRÍO DE GRAN CALIDAD

Aura sin aura (no es mágica); **NL** —

Espacio ninguno; **Precio** 330 po; **Peso** 4 libras (*1,8 kg*)

DESCRIPCIÓN

Esta espada larga no mágica está hecha de hierro frío. Como arma de gran calidad, tiene un bonificador por mejora +1 a las tiradas de ataque

ESPADA ROPERA PUNZANTE

Aura nigromancia fuerte; **NL** 13º

Espacio ninguno; **Precio** 50.320 po; **Peso** 2 libras (*907 g*)

DESCRIPCIÓN

Tres veces al día, esta *espada ropera* +2 *hiriente* permite a su portador llevar a cabo un ataque de toque con el arma, que causa 1d6 puntos de daño a la Constitución debido a la pérdida de sangre. Las criaturas inmunes a los críticos también lo son al daño a la Constitución infligido por este arma.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar armas y armaduras mágicas, *dañar*; **Coste** 25.320 po

FLECHA ADORMECEDORA

Aura encantamiento débil; **NL** 5º

Espacio ninguno; **Precio** 132 po; **Peso** 1/10 libra (*45 g*)

DESCRIPCIÓN

Esta *flecha* +1 está pintada de blanco, y sus plumas también son blancas. Si golpea a un enemigo de manera que pudiera infligir daño, en vez de hacer el daño normal explota en energía mágica que inflige daño no letal (en la misma cantidad que hubiera infligido el daño letal) y fuerza al objetivo a llevar a cabo una salvación de Voluntad CD 11 con éxito para no quedar dormido.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar armas y armaduras mágicas, *dormir*; **Coste** 70 po

FLECHA ASESINA

Aura nigromancia fuerte; **NL** 13º

Espacio ninguno; **Precio** 2.282 po (*asesina*) o 4.057 (*asesina mayor*); **Peso** 1/10 libra (*45 g*)

DESCRIPCIÓN

Esta *flecha* +1 está asociada a un tipo o subtipo particular de criatura. Si impacta contra dicha criatura, el objetivo debe salvar contra Fortaleza CD 20 con éxito o sufrir 50 pg de daño. Ten en cuenta que incluso las criaturas que estarían normalmente exentas de las salvaciones de Fortaleza (muertos vivientes y constructos) están amenazadas por este ataque. Cuando está asociado a una criatura viva, éste es un efecto de muerte (y por ello *custodia contra la muerte* protege al objetivo). Para determinar el tipo de criatura al que está asociada la flecha, tira en la tabla más abajo.

Una *flecha asesina mayor* funciona como una normal, pero la CD para evitar el efecto de muerte es 23, y la flecha inflige 100 pg de daño si se falla la salvación.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar armas y armaduras mágicas, *dedo de la muerte* (para la *flecha asesina*) o *dedo de la muerte* intensificado (para la *flecha asesina mayor*); **Coste** 1.144 po 5 pp (*flecha asesina*), o 2.032 po (*flecha asesina mayor*).

d%	Tipo o subtipo designado
01-05	Aberraciones
06-09	Animales
10-16	Constructos
17-27	Dragones
28-32	Hadas
33	Humanoides acuáticos

34-35	Humanoides (enanos)
36-37	Humanoides (elfos)
38-44	Humanoides (gigantes)
45	Humanoides (gnoll)
46	Humanoides (gnomos)
47-49	Humanoides (razas goblin)
50	Humanoides (medianos)
51-54	Humanoides (humanos)
55-57	Humanoides (reptilianos)
58-60	Humanoides (orcos)
61-65	Bestias mágicas
66-70	Humanoides monstruosos
71-72	Cienos
73	Ajenos (aire)
74-76	Ajenos (caóticos)
77	Ajenos (tierra)
78-80	Ajenos (malignos)
81	Ajenos (fuego)
82-84	Ajenos (buenos)
85-87	Ajenos (legales)
88	Ajenos (agua)
89-90	Plantas
91-98	Muertos vivientes
99-100	Sabandijas

HACHA DE BATALLA ADAMANTINA

Aura sin aura (no es mágica); **NL** —

Espacio ninguno; **Precio** 3.010 po; **Peso** 6 libras (*2,7 kg*)

DESCRIPCIÓN

Esta hacha no mágica está hecha de adamantita. Al ser un arma de gran calidad, tiene un bonificador +1 por mejora a las tiradas de ataque.

HIERRO DE MARCAR DE ESCARCHA

Aura evocación fuerte; **NL** 14°

Espacio ninguno; **Precio** 54.475 po; **Peso** 8 libras (*3,6 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este *mandoble +3 congelador* irradia luz como una antorcha cuando la temperatura del aire se encuentra por debajo de 0° F [-18° C]. En esos momentos no se puede ocultar cuando se empuña, ni apagarse su luz. Su portador está relativamente protegido contra el fuego, porque absorbe los primeros 10 pg de daño por fuego en cada asalto en el que fuera a sufrirlos el personaje que la blande.

El *hierro de marcar de escarcha* extingue todos los fuegos no mágicos en un radio de 20 pies (*6 m*). Como acción estándar, también puede disipar conjuros de fuego duraderos, pero excluye los efectos instantáneos, aunque debes superar una prueba de disipar (1d20 + 14) contra cada conjuro para disiparlo. La CD para disipar esos conjuros es 11 + el nivel del lanzador del conjuro de fuego.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar armas y armaduras mágicas, *tormenta de hielo, disipar magia, protección contra la energía*; **Coste** 27.375 po y 5 pp

HOJA DE LA SUERTE

Aura evocación fuerte; **NL** 17º

Espacio ninguno; **Precio** 22.060 po (sin *deseos*), 62.360 po (1 *deseo*), 102.660 po (2 *deseos*), 142.960 po (3 *deseos*); **Peso** 2 libras (*907 g*)

DESCRIPCIÓN

Esta *espada corta +2* otorga a su poseedor un bonificador +1 por suerte a todas las tiradas de salvación. Su dueño obtiene también el poder de la buena fortuna, que puede usar 1 vez/día. Esta aptitud extraordinaria permite a su poseedor repetir una tirada que acaba de hacer, antes de que se revele el resultado, debiendo aceptar el resultado de la nueva tirada, incluso si es peor que el original. Además, una *hoja de la suerte* puede almacenar hasta 3 conjuros de *deseo* (cuando se genera aleatoriamente, la *hoja de la suerte* puede contener 1d4-1 *deseos*, mínimo 0). Cuando se utiliza el último *deseo*, la espada sigue siendo una *espada corta +2*, sigue otorgando el bonificador +1 de suerte, y el poder de repetir la tirada.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar armas y armaduras mágicas, *deseo* o *milagro*; **Coste** 11.185 po (o *deseos*), 43.835 po (1 *deseo*); 76.485 po (2 *deseos*), 109.135 po (3 *deseos*)

HOJA SOLAR

Aura evocación moderada [buena]; **NL** 10º

Espacio ninguno; **Precio** 50.335 po; **Peso** 2 libras (*907 g*)

DESCRIPCIÓN

Esta espada tiene el tamaño de una espada bastarda. Sin embargo, su encantamiento le permite ser blandida como una espada corta a la hora de tener en cuenta el peso y forma de uso (en otras palabras, a todos los que vean el arma les parecerá que es una espada bastarda y que inflige daño como tal, pero el portador la nota y reacciona con ella como si fuera una espada corta). Cualquier individuo capaz de utilizar con competencia tanto una espada bastarda como una espada corta, tiene competencia con una *hoja solar*. De igual manera se pueden aplicar Soltura y Especialización en espada corta y espada bastarda, pero los beneficios de ambas dotes no se apilan.

En un combate normal, la brillante hoja dorada del arma equivale a una *espada bastarda +2*. Contra criaturas malignas, su bonificador por mejora es +4. Contra criaturas del plano de Energía negativa o muertas vivientes, la espada inflige doble daño (y x3 en un impacto crítico, en vez del x2 normal).

La hoja tiene el poder especial del rayo solar. 1 vez/día, el portador puede hacer molinetes sobre su cabeza mientras pronuncia la palabra de mando. Entonces, la *hoja solar* irradia una brillante luz amarilla de intensidad igual a la luz del día, que afecta a las criaturas susceptibles a la luz como si fuera luz natural del sol. La radiación empieza a brillar en un radio de 10 pies (*3 m*) alrededor del portador de la espada y se expande hacia fuera a un ritmo de 5 pies (*1,5 m*) por asalto durante 10 asaltos, creando un globo de luz con un radio de 60 pies (*18 m*). Cuando el portador deja de darle vueltas a la hoja, la radiación disminuye hasta quedar sólo una luz débil que persiste durante otro minuto antes de desaparecer totalmente. Todas las *hojas solares* son de alineamiento bueno, y cualquier personaje maligno que intenta blandir una sufre un nivel negativo, que se mantiene durante todo el tiempo que la espada esté en su mano, y no desaparece mientras la empuñe. Este nivel negativo no puede evitarse de ninguna manera (conjuros de *restablecimiento* incluidos) mientras se empuña la espada.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar armas y armaduras mágicas, *luz del día*, el creador debe ser bueno; **Coste** 25.335 po.

JABALINA DEL RELÁMPAGO

Aura evocación débil; **NL** 5º

Espacio ninguno; **Precio** 1.500 po; **Peso** 2 libras (*907 g*)

DESCRIPCIÓN

Esta jabalina se convierte en un *rayo relampagueante* de 5d6 cuando se lanza (Reflejos CD 14 mitad), y se consume en el ataque.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar armas y armaduras mágicas, *rayo relampagueante*; **Coste** 750 po

LENGUA FLAMÍGERA

Aura evocación fuerte; **NL** 12º

Espacio ninguna; **Precio** 20.715 po; **Peso** 4 libras (*1,8 kg*)

DESCRIPCIÓN

Esta arma es una *espada larga +1 explosiva ígnea* que 1 vez/día puede lanzar un potente rayo a cualquier objetivo en un radio de 30 pies (*9 m*) como ataque de toque a distancia. El rayo inflige 4d6 pg de daño por fuego tras un impacto con éxito.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar armas y armaduras mágicas, *rayo abrasador y filo flamígero, descarga flamígera* o *bola de fuego*; **Coste** 10.515 po

MARTILLO ARROJADIZO DE LOS ENANOS

Aura evocación moderada; **NL** 10º

Espacio ninguno; **Precio** 60.312 po; **Peso** 5 libras (*2,3 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este arma funciona normalmente como un *martillo de guerra +2*. En manos de un enano obtiene un bonificador +1 por mejora adicional (bonificador por mejora total +3) y la aptitud especial *retornante*. Puede ser lanzado con un incremento de distancia de 30 pies (*9 m*). Cuando se lanza, inflige 2d8 pg de daño adicionales contra criaturas del subtipo gigante, o 1d8 pg de daño adicionales contra cualquier otro objetivo.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar armas y armaduras mágicas, el creador debe ser un enano de nivel 10 al menos; **Coste** 30.312 po

MAZA DEL CASTIGO

Aura transmutación moderada; **NL** 11º

Espacio ninguno; **Precio** 75.312 po; **Peso** 8 libras (*3,6 kg*)

DESCRIPCIÓN

Esta *maza pesada adamantina +3* tiene un bonificador +5 por mejora contra constructos, y cualquier impacto crítico que inflige a un constructo lo destruye completamente (sin tirada de salvación). Un impacto crítico infligido a un ajeno inflige daño crítico x4 en vez de x2.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar armas y armaduras mágicas, *desintegrar*; **Coste** 39.312 po

MAZA DEL TERROR

Aura nigromancia fuerte; **NL** 13°

Espacio ninguno; **Precio** 38.552 po; **Peso** 8 libras (*3,6 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este arma suele tener la apariencia de una maza de hierro o de acero, de aspecto particularmente inquietante. A una orden, esta *maza pesada +2* hace que las ropas y la apariencia de su portador se transformen, produciendo la ilusión de ser el más oscuro de los horrores, de tal manera que todas las criaturas vivas en un cono de 30 pies (*9 m*) de radio son presa del pánico como con un conjuro de *miedo* (Vol CD 16 parcial). Quienes fallan sufren un penalizador -2 de moral a sus tiradas de salvación, y huyen del portador, quien puede usar esta aptitud hasta 3 veces/día.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar armas y armaduras mágicas, *miedo*; **Coste** 19.432 po

ROBADORA DE NUEVE VIDAS

Aura nigromancia fuerte [maligna]; **NL** 13°

Espacio ninguno; **Precio** 23.057 po; **Peso** 4 libras (*1,8 kg*)

DESCRIPCIÓN

Esta espada larga siempre se comporta como una *espada larga +2*, pero también tiene el poder de extraer la fuerza vital de un oponente, pudiéndolo hacer 9 veces antes de que pierda esta aptitud. En ese momento, la espada se convierte en una sencilla *espada larga +2* (aunque quizá con una ligera aura maligna). Debe infligirse un impacto crítico para que la aptitud de robar vidas de la espada funcione, y el arma no tiene efecto sobre criaturas a las que no afectan los golpes críticos. La victima puede llevar a cabo una salvación de Fortaleza CD 20 para evitar la muerte. Si la salvación tiene éxito, la aptitud de robar vidas de la espada no funciona, no se gasta ninguna carga, y el daño crítico infligido es el normal. Esta espada es maligna, y cualquier personaje bueno que intenta blandirla sufre 2 niveles negativos, que se mantienen durante todo el tiempo que la espada está en su mano, y desaparecen cuando no la empuña. Estos niveles negativos nunca producen una pérdida real de nivel, pero no pueden ser evitados de ninguna manera (conjuros de *restablecimiento* incluidos) mientras se empuña la espada.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fab. armas y armaduras mágicas, *dedo de la muerte*; **Coste** 11.528 po y 5 pp.

ROMPEDORA

Aura evocación fuerte; **NL** 13°

Espacio ninguno; **Precio** 4.315 po; **Peso** 4 libras (*1,8 kg*)

DESCRIPCIÓN

Esta intimidante arma tiene la apariencia de una espada larga con múltiples ganchos, púas, y zonas con sierra a lo largo del filo, excelentes para atrapar y romper el arma de un enemigo. Los portadores que no tienen la dote Romper arma mejorado usan la *rompedora* como una *espada +1*; los que la tienen pueden también utilizarla como una *espada larga +4* para intentar romper el arma de un enemigo. La *rompedora* puede dañar a las armas con un bonificador por mejora de hasta +4.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fue 13, Fabricar armas y armaduras, Ataque poderoso, Romper arma mejorado, *estallar*; **Coste** 2.315 po

TORMENTO DE CAMBIANTES

Aura transmutación fuerte; **NL** 15°

Espacio ninguno; **Precio** 12.780 po; **Peso** 10 libras (*4,5 kg*)

DESCRIPCIÓN

Esta *espada de dos hojas +1/+1* tiene los filos de plata alquímica. El arma inflige 2d6 pg de daño adicionales contra cualquier criatura del subtipo cambiaformas. Cuando un cambiaformas o una criatura en forma alternativa (como un druida que use forma salvaje) es impactado por este arma, debe llevar a cabo una salvación de Voluntad CD 15 o regresar a su forma original.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar armas y armaduras, *polimorfar funesto*; **Coste** 6.780 po

TRIDENTE AVISADOR

Aura adivinación moderada; **NL** 7°

Espacio ninguno; **Precio** 10.115 po; **Peso** 4 libras (*1,8 kg*)

DESCRIPCIÓN

Un arma de este tipo permite a su portador determinar la localización, profundidad, especie, y número de cualquier depredador acuático hostil o hambriento que se encuentra a 680 pies (*204 m*) o menos. Un *tridente avisador* debe ser blandido y apuntado para que el personaje que lo utiliza obtenga esa información, y requiere 1 asalto el examinar una semiesfera con un radio de 680 pies (*204 m*). El arma es, a todos los demás efectos, un *tridente +2*.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fab. armas y armaduras mágicas, *localizar criatura*; **Coste** 5.215 po

TRIDENTE DE COMANDAR PECES

Aura encantamiento moderado; **NL** 7°

Espacio ninguno; **Precio** 18.650 po; **Peso** 4 libras (*1,8 kg*)

DESCRIPCIÓN

Las propiedades mágicas de este *tridente +1*, con un asta de 6 pies (*1,80 m*) permiten a su portador hechizar hasta a 14 DG de animales acuáticos como por el conjuro *hechizar animal* (Vol CD 16 niega, los animales obtienen un bonificador +5 si en ese momento les están atacando el portador o sus aliados), que no pueden distar más de 30 pies (*9 m*). El tridente puede usarse hasta 3 veces/día. El portador puede comunicarse con ellos como si estuviera usando un conjuro de *hablar con los animales*. Los animales que pasan la salvación están libres del control, pero no pueden aproximarse a menos de 10 pies (*3 m*) del tridente.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar armas y armaduras mágicas, *hablar con los animales*, *hechizar animal*; **Coste** 9.482 po 5 pp

VENGADORA SAGRADA

Aura abjuración fuerte [buena]; **NL** 18°

Espacio ninguno; **Precio** 120.630 po; **Peso** 4 libras (*1,8 kg*)

DESCRIPCIÓN

En manos de un paladín, esta *espada larga +2* de hierro frío se convierte en una *espada larga +5 sagrada de hierro frío*.

Proporciona una resistencia a conjuros de 5 + el nivel del paladín al portador, y a cualquiera adyacente a él. También permite al paladín usar *disipar magia mayor* (1 vez/asalto como acción estándar) al nivel de clase de paladín (sólo es posible la disipación de área, y no las versiones de disipación dirigida o de contraconjuro del conjuro *disipar magia mayor*).

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar armas y armaduras mágicas, *aura sagrada*, el creador debe ser bueno; **Coste** 60.630 po

VIROTE AULLANTE

Aura encantamiento débil; **NL** 5º

Espacio ninguno; **Precio** 267 po; **Peso** 1/10 libras (*45 g*)

DESCRIPCIÓN

Estos *virotes +2* gritan cuando son disparados, forzando a todos los enemigos a menos de 20 pies (*6 m*) de la trayectoria del virote a tener éxito en una salvación de Voluntad CD 14 o quedar estremecidos. Éste es un efecto enajenador de miedo.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar armas y armaduras mágicas, *fatalidad*; **Coste** 137 po

ANILLOS

Los anillos otorgan poderes mágicos a quienes los llevan. Sólo unos pocos tienen cargas, la mayoría son objetos mágicos permanentes y poderosos. Cualquiera puede utilizar un anillo.

Un personaje sólo puede llevar de manera efectiva dos anillos. Un tercer anillo mágico no funciona si el portador ya lleva dos.

Descripción física: los anillos no tienen peso apreciable. Aunque existen algunas excepciones fabricadas en cristal o hueso, la gran mayoría se forja en metal (normalmente metales preciosos como el oro, la plata y el platino). Un anillo tiene CA 13, 2 pg, dureza 10, y una CD para romper de 25.

Activación: normalmente, la aptitud del anillo se activa con una palabra de mando (una acción estándar que no provoca ataques de oportunidad), o sus efectos funcionan de manera continua. Algunos anillos tienen métodos de activación excepcionales que vienen detallados en su descripción.

Cualidades especiales: tira d%. Un resultado de 01 indica que el anillo es inteligente, un resultado de 02-31 indica que algo (un diseño, inscripción, etc.) da una pista de su función, y uno de 32-100 indica que no tiene ninguna cualidad especial. Los objetos inteligentes tienen aptitudes adicionales, y algunas veces también poderes extraordinarios y finalidades especiales (consulta la página 532). Los anillos con cargas nunca son inteligentes.

ALMACENAR CONJUROS (DE), MENOR

Aura evocación débil; **NL** 5º

Espacio anillo; **Precio** 18.000 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Un *anillo de almacenar conjuros menor* contiene hasta 3 niveles de conjuros (divinos o arcanos, o una mezcla) que el portador puede lanzar. Cada conjuro tiene un nivel de lanzador igual al nivel mínimo necesario para lanzar ese conjuro. El usuario no necesita proporcionar ningún componente material o de foco, y no existe probabilidad de fallo de conjuro arcano por armadura (dado que el usuario del anillo no necesita hacer gestos). El tiempo de activación del anillo es el mismo que el tiempo de lanzamiento del conjuro pertinente, con un mínimo de 1 acción estándar.

Si es un anillo generado aleatoriamente, trátalo como si fuera un pergamino para determinar qué conjuros están almacenados en él. Si sacas un conjuro que ponga al anillo fuera del límite de 3 niveles ignora esa tirada; el anillo no tiene más conjuros almacenados.

Un lanzador de conjuros puede almacenar cualquier conjuro en el anillo, mientras el total de niveles de conjuro no sobrepase 3. Las versiones metamágicas de los conjuros emplean un espacio de almacenamiento equivalente a su nivel de conjuro modificado por la dote metamágica. Se puede usar un pergamino para almacenar un conjuro en un *anillo de almacenar conjuros* menor.

El anillo informa mágicamente al portador del nombre de los conjuros que se encuentran almacenados en él en ese momento.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Forjar anillo, *imbuir aptitud para los conjuros*; **Coste** 9.000 po

ALMACENAR CONJUROS (DE)

Aura evocación moderada; **NL** 9º

Espacio anillo; **Precio** 50.000 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Como el *anillo de almacenar conjuros menor*, pero hasta 5 niveles de conjuros.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Forjar anillo, *imbuir aptitud para los conjuros*; **Coste** 25.000 po

ALMACENAR CONJUROS (DE), MAYOR

Aura evocación fuerte; **NL** 17º

Espacio anillo; **Precio** 200.000 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Como el *anillo de almacenar conjuros menor*, pero hasta 10 niveles de conjuros.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Forjar anillo, *imbuir aptitud para los conjuros*; **Coste** 100.000 po

AMISTAD CON LOS ANIMALES (DE)

Aura encantamiento débil; **NL** 3º

Espacio anillo; **Precio** 10.800 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Un *anillo de amistad con los animales* siempre lleva algún tipo de motivo animal en su artesanía. A una orden, este anillo afecta a un animal como si el portador hubiera lanzado *hechizar animal*.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Forjar anillo, *hechizar animal*; **Coste** 5.400 po

ARIETE (DEL)

Aura Transmutación moderada; **NL** 9º

Espacio anillo; **Precio** 8.600 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

El *anillo del ariete* es un anillo ornamentado, forjado en un metal duro, normalmente hierro o una aleación de hierro. Tiene la cabeza de un macho cabrío como emblema. El portador puede hacer que el anillo produzca una fuerza parecida a la de un ariete, que se manifiesta mediante una forma vagamente discernible parecida a la cabeza de un carnero o de un macho cabrío, que golpea a un solo objetivo, infligiendo 1d6 puntos de daño si se gasta 1 carga, 2d6 puntos si se gastan 2 cargas, o 3d6 puntos si son 3 las cargas gastadas (el máximo). Trátalo como un ataque a distancia con un alcance máximo de 50 pies (*15 m*) y sin ningún penalizador por distancia.

La fuerza del golpe es considerable y los impactados por el anillo se ven

sometidos a un ataque de embestida si están a menos de 30 pies (9 *m*) del portador. El ariete tiene Fuerza 25 y es Grande, utilizando el nivel de lanzador de quien lo porta, lo que concede a su BMC un bonificador +17. El ariete obtiene un bonificador +1 a su embestida si se gastan 2 cargas o +2 si se gastan 3 cargas.

Además del modo de ataque, el *anillo del ariete* también tiene el poder de abrir puertas como si fuera un personaje de Fuerza 25, lo que gasta 1 carga; si se gastan 2 cargas, el efecto es equivalente a un personaje con Fuerza 27, y si se gastan 3 cargas, el efecto es el de un personaje con Fuerza 29.

Un anillo recién creado tiene 50 cargas. Cuando se han gastado todas las cargas, el anillo se convierte en un objeto no mágico.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Forjar anillo, *fuerza de toro*, *telecinesis*; **Coste** 4.300 po

CAÍDA DE PLUMA (DE)

Aura transmutación débil; **NL** 1º

Espacio anillo; **Precio** 2.200 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Este anillo está forjado con un diseño en forma de plumas sobre su borde, y actúa exactamente como un conjuro de *caída de pluma* que se activa inmediatamente si el portador cae más de 5 pies (*1,5 m*).

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Forjar anillo, *caída de pluma*; **Coste** 1.100 po

CAMINAR SOBRE LAS AGUAS (DE)

Aura transmutación moderada; **NL** 9º

Espacio anillo; **Precio** 15.000 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Este anillo a menudo es de coral o de un metal azulado, y suele tener motivos de olas. Permite al portador usar de forma continua los efectos del conjuro *caminar sobre las aguas*.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Forjar anillo, *caminar sobre las aguas*; **Coste** 7.500 po

COMANDAR ELEMENTALES (DE)

Aura conjuración fuerte; **NL** 15º

Espacio anillo; **Precio** 200.000 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Los cuatro tipos de anillos de *comandar elementales* son muy poderosos. Todos aparentan ser un anillo de magia menor hasta que se activan completamente (cumpliendo una condición específica, como por ejemplo matando en solitario a un elemental del tipo apropiado, o siendo expuesto a un material sagrado del elemento apropiado), pero cada uno tiene otros poderes particulares además de las siguientes propiedades comunes.

Los elementales del plano con el que el anillo está sintonizado no pueden atacar a su portador, ni acercársele a menos de 5 pies (*1,5 m*). Si lo desea, éste puede prescindir de la protección e intentar hechizar al elemental (como *hechizar monstruo*, Vol CD 17 niega). Sin embargo, si el intento falla se pierde la protección absoluta y no se puede intentar hechizar de nuevo.

Las criaturas del plano con el que el anillo está sintonizado que atacan al portador sufren un penalizador -1 a sus tiradas de ataque. El portador del anillo lleva a cabo las tiradas de salvación aplicables contra los ataques de las criaturas extraplanarias con un bonificador +2 por resistencia, y obtiene un bonificador +4 por moral a todos los ataques contra tales criaturas. Cualquier arma que utiliza sobrepasa la reducción del daño de dichas criaturas, sin tener en cuenta las cualidades que el arma pueda tener.

El portador del anillo es capaz de conversar con las criaturas del plano con

Tabla 15-12: anillos

Menor	Int.	Mayor	Anillo	Precio de mercado
01-18	—	—	*Protección +1*	2.000 po
19-28	—	—	*Caída de pluma*	2.200 po
29-36	—	—	*Sustento*	2.500 po
37-44	—	—	*Escalada*	2.500 po
45-52	—	—	*Salto*	2.500 po
53-60	—	—	*Nadar*	2.500 po
61-70	01-05	—	*Contraconjuros*	4.000 po
71-75	06-08	—	*Escudo mental*	8.000 po
76-80	09-18	—	*Protección +2*	8.000 po
81-85	19-23	—	*Escudo de fuerza*	8.500 po
86-90	24-28	—	*Ariete*	8.600 po
—	29-34	—	*Escalada, mejorado*	10.000 po
—	35-40	—	*Salto, mejorado*	10.000 po
—	41-46	—	*Nadar, mejorado*	10.000 po
91-93	47-50	—	*Am. con los animales*	10.800 po
94-96	51-56	01-02	*Resistir energía menor*	12.000 po
97-98	57-61	—	*Poder camaleónico*	12.700 po
99-100	62-66	—	*Cam. sobre las aguas*	15.000 po
—	67-71	03-07	*Protección +3*	18.000 po
—	72-76	08-10	*Alm. conjuros menor*	18.000 po
—	77-81	11-15	*Invisibilidad*	20.000 po
—	82-85	16-19	*Magia (I)*	20.000 po
—	86-90	20-25	*Evasión*	25.000 po
—	91-93	26-28	*Visión de rayos X*	25.000 po
—	94-97	29-32	*Intermitencia*	27.000 po
—	98-100	33-39	*Resistir energía mayor*	28.000 po
—	—	40-49	*Protección +4*	32.000 po
—	—	50-55	*Magia (II)*	40.000 po
—	—	56-60	*Lib. de movimiento*	40.000 po
—	—	61-63	*Res. energía superior*	44.000 po
—	—	64-65	*Esc. al amigo (pareja)*	50.000 po
—	—	66-70	*Protección +5*	50.000 po
—	—	71-74	*Estrellas fugaces*	50.000 po
—	—	75-79	*Almacenar conjuros*	50.000 po
—	—	80-83	*Magia (III)*	70.000 po
—	—	84-86	*Telecinesis*	75.000 po
—	—	87-88	*Regeneración*	90.000 po
—	—	89-91	*Retornar conjuros*	100.000 po
—	—	92-93	*Magia (IV)*	100.000 po
—	—	94	*Tres deseos*	120.000 po
—	—	95	*Llamar djinni*	125.000 po
—	—	96	*C. elem. de aire*	200.000 po
—	—	97	*C. elem. de tierra*	200.000 po
—	—	98	*C. elem. de fuego*	200.000 po
—	—	99	*C. elem. de agua*	200.000 po
—	—	100	*Alm. conjuros mayor*	200.000 po

el que el anillo está sintonizado, que reconocen que lleva el anillo, y muestran respeto por el portador si sus alineamientos son similares. Si los alineamientos son opuestos, las criaturas temen al portador si es fuerte. Si es débil, lo odian y desean matarlo.

El poseedor de un *anillo de comandar elementales* sufre los siguientes penalizadores a las tiradas de salvación.

Elemento	Penalizador al TS
Agua	-2 contra efectos basados en el fuego
Aire	-2 contra efectos basados en la tierra
Fuego	-2 contra efectos basados en el agua o en el frío
Tierra	-2 contra ef. basados en el aire o en la electricidad

Además de los poderes que se han descrito, un anillo específico confiere al que lo lleva puesto las siguientes aptitudes, de acuerdo con el tipo que sea:

- *Anillo de comandar elementales (agua)*
- *Caminar sobre las aguas* (uso ilimitado)
- *Crear agua* (uso ilimitado)
- *Respiración acuática* (uso ilimitado)
- *Muro de hielo* (1 vez/día)
- *Tormenta de hielo* (2 veces/semana)
- *Controlar las aguas* (2 veces/semana)

El anillo tiene el aspecto de un *anillo de caminar sobre las aguas* hasta que se cumple la condición establecida.

- *Anillo de comandar elementales (aire)*
- *Caída de pluma* (uso ilimitado, sólo el portador)
- *Resistir energía (electricidad)* (uso ilimitado, sólo el portador)
- *Ráfaga de viento* (2 veces/día)
- *Muro de viento* (uso ilimitado)
- *Caminar por el aire* (1 vez/día, sólo el portador)
- *Relámpago zigzagueante* (1 vez/semana)

El anillo parece ser un *anillo de caída de pluma* hasta que se cumple una determinada condición, para activar su potencial completo. Debe ser reactivado cada vez que un nuevo portador lo adquiere.

- *Anillo de comandar elementales (fuego)*
- *Resistir energía (fuego)* (como un *anillo de resistir energía mayor [fuego]*)
- *Manos ardientes* (uso ilimitado)
- *Esfera flamígera* (2 veces/día)
- *Pirotecnia* (2 veces/día)
- *Muro de fuego* (1 vez/día)
- *Descarga flamígera* (2 veces/semana)

El anillo tiene el aspecto de un *anillo de resistir energía mayor (fuego)* hasta que se cumple la condición establecida.

- *Anillo de comandar elementales (tierra)*
- *Fundirse en la piedra* (ilimitado, sólo el portador)
- *Ablandar tierra y piedra* (uso ilimitado)
- *Transformar piedra* (2 veces/día)
- *Piel pétrea* (1 vez/semana, sólo el portador)
- *Pasamiento* (2 veces/semana)
- *Muro de piedra* (1 vez/día)

El anillo tiene el aspecto de un *anillo de fundirse en la piedra* (permitiendo al portador lanzar *fundirse con la piedra* a voluntad) hasta que se cumple la condición establecida.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Forjar anillo, *convocar monstruo VI*, todos los conjuros apropiados; **Coste** 100.000 po

CONTRACONJUROS (DE)

Aura evocación moderada; **NL** 11º

Espacio anillo; **Precio** 4.000 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Este anillo podría parecer a primera vista un *anillo de almacenar conjuros*. Sin embargo, mientras que permite que un solo conjuro de 1er a 6º nivel sea almacenado en su interior, el conjuro no puede ser lanzado de nuevo desde el anillo al exterior. En vez de ello, si alguna vez dicho conjuro es lanzado contra el portador, se contrarresta inmediatamente, como una acción de contraconjuro, que no requiere ninguna acción (ni siquiera conocimiento) por parte del portador. Una vez utilizado, el conjuro lanzado dentro del anillo se disipa y se puede situar en él un nuevo conjuro (o el mismo de antes).

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Forjar anillo, *imbuir aptitud para los conjuros*; **Coste** 2.000 po

ESCALADA (DE)

Aura transmutación débil; **NL** 5º

Espacio anillo; **Precio** 2.500 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Este anillo en realidad es un cordel mágico de cuero, que se ata alrededor del dedo, y que otorga de forma continua al portador un bonificador +5 por competencia a las pruebas de Trepar.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Forjar anillo, el creador debe tener 5 rangos en la habilidad de Trepar; **Coste** 1.250 po

ESCALADA (DE) MEJORADO

Aura transmutación débil; **NL** 5º

Espacio anillo; **Precio** 10.000 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Como el de *escalada*, pero otorga un bonificador +10 por competencia a las pruebas de Trepar.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Forjar anillo, el creador debe tener 10 rangos en la habilidad de Trepar; **Coste** 5.000 po

ESCUDAR AL AMIGO (DE)

Aura abjuración moderada; **NL** 10º

Espacio anillo; **Precio** 50.000 po (por pareja); **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Estos curiosos anillos siempre vienen en parejas. Un *anillo de escudar al amigo* sin su pareja es inútil. Cualquier portador de uno de los anillos puede, en cualquier momento, mandar a su anillo que lance un conjuro de *escudar a otro*, con el portador de la pareja del anillo como receptor. No hay limitaciones al alcance de este efecto.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Forjar anillo, *escudar a otro*; **Coste** 25.000 po

ESCUDO DE FUERZA (DE)

Aura evocación moderada; **NL** 9°

Espacio anillo; **Precio** 8.500 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Este sencillo anillo, una mera banda de hierro, genera un *muro de fuerza* del tamaño de un escudo (y en forma por escudo) que permanece con el anillo y puede ser sostenido por el portador como si fuera un escudo pesado (+2 a la CA). Esta creación tan especial no tiene penalizador por armadura o probabilidad de fallo de conjuro arcano, al carecer de peso y de impedimenta. Puede ser activada y desactivada a voluntad (como una acción gratuita).

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Forjar anillo, *muro de fuerza*; **Coste** 4.250 po

ESCUDO MENTAL (DE)

Aura abjuración débil; **NL** 3°

Espacio anillo; **Precio** 8.000 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Este anillo suele estar fabricado en oro puro, con una fina artesanía. El portador es inmune de forma continua a *detectar pensamientos*, *discernir mentiras* y a cualquier intento de detectar mágicamente su alineamiento.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Forjar anillo, *indetectabilidad*; **Coste** 4.000 po

ESTRELLAS FUGACES (DE)

Aura evocación fuerte; **NL** 12°

Espacio anillo; **Precio** 50.000 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Este anillo tiene dos modos de operar: uno cuando el portador se encuentra en luz tenue o a cielo abierto por la noche, y otro cuando está bajo tierra o por la noche a cubierto.

Durante la noche, a cielo abierto, o en áreas de sombra u oscuridad, el *anillo de estrellas fugaces* puede llevar a cabo las siguientes funciones a una orden.

- *Luces danzantes* (1 vez/hora)
- *Luz* (2 veces/noche)
- Bola relampagueante (especial, 1 vez/noche)
- Estrellas fugaces (especial, 3 veces/semana)

La primera función especial, bola relampagueante, libera de 1 a 4 bolas de relámpagos (a elección del portador). Estos globos brillantes se parecen a las *luces danzantes*, y el portador del anillo las controla de la misma manera (consulta la descripción del conjuro). Estas esferas tienen un alcance de 120 pies (36 *m*), y una duración de 4 asaltos, y pueden ser movidas 120 pies (36 *m*) cada asalto. Cada esfera mide unos 3 pies (90 *cm*) de diámetro y cualquier criatura que se acerque a menos de 5 pies (1,5 *m*) de una de ellas hace que su carga se disipe, sufriendo daño por electricidad durante este proceso, y de acuerdo al número de bolas creado.

Número de bolas	Daño por bola
4 bolas de relámpagos	1d6 pg de daño cada una
3 bolas de relámpagos	2d6 pg de daño cada una
2 bolas de relámpagos	3d6 pg de daño cada una
1 bola de relámpagos	4d6 pg de daño

Una vez que la función de bola de relámpagos se activa, las bolas pueden ser liberadas en cualquier momento antes de que salga el sol (se pueden liberar múltiples bolas de relámpagos en el mismo asalto).

La segunda función especial, estrellas fugaces, crea 3 estrellas fugaces que pueden ser liberadas desde el anillo cada semana, simultáneamente, o 1 cada vez. Golpean infligiendo 12 pg de daño, y se dispersan (como una *bola de fuego*) en una esfera de 5 pies (1,5 *m*) de radio, infligiendo 24 pg de daño por fuego.

Toda criatura alcanzada por una estrella fugaz sufre todo el daño por el impacto ígneo más todo el daño por la dispersión, a menos que salve contra Reflejos CD 13. Las criaturas que no resultan impactadas pero están dentro de la dispersión ignoran el daño del golpe y sufren sólo la mitad del daño de la dispersión ígnea con una salvación de Reflejos CD 13. El alcance es de 70 pies (21 *m*), al final del cual la estrella fugaz explota, a menos que golpee a una criatura antes de llegar a esa distancia. Una estrella fugaz siempre sigue una línea recta, y cualquier criatura en su camino debe llevar a cabo una salvación con éxito o resultar golpeada por el proyectil.

En interiores por la noche, o bajo tierra, el *anillo de estrellas fugaces* tiene las siguientes propiedades:

- *Fuego feérico* (2 veces/día)
- Lluvia de chispas (especial, 1 vez/día)

La lluvia de chispas es una nube volante de crepitantes chispas color púrpura que surgen del anillo hasta una distancia de 20 pies (6 *m*) en un arco de 10 pies (3 *m*) de ancho. Las criaturas dentro de este área sufren 2d8 pg de daño si no llevan armadura metálica ni llevan un arma de metal, y aquéllas que lleven armadura metálica y/o un arma de metal sufren 4d8 pg de daño.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Forjar anillo, *luz*, *fuego feérico*, *rayo relampagueante*, *bola de fuego*; **Coste** 25.000 po

EVASIÓN (DE)

Aura transmutación moderada; **NL** 7°

Espacio anillo; **Precio** 25.000 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Este anillo concede continuamente a su portador la aptitud de evitar el daño como si tuviera la aptitud evasión. Cuando lleva a cabo una tirada de salvación de Reflejos para determinar si sufre mitad de daño de un ataque, una salvación con éxito hace que no sufra daño alguno.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Forjar anillo, *salto*; **Coste** 12.500 po

INTERMITENCIA (DE)

Aura transmutación moderada; **NL** 7°

Espacio anillo; **Precio** 27.000 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

A una orden, este anillo hace que el portador parpadee, como con el conjuro *intermitencia*.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Forjar anillo, *intermitencia*; **Coste** 13.500 po

INVISIBILIDAD (DE)

Aura ilusión débil; **NL** 3°

Espacio anillo; **Precio** 20.000 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Al activar este sencillo anillo de plata, el portador se hace invisible, igual que con el conjuro.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Forjar anillo, *invisibilidad*; **Coste** 10.000 po

LIBERTAD DE MOVIMIENTO (DE)

Aura abjuración moderada; **NL** 7º

Espacio anillo; **Precio** 40.000 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Este anillo de oro permite al portador actuar como si estuviera continuamente bajo el efecto de un conjuro de *libertad de movimiento*.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Forjar anillo, *libertad de movimiento*; **Coste** 20.000 po

LLAMAR DJINNI (DE)

Aura conjuración fuerte; **NL** 17º

Espacio anillo; **Precio** 125.000 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Uno de los muchos anillos fabulosos que existen, este anillo de los 'genios' resulta muy útil. Sirve como un *umbral* especial mediante el cual un djinni (consulta el *Bestiario*) específico puede ser llamado desde el plano Elemental del aire. Cuando se frota el anillo (una acción estándar) se envía la llamada, y el djinni aparece en el siguiente asalto. El djinni obedece y sirve fielmente al portador, pero nunca más de 1 hora/día. Si el djinni del anillo muere, éste se convierte en un objeto sin magia ni valor.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Forjar anillo, *umbral*; **Coste** 62.500 po

MAGIA (DE)

Aura moderada (*magia I*) o fuerte (*magia II-IV*) (sin escuela); **NL** 11º (*I*), **NL** 14º (*II*), **NL** 17º (*III*), **NL** 20º (*IV*)º

Espacio anillo; **Precio** 20.000 po (*I*), 40.000 po (*II*), 70.000 po (*III*), 100.000 po (*IV*); **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Existen cuatro variantes de este anillo especial (*anillo de magia I*, *anillo de magia II*, *anillo de magia III* y *anillo de magia IV*), y sólo pueden usarlos lanzadores de conjuros arcanos. Los conjuros arcanos por día del portador se duplican para un nivel específico de conjuros. Un *anillo de magia I* duplica los conjuros de 1er nivel, un *anillo de magia II* duplica los conjuros de 2º nivel, un *anillo de magia III* duplica los conjuros de 3er nivel, y un *anillo de magia IV* duplica los conjuros de 4º nivel. Los conjuros adicionales debidos a puntuaciones elevadas de característica, o especialización en una escuela no se duplican.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Forjar anillo, *deseo limitado*; **Coste** 10.000 po (*I*), 20.000 po (*II*), 35.000 po (*III*), 50.000 po (*IV*).

NADAR (DE)

Aura transmutación débil; **NL** 2º

Espacio anillo; **Precio** 2.500 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Este anillo de plata suele tener motivos ícteos inscritos en su banda, y otorga continuamente al portador un bonificador +5 por competencia a las pruebas de Nadar.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Forjar anillo, el creador debe tener al menos 5 rangos en la habilidad de Nadar; **Coste** 1.250 po

NADAR (DE) MEJORADO

Aura transmutación moderada; **NL** 7º

Espacio anillo; **Precio** 10.000 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Como el de *nadar*, pero otorga al portador un bonificador +10 por competencia a las pruebas de Nadar.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Forjar anillo, el creador debe tener al menos 10 rangos en la habilidad de Nadar; **Coste** 5.000 po

PODER CAMALEÓNICO (DE)

Aura ilusión débil; **NL** 3º

Espacio anillo; **Precio** 12.700 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Como acción gratuita, el portador de este anillo puede obtener la aptitud de fundirse mágicamente con lo que le rodea, lo que le proporciona un bonificador +10 por competencia a las pruebas de Sigilo. Como acción estándar, también puede mandar al anillo que utilice el conjuro *disfrazarse* tantas veces como desee.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Forjar anillo, *disfrazarse*, *invisibilidad*; **Coste** 6.350 po

PROTECCIÓN (DE)

Aura abjuración débil; **NL** 5º

Espacio anillo; **Precio** 2.000 po (+1); 8.000 po (+2); 18.000 po (+3); 32.000 po (+4); 50.000 po (+5); **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Este anillo ofrece una protección mágica continua, en forma de un bonificador por desvío a la CA de +1 a +5.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Forjar anillo, *escudo de la fe*, el nivel del lanzador debe ser como mínimo el triple del bonificador; **Coste** 1.000 po (+1); 4.000 po (+2); 9.000 po (+3); 16.000 po (+4); 25.000 po (+5)

REGENERACIÓN (DE)

Aura conjuración fuerte; **NL** 15º

Espacio anillo; **Precio** 90.000 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Este anillo de oro blanco suele llevar engarzado un gran zafiro verde. Cuando se lleva puesto, permite de forma continua a un portador vivo sanar 1 pg de daño/asalto y una cantidad igual de daño no letal. Además, es inmune al daño por sangrado mientras lo lleve puesto. Si el portador pierde una extremidad, un órgano, o cualquier otra parte del cuerpo mientras lleva este anillo, el anillo la *regenera* de la misma forma que el conjuro. En cualquier caso, sólo se regenera el daño que se ha sufrido llevando puesto el anillo.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Forjar anillo, *regenerar*; **Coste** 45.000 po

RESISTIR ENERGÍA (DE)

Aura abjuración débil (menor) o moderada (mayor o superior); **NL** 3º (menor), 7º (mayor), ó 11º (superior)

Espacio anillo; **Precio** 12.000 po (menor), 28.000 po (mayor), 44.000 po (superior); **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Este anillo protege de forma continua al portador del daño producido por un tipo concreto de energía: ácido , fuego, frío, electricidad, o sónica (elegido por el creador del objeto; determínalo aleatoriamente si se encuentra como parte de un tesoro). Cada vez que el portador sufre un daño de ese tipo, resta la resistencia del anillo del daño infligido.

Un *anillo de resistir energía menor* otorga 10 puntos de resistencia. Un *anillo de resistir energía mayor* otorga 20 puntos de resistencia. Un *anillo de resistir energía superior* otorga 30 puntos de resistencia.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Forjar anillo, *resistir energía*; **Coste** 6.000 po (menor), 14.000 po (mayor), 22.000 po (superior)

RETORNAR CONJUROS (DE)

Aura abjuración fuerte; **NL** 13º

Espacio anillo; **Precio** 100.000 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Hasta 3 veces/día y a una orden, esta sencilla banda de platino refleja automáticamente los siguientes 9 niveles de conjuros lanzados sobre el portador, igual que si sobre el mismo hubiera presente un efecto de *retorno de conjuros*.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Forjar anillo, *retorno de conjuros*; **Coste** 50.000 po

SALTO (DE)

Aura transmutación débil; NL 2º

Espacio anillo; **Precio** 2.500 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Este anillo permite de forma continua que su portador dé saltos, otorgándole un bonificador +5 por competencia a todas sus pruebas de Acrobacias para llevar a cabo saltos de longitud o de altura.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Forjar anillo, el creador debe tener 5 rangos en la habilidad Acrobacias; **Coste** 1.250 po

SALTO MEJORADO (DE)

Aura transmutación moderada; **NL** 7º

Espacio anillo; **Precio** 10.000 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Igual que el de salto, pero otorga un bonificador +10 por competencia a las pruebas de Acrobacias de su portador.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Forjar anillo, el creador debe tener 10 rangos en la habilidad Acrobacias; **Coste** 5.000 po

SUSTENTO (DE)

Aura conjuración débil; **NL** 5º

Espacio anillo; **Precio** 2.500 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Este anillo proporciona de manera continua al portador los nutrientes necesarios para sobrevivir. También refresca el cuerpo y la mente, por lo que su portador sólo necesita dormir 2 horas/día para obtener los beneficios de 8 horas de sueño, lo que permite a un lanzador de conjuros que requiera descanso para prepararlos, hacerlo después de sólo 2 horas, pero no más de 1 vez/día. El anillo debe ser llevado durante un período de 1 semana antes de que empiece a funcionar, y si se lo quita, el dueño debe llevarlo durante otra semana para volverlo a sintonizar con su persona.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Forjar anillo, *crear comida y bebida*; **Coste** 1.250 po

TELECINESIS (DE)

Aura transmutación moderada; **NL** 9º

Espacio anillo; **Precio** 75.000 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Este anillo permite al portador usar el conjuro *telecinesis* a una orden.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Forjar anillo, *telecinesis*; **Coste** 37.500 po

TRES DESEOS (DE)

Aura universal o evocación fuertes (si se usa *milagro*); **NL** 20º

Espacio anillo; **Precio** 120.000 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Este anillo está adornado con tres rubíes, cada uno de los cuales almacena un conjuro de *deseo* activado por el anillo. Cuando se usa un *deseo*, ese rubí desaparece. Para un anillo generado aleatoriamente, tira 1d3 para determinar el número de rubíes restantes. Cuando todos los *deseos* se han usado, el anillo se convierte en un objeto no mágico.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Forjar anillo, *deseo* o *milagro*; **Coste** 97.500 po

VISIÓN DE RAYOS X (DE)

Aura adivinación moderada; **NL** 6º

Espacio anillo; **Precio** 25.000 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

A una orden, este anillo proporciona a su portador la aptitud de ver dentro y a través de la materia sólida. El alcance de la visión es de 20 pies (*6 m*) y el observador ve como si lo que mira estuviera bajo una luz normal, incluso en ausencia de iluminación. La visión de rayos X puede penetrar 1 pie (*30 cm*) de piedra, 1 pulgada (*2,54 cm*) de metal común, o hasta 3 pies (*90 cm*) de madera o polvo. Las sustancias más gruesas, o una fina lámina de plomo, bloquean la visión.

La utilización del anillo es físicamente agotadora, infligiendo al portador 1 punto de daño a la Constitución/minuto después de los primeros 10 minutos de uso en un solo día. El anillo debe usarse en incrementos de 1 minuto.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Forjar anillo, *visión verdadera*; **Coste** 12.500 po

BASTONES

Un bastón es una vara larga que almacena diversos conjuros. A diferencia de las varitas, que pueden contener una amplia variedad de

conjuros, cada bastón es de un tipo específico, y contiene conjuros específicos. Un bastón tiene 10 cargas cuando se crea.

Descripción física: un bastón típico mide de 4 a 7 pies (*de 1,20 a 2,10 m*) de largo y de 2 a 3 pulgadas (*de 5 a 7,5 cm*) de grueso, y pesa unas 5 libras (*2,25 kg*). La mayoría de los bastones son de madera, pero algunos más raros son de hueso, de metal, o incluso de cristal. Los bastones suelen llevar una gema o algún tipo de objeto en su extremo, o se les ha colocado una contera de metal en uno o ambos extremos. Suelen estar decorados con inscripciones talladas o runas. Un bastón típico es como una vara de caminante, un garrote, o un cayado de pastor. Tiene CA 7, 10 pg, dureza 5, y una CD para romper de 24.

Activación: los bastones utilizan el método de activación de desencadenante de conjuro, por lo que lanzar un conjuro desde un bastón es normalmente una acción estándar que no provoca ataques de oportunidad (si el conjuro que se lanza tiene un tiempo de lanzamiento más largo que 1 acción estándar, ése será el tiempo necesario para lanzar el conjuro desde el bastón). Para activar un bastón, un personaje debe sujetarlo con fuerza con al menos una mano (o lo que se entienda como mano para las criaturas no humanoides).

Cualidades especiales: tira d%. Un resultado de 01-30 indica que algo (un diseño, inscripción, etc.) da una pista de su función, y de 31-100 indica que no tiene ninguna cualidad especial.

Cómo usar los bastones: los bastones usan la puntuación de característica y las dotes relevantes del portador para determinar la CD de la salvación contra sus conjuros. A diferencia de otro tipo de objetos mágicos, el portador puede utilizar su nivel de lanzador al activar el poder de un bastón si es superior al nivel de lanzador del mismo.

Esto significa que los bastones son más poderosos en manos de un lanzador de conjuros poderoso. Como quiera que usan la puntuación de característica de quien los empuña para fijar la CD de la salvación del conjuro, los de un bastón suelen ser más difíciles de resistir que los de otros objetos mágicos, que usan la puntuación mínima de la característica requerida para lanzar el conjuro. No sólo son los aspectos del conjuro que dependen del nivel del lanzador (alcance, duración, etcétera) los superiores, sino que los conjuros de un bastón son más difíciles de disipar, y tienen una probabilidad mayor de superar la resistencia a conjuros del objetivo.

Un bastón tiene un máximo de 10 cargas. Cada conjuro lanzado desde el mismo consume 1 carga o más. Cuando se queda sin ellas, el bastón no puede ser utilizado de nuevo hasta que se recarga. Cada mañana, cuando el lanzador prepara conjuros o recupera espacios de conjuro, puede también imbuir un bastón con parte de su poder, en tanto en cuanto uno o más de los conjuros del bastón estén en su lista de conjuros y sea capaz de lanzarlo. Imbuir un bastón con este poder restaura 1 carga al bastón, pero el lanzador debe renunciar a un conjuro o espacio de conjuro de un nivel igual al del conjuro de mayor nivel que puede lanzar el bastón. Por ejemplo, un mago de 9º nivel con un *bastón de fuego* puede imbuirlo con 1 carga diaria utilizando uno de sus conjuros de 4º nivel. Un bastón no puede obtener más de 1 carga/día, y un lanzador no puede imbuir más de 1 bastón/día.

Un bastón puede contener un conjuro de cualquier nivel, a diferencia de una varita, que está limitada a conjuros de 4º nivel o inferior. El nivel de lanzador mínimo de un bastón es 8º.

ABJURACIÓN (DE)

Aura abjuración fuerte; **NL** 13º

Espacio ninguno; **Precio** 82.000 po; **Peso** 5 libras (*2,25 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este bastón, generalmente tallado a partir de la madera de un roble u otro árbol grande, permite usar los siguientes conjuros.

- *Disipar magia* (1 carga)
- *Resistir energía* (1 carga)
- *Escudo* (1 carga)
- *Exorcismo* (2 cargas)
- *Globo de invulnerabilidad menor* (2 cargas)
- *Rechazo* (3 cargas)

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar bastón, *escudo, resistir energía, disipar magia, globo de invulnerabilidad menor, exorcismo, rechazo*; **Coste** 41.000 po

ADIVINACIÓN (DE)

Aura adivinación fuerte; **NL** 13º

Espacio ninguno; **Precio** 82.000 po; **Peso** 5 libras (*2,25 kg*)

DESCRIPCIÓN

Construido a partir de una rama flexible de sauce, a menudo con un extremo bifurcado, este bastón permite usar los siguientes conjuros.

- *Detectar puertas secretas* (1 carga)
- *Localizar objeto* (1 carga)
- *Don de lenguas* (1 carga)
- *Localizar criatura* (2 cargas)
- *Ojos fisgones* (2 cargas)
- *Visión verdadera* (3 cargas)

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar bastón, *detectar puertas secretas, localizar objeto, don de lenguas, localizar criatura, ojos fisgones, visión verdadera*; **Coste** 41.000 po

BOSQUES (DE LOS)

Aura varía, fuerte; **NL** 13º

Espacio ninguno; **Precio** 100.400 po; **Peso** 5 libras (*2,25 kg*)

DESCRIPCIÓN

Aparentando haber crecido de forma natural para adoptar su forma, este bastón de fresno, roble o tejo permite el uso de los conjuros siguientes.

- *Hechizar animal* (1 carga)
- *Hablar con los animales* (1 carga)
- *Piel robliza* (2 cargas)
- *Convocar aliado natural VI* (3 cargas)
- *Muro de espinas* (3 cargas)
- *Animar las plantas* (4 cargas)

Además, el bastón puede ser usado como arma (funciona como un *bastón +2*). El *bastón de los bosques* permite a su portador *pasar sin dejar rastro* a voluntad, y sin ningún coste en cargas. Estos dos atributos continúan funcionando después de usarse todas las cargas.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar bastón, Fabricar armas y armaduras mágicas, *animar las plantas, hechizar animal, pasar sin dejar rastro, piel robliza, hablar con los animales, muro de espinas, convocar aliado natural VI*; **Coste** 50.500 po

CAMBIO DE TAMAÑO (DE)

Aura transmutación moderada; **NL** 8º

Espacio ninguno; **Precio** 26.150 po; **Peso** 5 libras (*2,25 kg*)

DESCRIPCIÓN

Más recio y fuerte que la mayoría de bastones mágicos, este bastón hecho de madera de color oscuro, y con un pomo de madera nudosa y retorcido en el extremo superior permite el uso de los conjuros siguientes.

- *Agrandar persona* (1 carga)
- *Reducir persona* (1 carga)
- *Encoger objeto* (2 cargas)
- *Agrandar persona en grupo* (3 cargas)
- *Reducir persona en grupo* (3 cargas).

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar bastón, *agrandar persona, agrandar persona en grupo, encoger objeto, reducir persona, reducir persona en grupo*; **Coste** 13.075 po

CONJURACIÓN (DE)

Aura conjuración fuerte; **NL** 13º

Espacio ninguno; **Precio** 82.000 po; **Peso** 5 libras (*2,25 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este bastón suele estar construido en fresno o nogal, y lleva tallas ornamentales de muchos tipos diferentes de criaturas. Permite usar los siguientes conjuros.

- *Nube apestosa* (1 carga)
- *Convocar plaga* (1 carga)
- *Sirviente invisible* (1 carga)
- *Nube aniquiladora* (2 cargas)
- *Creación menor* (2 cargas)
- *Convocar monstruo VI* (3 cargas)

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar bastón, *sirviente invisible, convocar plaga, nube apestosa, creación menor, nube aniquiladora, convocar monstruo VI*; **Coste** 41.000 po

CURACIÓN (DE)

Aura conjuración moderada; **NL** 8º

Espacio ninguno; **Precio** 29.600 po; **Peso** 5 libras (*2,25 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este bastón de fresno blanco, con runas plateadas inscritas en bajorrelieve, permite el uso de los conjuros siguientes.

- *Curar heridas graves* (1 carga)
- *Restablecimiento menor* (1 carga)
- *Quitar ceguera/sordera* (2 cargas)
- *Quitar enfermedad* (3 cargas)

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar bastón, *restablecimiento menor, curar heridas graves, quitar ceguera/sordera, quitar enfermedad*; **Coste** 14.800 po

DEFENSA (DE)

Aura abjuración fuerte; **NL** 15º

Espacio ninguno; **Precio** 62.000 po; **Peso** 5 libras (*2,25 kg*)

Tabla 15-13: bastones

Intermedio	Mayor	Bastón	Precio de mercado
01-15	01-03	*Hechizador*	16.500 po
16-30	04-09	*Fuego*	17.750 po
31-40	10-11	*Plaga de insectos*	24.750 po
41-55	12-17	*Curación*	27.750 po
56-75	18-19	*Cambio de tamaño*	29.000 po
76-90	20-24	*Iluminador*	48.250 po
91-95	25-31	*Escarcha*	56.250 po
96-100	32-38	*Defensa*	58.250 po
—	39-43	*Abjuración*	65.000 po
—	44-48	*Conjuración*	65.000 po
—	49-53	*Encantamiento*	65.000 po
—	54-58	*Evocación*	65.000 po
—	59-63	*Ilusión*	65.000 po
—	64-68	*Nigromancia*	65.000 po
—	69-73	*Transmutación*	65.000 po
—	74-77	*Adivinación*	73.500 po
—	78-82	*Tierra y piedra*	80.500 po
—	83-87	*De los bosques*	101.250 po
—	88-92	*Vida*	155.750 po
—	93-97	*Paso*	170.500 po
—	98-100	*Poder*	211.000 po

DESCRIPCIÓN

El *bastón de defensa* es un bastón de madera pulida y de apariencia sencilla que, al utilizarlo defensivamente, late de poder. Permite el uso de los conjuros siguientes.

- *Escudo* (1 carga)
- *Escudo de la fe* (1 carga)
- *Escudar a otro* (1 carga)
- *Escudo de la ley* (3 cargas)

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar bastón, *escudo, escudo de la fe, escudar a otro, escudo de la ley*, el creador debe ser legal; **Coste** 31.000 po

ENCANTAMIENTO (DE)

Aura encantamiento fuerte; **NL** 13º

Espacio ninguno; **Precio** 82.000 po; **Peso** 5 libras (*2,25 kg*)

DESCRIPCIÓN

Construido a menudo con madera de manzano y con un cristal claro en el extremo, este bastón permite usar los siguientes conjuros.

- *Terribles carcajadas* (1 carga)
- *Dormir* (1 carga)
- *Sugestión* (1 carga)
- *Desesperación aplastante* (2 cargas)
- *Bruma mental* (2 cargas)
- *Sugestión de masas* (3 cargas)

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar bastón, *desesperación aplastante, dormir, terribles carcajadas, sugestión, bruma mental, sugestión de masas*; **Coste** 41.000 po

ESCARCHA (DE)

Aura evocación moderada; **NL** 10º

Espacio ninguno; **Precio** 41.400 po; **Peso** 5 libras (2,25 kg)

DESCRIPCIÓN

Con un diamante deslumbrante en cada uno de sus extremos, este bastón cubierto de runas permite el uso de los conjuros siguientes.

- *Tormenta de hielo* (1 carga)
- *Muro de hielo* (2 cargas)
- *Cono de frío* (3 cargas)

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar bastón, *tormenta de hielo, muro de hielo, cono de frío*; **Coste** 20.700 po

EVOCACIÓN (DE)

Aura evocación fuerte; **NL** 13º

Espacio ninguno; **Precio** 82.000 po; **Peso** 5 libras (2,25 kg)

DESCRIPCIÓN

Generalmente pulido, y tallado en sauce o tejo, este bastón permite usar los siguientes conjuros.

- *Bola de fuego* (1 carga)
- *Proyectil mágico* (1 carga)
- *Estallar* (1 carga)
- *Tormenta de hielo* (2 cargas)
- *Muro de fuerza* (2 cargas)
- *Relámpago zigzagueante* (3 cargas)

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar bastón, *proyectil mágico, estallar, bola de fuego, tormenta de hielo, muro de fuerza, relámpago zigzagueante*; **Coste** 41.000 po

FUEGO (DE)

Aura evocación moderada; **NL** 8º

Espacio ninguno; **Precio** 18.950 po; **Peso** 5 libras (2,25 kg)

DESCRIPCIÓN

Fabricado en madera broncínea con incrustaciones de oropel, este bastón permite el uso de los conjuros siguientes.

- *Manos ardientes* (1 carga)
- *Bola de fuego* (2 cargas)
- *Muro de fuego* (3 cargas)

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar bastón, *manos ardientes, bola de fuego, muro de fuego*; **Coste** 9.475 po

HECHIZADOR

Aura encantamiento moderado; **NL** 8º

Espacio ninguno; **Precio** 17.600 po; **Peso** 5 libras (2,25 *kg*)

DESCRIPCIÓN

Hecho de madera retorcida a la que se le ha dado una forma muy vistosa y llena de tallas, este bastón permite el uso de los conjuros siguientes.

- *Hechizar persona* (1 carga)
- *Hechizar monstruo* (2 cargas)

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar bastón, *hechizar persona, hechizar monstruo*; **Coste** 8.800 po

ILUMINADOR

Aura evocación fuerte; **NL** 15º

Espacio ninguno; **Precio** 51.500 po; **Peso** 5 libras (2,25 *kg*)

DESCRIPCIÓN

Este bastón suele estar chapado en plata, y decorado con llamaradas solares. Permite el uso de los siguientes conjuros.

- *Luces danzantes* (1 carga)
- *Llamarada* (1 carga)
- *Luz del día* (2 cargas)
- *Explosión solar* (3 cargas)

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar bastón, *luces danzantes, llamarada, luz del día, explosión solar*; **Coste** 20.750 po

ILUSIÓN (DE)

Aura ilusión fuerte; **NL** 13º

Espacio ninguno; **Precio** 82.000 po; **Peso** 5 libras (2,25 *kg*)

DESCRIPCIÓN

Este bastón está construido con ébano u otra madera de color oscuro, y esculpido con una forma intrincadamente retorcida, estriada, o en espiral. Permite usar los siguientes conjuros.

- *Disfrazarse* (1 carga)
- *Imagen mayor* (1 carga)
- *Imagen múltiple* (1 carga)
- *Imagen persistente* (2 cargas)
- *Pauta iridiscente* (2 cargas)
- *Doble engañoso* (3 cargas)

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar bastón, *disfrazarse, imagen múltiple, imagen mayor, pauta iridiscente, imagen persistente, doble engañoso*; **Coste** 41.000 po

NIGROMANCIA (DE)

Aura nigromancia fuerte; **NL** 13º

Espacio ninguno; **Precio** 82.000 po; **Peso** 5 libras (2,25 *kg*)

DESCRIPCIÓN

Este bastón está construido con ébano u otra madera de color oscuro, y esculpido con imágenes de huesos y calaveras. Permite usar los siguientes conjuros.

- *Causar miedo* (1 carga)
- *Toque de gul* (1 carga)
- *Detener muertos vivientes* (1 carga)
- *Enervación* (2 cargas)
- *Olas de fatiga* (2 cargas)
- *Círculo de muerte* (3 cargas)

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar bastón, *causar miedo, toque de gul, detener muertos vivientes, enervación, olas de fatiga, círculo de muerte*; **Coste** 41.000 po

PASO (DE)

Aura varía, fuerte; **NL** 17º

Espacio ninguno; **Precio** 206.900 po; **Peso** 5 libras (2,25 *kg*)

DESCRIPCIÓN

Este potente objeto permite el uso de los conjuros siguientes.

- *Puerta dimensional* (1 carga)
- *Pasamiento* (1 carga)
- *Teletransportar mayor* (2 cargas)
- *Puerta en fase* (2 cargas)
- *Proyección astral* (2 cargas).

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar bastón, *puerta dimensional, pasamiento, puerta en fase, teletransportar mayor, proyección astral*; **Coste** 115.950 po

PLAGA DE INSECTOS (DE)

Aura conjuración moderada; **NL** 9º

Espacio ninguno; **Precio** 22.800 po; **Peso** 5 libras (*2,25 kg*)

DESCRIPCIÓN

Hecho de maderaoscura retorcida, cubierta de nudos y nódulos que se asemejan a insectos reptantes (que a veces parecen estar moviéndose), este bastón permite el uso de los conjuros siguientes.

- *Convocar plaga* (1 carga)
- *Plaga de insectos* (3 cargas)

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fab. bastón, *convocar enjambre, plaga de insectos*; **Coste** 11.400 po

PODER (DE)

Aura varía, fuerte; **NL** 15º

Espacio ninguno; **Precio** 235.000 po; **Peso** 5 libras (*2,25 kg*)

DESCRIPCIÓN

El *bastón de poder* es un objeto mágico muy potente, con aptitudes defensivas y ofensivas. Suele estar rematado por una gema resplandeciente en cuyo interior a menudo brilla una débil luz rojiza. Tiene los siguientes poderes.

- *Llama continua* (1 carga)
- *Bola de fuego* (intensificada a 5º nivel) (1 carga)
- *Levitar* (1 carga)
- *Rayo relampagueante* (intensificado a 5º nivel) (1 carga)
- *Proyectil mágico* (1 carga)
- *Rayo de debilitamiento* (intensificado a 5º nivel) (1 carga)
- *Cono de frío* (2 cargas)
- *Globo de invulnerabilidad* (2 cargas)
- *Inmovilizar monstruo (2 cargas)*
- *Muro de fuerza* (sólo en una semiesfera de 10 pies (*3 m*) de diámetro alrededor del lanzador) (2 cargas)

El portador de un *bastón de poder obtiene* un bonificador +2 por suerte a la CA y a los TS. El bastón es también un *bastón* +2, y su portador puede utilizarlo para castigar a sus oponentes. Si se utiliza 1 carga (como acción gratuita) el bastón causa doble daño (x3 en un golpe crítico) durante 1 asalto.

Un *bastón de poder* puede usarse para infligir un impacto de represalia, para lo cual su portador ha de romperlo (si la rotura del bastón es intencionada y declarada por el portador, puede realizarse como una acción estándar que no requiere que su dueño lleve a cabo una prueba de Fuerza). Todas las cargas que quedan en ese momento en el bastón son liberadas instantáneamente en una expansión de 30 pies (*9 m*). Todos los que están a menos de 2 casillas del bastón roto sufren tantos pg de daño como 20 veces el número de cargas restantes, los que están a 3 ó 4 casillas 15 veces, y los que estén a 5 ó 6 casillas 10 veces. Una salvación de Reflejos CD 17 con éxito reduce el daño sufrido a la mitad.

El personaje que rompe el bastón tiene un 50% de probabilidad de viajar a otro plano de existencia, pero si no lo hace la onda explosiva del conjuro le destruye. Sólo ciertos objetos, incluyendo el *bastón de los magos* y el *bastón de poder* son capaces de llevar a cabo un impacto de represalia.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar bastón, Fabricar armas y armaduras mágicas, *proyectil mágico, rayo de debilitamiento* intensificado, *llama continua, levitar, bola de fuego* intensificada, *rayo relampagueante* intensificado, *cono de frío, inmovilizar monstruo, muro de fuerza, globo de invulnerabilidad*; **Coste** 117.500 po

TIERRA Y PIEDRA (DE)

Aura transmutación moderada; **NL** 11º

Espacio ninguno; **Precio** 85.800 po; **Peso** 5 libras (*2,25 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este bastón lleva en su parte superior una esmeralda del tamaño de un puño que irradia un poder latente. Permite el uso de los conjuros siguientes.

- *Remover tierra* (1 carga).
- *Pasamiento* (1 carga)

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar bastón, *pasamiento, remover tierra*; **Coste** 42.900 po

TRANSMUTACIÓN (DE)

Aura transmutación fuerte; **NL** 13º

Espacio ninguno; **Precio** 82.000 po; **Peso** 5 libras (*2,25 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este bastón suele estar esculpido a partir de madera petrificada, o decorado con ella, grabada con runas minúsculas pero complejas, y permite usar los siguientes conjuros.

- *Disfrazarse* (1 carga)
- *Intermitencia* (1 carga)
- *Retirada expeditiva* (1 carga)
- *Polimorfar funesto* (2 cargas)
- *Polimorfar* (2 cargas)
- *Desintegrar* (3 cargas)

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar bastón, *retirada expeditiva, disfrazarse, intermitencia, polimorfar, polimorfar funesto, desintegrar*; **Coste** 41.000 po

VIDA (DE)

Aura conjuración moderada; **NL** 11º

Espacio ninguno; **Precio** 109.400 po; **Peso** 5 libras (*2,25 kg*)

DESCRIPCIÓN

Hecho de gruesa madera de roble, con contera de oro, y decorado con sinuosas runas, este bastón permite el uso de los siguientes conjuros.

- *Sanar* (1 carga)
- *Revivir a los muertos* (5 cargas)

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar bastón, *sanar, revivir a los muertos*; **Coste** 79.700 po

CETROS

Los cetros son objetos que tienen poderes mágicos únicos, y no suelen tener cargas. Cualquiera puede utilizar un cetro.

Descripción física: los cetros pesan aproximadamente 5 libras (*2,25 kg*) Suelen medir de 2 a 3 pies (*60 a 90 cm*) de largo, y

Tabla 15-14: cetros

Intermedio	Mayor	Cetros	Precio de mercado
01-07	—	Met., *ampliación, menor*	3.000 po
08-14	—	Met., *prolongación, menor*	3.000 po
15-21	—	Met., *silencio, menor*	3.000 po
22-28	—	*Inamovible*	5.000 po
29-35	—	Met., *potenciación, menor*	9.000 po
36-42	—	*Det. de metales y minerales*	10.500 po
43-53	01-04	*Cancelación*	11.000 po
54-57	05-06	Met., *ampliación*	11.000 po
58-61	07-08	Met., *prolongación*	11.000 po
62-65	09-10	Met., *silencio*	11.000 po
66-71	11-14	*De las maravillas*	12.000 po
72-79	15-19	*Pitón*	13.000 po
80-83	—	Met., *maximización, menor*	14.000 po
84-89	20-21	*Apagallamas*	15.000 po
90-97	22-25	*De la víbora*	19.000 po
—	26-30	*Detección de enemigos*	23.500 po
—	31-36	Met., *ampliación, mayor*	24.500 po
—	37-42	Met., *prolongación, mayor*	24.500 po
—	43-48	Met., *silencio, mayor*	24.500 po
—	49-53	*Magnificencia*	25.000 po
—	54-58	*Marchitante*	25.000 po
98-99	59-64	Met., *potenciación*	32.500 po
—	65-69	*Truenos y relámpagos*	33.000 po
100	70-73	Met., *apresuración, menor*	35.000 po
—	74-77	*Negación*	37.000 po
—	78-80	*Absorción*	50.000 po
—	81-84	*Mangual*	50.000 po
—	85-86	Met., *maximización*	54.000 po
—	87-88	*Gobierno*	60.000 po
—	89-90	*Seguridad*	61.000 po
—	91-92	*Poder señorial*	70.000 po
—	93-94	Met., *potenciación, mayor*	73.000 po
—	95-96	Met., *apresuración*	75.500 po
—	97-98	*Alerta*	85.000 po
—	99	Met., *maximización, mayor*	121.500 po
—	100	Met., *apresuración, mayor*	170.000 po

normalmente están hechos de hierro o de algún otro metal (muchos, tal como se indica en su descripción, pueden usarse como mazas ligeras o clavas debido a su recia construcción). Estos robustos objetos tienen CA 9, 10 pg, dureza 10, y una CD para romper de 27.

Activación: los detalles relativos al uso del cetro varían de un objeto a otro. A menos que se indique lo contrario, debes estar empuñándolo para utilizar sus aptitudes. Consulta las descripciones individuales para los detalles.

Cualidades especiales: tira d%. Un resultado de 01 indica que el cetro es inteligente, un resultado de 02-31 indica que algo (un diseño, inscripción, etc.) da una pista de su función, y de 32-100 indica que no tiene ninguna cualidad especial. Los objetos inteligentes tienen aptitudes adicionales y, algunas veces, también poderes extraordinarios y finalidades especiales (ver 'Objetos inteligentes' más adelante en este capítulo).

Los cetros con cargas nunca pueden ser inteligentes.

ABSORCIÓN (DE)

Aura abjuración fuerte; **NL** 15º

Espacio ninguno; **Precio** 50.000 po; **Peso** 5 libras (*2,25 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este cetro actúa como un imán, atrayendo conjuros o aptitudes sortílegas hacia su interior. La magia absorbida debe provenir de un conjuro con un solo objetivo, o de un rayo dirigido al personaje que posea el cetro, o a su equipo. El cetro anula los efectos del conjuro, y almacena su potencial hasta que el portador libera esta energía en forma de conjuros propios. Puede detectar el nivel del conjuro en el mismo momento en que el cetro absorbe la energía del mismo. La absorción no requiere ninguna acción por parte del usuario si éste lo está empuñando en ese instante.

Lleva la cuenta del total de los niveles de conjuros absorbidos (y utilizados). El portador del cetro puede utilizar la energía de conjuros capturada para lanzar cualquier conjuro que haya preparado, sin gastarlo. Las únicas restricciones son: que la energía en niveles de conjuro almacenada en el cetro ha de ser igual o mayor que el nivel del conjuro que el portador quiere lanzar, que cualquier componente material requerido para el conjuro ha de estar presente, y que el cetro ha de estar en su mano cuando lo lance. Para lanzadores como los bardos o hechiceros que no preparan conjuros, la energía del cetro puede ser utilizada para lanzar cualquier conjuro del nivel o niveles apropiados que conozcan.

El *cetro de absorción* absorbe un máximo de 50 niveles de conjuro, y después sólo puede ir descargando el potencial que le va quedando, no pudiendo ser recargado. El portador conoce la absorción potencial que le queda, y la cantidad de energía almacenada.

Para determinar el potencial de absorción restante en un cetro recién encontrado, tira d% y divide el resultado por 2. Luego tira otra vez d%: con un resultado de 71-100, la mitad de los niveles absorbidos por el cetro aún están almacenados dentro de él.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar cetro, *retorno de conjuros*; **Coste** 25.000 po

ALERTA (DE)

Aura abjuración, adivinación, encantamiento y evocación, moderada; **NL** 11º

Espacio ninguno; **Precio** 85.000 po; **Peso** 4 libras (*1,8 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este cetro es indistinguible de una *maza ligera +1*. Se pueden observar 8 aletas en su cabeza en forma de maza. El cetro otorga un bonificador +1 introspectivo a las pruebas de iniciativa. Si se sujeta firmemente, permite *detectar el bien, detectar el caos, detectar el mal, detectar la ley, detectar magia, discernir mentiras, luz,* o *ver lo invisible*. Cada uso diferente es una acción estándar.

Si la cabeza de un *cetro de alerta* se planta en el suelo y el poseedor desea que alerte (una acción estándar), el cetro detecta a cualquier criatura en un radio de 120 pies (*36 m*) que intente hacer daño al poseedor. Al mismo tiempo, el cetro crea el efecto de un conjuro de *plegaria* sobre todas las criaturas amigas del poseedor en un radio de 20 pies (*6 m*). Inmediatamente después, envía una alerta mental a estas criaturas amigas, avisándolas

de un posible peligro procedente de la criatura o criaturas enemigas que están en el radio de 120 pies (36 *m*). Estos efectos duran 10 minutos y el cetro puede llevar a cabo esta función 1 vez/día. Por último, el cetro puede ser utilizado para simular el lanzamiento de un conjuro de *animar los objetos*, utilizando cualesquiera 11 (o menos) objetos Pequeños, situados aproximadamente alrededor del perímetro de un círculo de 5 pies (*1,5 m*) de radio centrado en el cetro cuando éste es plantado en el terreno. Los objetos permanecen animados durante 11 asaltos, y el cetro puede realizar esta acción 1 vez/día.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar cetro, *alarma, animar los objetos, detectar el bien, detectar el caos, detectar el mal, detectar la ley, detectar magia, discernir mentiras, luz, plegaria, ver lo invisible*; **Coste** 42.500 po

APAGALLAMAS

Aura transmutación fuerte; **NL** 12°

Espacio ninguno; **Precio** 15.000 po; **Peso** 5 libras (*2,25 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este cetro puede apagar fuegos no mágicos de tamaño Mediano o inferior simplemente con un toque (una acción estándar). Para que el cetro sea eficaz contra otro tipo de fuegos, el portador debe usar 1 o más cargas.

La extinción de un fuego no mágico Grande o mayor, o de un fuego mágico Mediano o menor (como el de un arma *flamígera*, o el de un conjuro de *manos ardientes*), gasta 1 carga. Las llamas mágicas continuas, como las de un arma o las de una criatura de fuego, se suprimen durante 6 asaltos y luego vuelven a avivarse. Para apagar un conjuro de fuego instantáneo, el cetro debe estar dentro del área de efecto, y el portador debe haber preparado la acción, con lo que estropea totalmente el conjuro.

Cuando se aplica a un fuego mágico Grande o mayor, como los causados por *bola de fuego, descarga flamígera* o *muro de fuego*, la extinción de las llamas gasta 2 cargas del cetro.

Si es utilizado contra una criatura del subtipo de fuego, un ataque de toque cuerpo a cuerpo con éxito inflige 6d6 pg de daño a la criatura. Este uso requiere 3 cargas.

El *cetro apagallamas* tiene 10 cargas cuando se encuentra. Las cargas utilizadas se renuevan cada día, por lo que el portador puede usar hasta 10 cargas en cualquier periodo de 24 horas.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar cetro, *pirotecnia*; **Coste** 7.500 po

CANCELACIÓN (DE)

Aura abjuración fuerte; **NL** 17°

Espacio ninguno; **Precio** 11.000 po; **Peso** 5 libras (*2,25 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este temido cetro es la perdición de todos los objetos mágicos, pues su toque hace perder todas las propiedades mágicas de un objeto; el objeto tocado tiene derecho a una salvación de Voluntad CD 23 para impedir que el cetro le consuma. Si una criatura lo está empuñando en ese momento, puede usar el bonificador a la salvación de Voluntad del usuario en vez del suyo (caso que sea mejor). En tales casos, el contacto se realiza mediante un ataque de toque cuerpo a cuerpo. Tras haber hecho perder los poderes a un objeto, el cetro se vuelve frágil y no puede ser utilizado otra vez. Los objetos afectados por esta pérdida sólo pueden ser restablecidos por un *deseo* o *milagro*. Si una *esfera de aniquilación* y un *cetro de cancelación* se niegan uno a otro, nada puede restablecer a ninguno de los dos.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar cetro, *disyunción del mago*; **Coste** 5.500 po

DETECCIÓN DE ENEMIGOS (DE)

Aura adivinación moderada; **NL** 10°

Espacio ninguno; **Precio** 23.500 po; **Peso** 5 libras (*2,25 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este objeto late en las manos del portador, y señala la dirección de cualquier criatura o criaturas hostiles al mismo (primero la más cercana). Estas criaturas pueden ser invisibles, etéreas, estar escondidas, disfrazadas, o a simple vista. El alcance de la detección es de 60 pies (*18 m*). Si el portador del cetro se concentra durante 1 asalto completo, el cetro le señala dónde se encuentra el enemigo más cercano, y cuántos enemigos están dentro de su alcance. El cetro puede ser usado para esta función 3 veces/día y cada uso dura hasta 10 minutos. Activar el cetro se considera una acción estándar.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar cetro, *visión verdadera*; **Coste** 11.750 po

DETECCIÓN DE METALES Y MINERALES (DE)

Aura adivinación moderada; **NL** 9°

Espacio ninguno; **Precio** 10.500 po; **Peso** 5 libras (*2,25 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este cetro, muy apreciado tanto por los buscadores de tesoros como por los mineros, late y zumba en la mano del portador cuando hay metal próximo. Conforme el portador apunta el cetro, las pulsaciones se vuelven más notables mientras señala a la masa de metal más grande en un radio de 30 pies (*9 m*). Sin embargo, el portador puede concentrarse en un tipo especial de metal o mineral y, si hay en un radio de 30 pies (*9 m*), el cetro señala cualquier sitio donde esté localizado, y el portador del cetro sabe también la cantidad aproximada. Si hay más de un depósito del mineral o metal especificado dentro del alcance, el cetro señala primero al más grande. Cada operación requiere 1 acción de asalto completo.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar cetro, *localizar objeto*; **Coste** 5.250 po

GOBIERNO (DE)

Aura encantamiento fuerte; **NL** 20°

Espacio ninguno; **Precio** 60.000 po; **Peso** 8 libras (*3,6 kg*)

DESCRIPCIÓN

Se parece a un cetro real, valorado al menos en 5.000 po sólo en materiales y mano de obra. El portador puede conseguir la obediencia y la lealtad de las criaturas que están a menos de 120 pies (*36 m*) de él cuando lo activa (una acción estándar). Pueden ser gobernadas un total de criaturas que sumen hasta 300 DG, pero a las que tienen puntuaciones de Inteligencia de 12 o más se les permite una salvación de Voluntad CD 16 para negar el efecto. Las criaturas gobernadas obedecen al portador como si fuera su soberano, pero si da una orden contraria a la naturaleza de éstas, la magia se rompe. El cetro puede ser usado durante un total de 500 minutos antes que se convierta en polvo, duración que no es necesario que sea continua.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar cetro, *hechizar monstruo en grupo*; **Coste** 32.500 po

INAMOVIBLE

Aura transmutación moderada; **NL** 10º

Espacio ninguno; **Precio** 5.000 po; **Peso** 5 libras (*2,25 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este cetro parece una simple barra de hierro plano, con un pequeño botón en un extremo. Cuando se pulsa el botón (una acción de movimiento) el cetro no se mueve de donde está, incluso si ello desafía la ley de la gravedad. Así, el dueño puede alzar o situar el cetro donde desee, pulsar el botón y soltarlo. Varios *cetros inamovibles* pueden incluso componer una escalera si son utilizados a la vez (aunque sólo son necesarios dos). Un *cetro inamovible* puede soportar hasta 8.000 libras (*3,6 TM*). Si una criatura empuja contra un *cetro inamovible*, debe llevar a cabo una prueba de Fuerza CD 30 para moverlo hasta 10 pies (*3 m*) en un solo asalto.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar cetro, *levitar*; **Coste** 2.500 po

MAGNIFICENCIA (DE)

Aura transmutación y conjuración fuertes; **NL** 12º

Espacio ninguno; **Precio** 25.000 po; **Peso** 5 libras (*2,25 kg*)

DESCRIPCIÓN

El poseedor de este cetro, fantásticamente enjoyado, obtiene un bonificador +4 por mejora a su puntuación de Carisma durante todo el tiempo que sujeta o lleva el objeto. 1 vez/día, el cetro crea unas vestimentas hechas con las telas más finas, con adornos de joyas y pieles, con las que viste al portador.

Lo creado por la magia del cetro existe durante 12 horas. Sin embargo, si se intenta venderlo o desprenderse de cualquier parte de ello para usarlo como componente de conjuro, o algo por el estilo, todo lo aparecido se esfuma inmediatamente. Se aplica el mismo efecto si cualquier parte es arrebatada por la fuerza.

El valor de estas lujosas vestimentas creadas por el cetro varía entre 7.000 y 10.000 po (1d4+6 x 1.000 po); 1.000 po sólo por las telas, 5.000 po por las pieles, y el resto por los engarces en joyas (hasta un máximo de 20 gemas, con un valor máximo de 200 po cada una).

Además, el cetro tiene un segundo poder especial, utilizable 1 vez/semana. A una orden, crea una tienda palaciega, un enorme pabellón de seda de 60 pies (*18 m*) de diagonal interior. Dentro de la tienda hay muebles y alimentos acordes con el esplendor del pabellón, suficientes para satisfacer hasta a 100 personas. La tienda y su contenido duran 1 día. Al final de ese tiempo, la tienda y todos los objetos asociados con ella (incluyendo cualquier objeto que pudiera haber sido extraído de la misma) desaparecen.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar cetro, *esplendor de águila, elaborar, creación mayor*; **Coste** 12.500 po

MANGUAL (DE)

Aura encantamiento moderado; **NL** 9º

Espacio ninguno; **Precio** 50.000 po; **Peso** 5 libras (*2,25 kg*)

DESCRIPCIÓN

A una orden de su poseedor, el cetro se activa, cambiando de la forma de un cetro normal a la de un *mangual doble +3/+3*. El mangual doble es un arma doble, lo que significa que puede usarse cada una de las cabezas del arma para atacar. El portador puede obtener un ataque extra (con la segunda cabeza) al coste de llevar a cabo todos los ataques con un penalizador -2 (como si tuviera la dote Combate con dos armas).

1 vez/día el portador puede usar una acción gratuita para hacer que el cetro le conceda un bonificador +4 por desvío a la CA, y un bonificador +4 por resistencia a las tiradas de salvación durante 10 minutos. El cetro no necesita estar en forma de arma para otorgar este beneficio.

La transformación en arma y de nuevo a cetro se considera una acción de movimiento.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar cetro, Fabricar armas y armaduras mágicas, *bendecir*; **Coste** 25.000 po

MARAVILLAS (DE LAS)

Aura Encantamiento moderado; **NL** 10º

Espacio ninguno; **Precio** 12.000 po; **Peso** 5 libras (*2,25 kg*)

DESCRIPCIÓN

El *cetro de las maravillas* es un objeto extraño e impredecible que genera aleatoriamente cierta cantidad de efectos extraños cada vez que es usado (la activación del cetro es una acción estándar). Los poderes típicos de este cetro incluyen los siguientes.

d%	Efecto maravilloso
01-05	*Ralentizar* a la criatura señalada durante 10 asaltos (Vol CD 15 niega).
06-10	*Fuego feérico* rodea al objetivo.
11-15	Induce al portador a creer durante 1 asalto que el cetro funciona tal como se indica en una segunda tirada (sin salvación).
16-20	*Ráfaga de viento*, pero con la fuerza de un vendaval (Fortaleza CD 14 niega).
21-25	El portador conoce los pensamientos superficiales del objetivo (como en *detectar pensamientos*) durante 1d4 asaltos (sin salvación).
26-30	*Nube apestosa* con un alcance de 30 pies (*9 m*) (Fort CD 15 niega).
31-33	Lluvia muy intensa durante 1 asalto en un radio de 60 pies (*18 m*) centrados en el portador del cetro.
34-36	Convoca un animal: un rinoceronte (01-25 en d%), un elefante (26-50) o un ratón (51-100).
37-46	*Rayo relampagueante* (70 pies [*21 m*] largo, 5 pies [*1,5 m*] ancho), 6d6 pg de daño (Reflejos CD 15 mitad).
47-49	Aparece una bandada de 600 mariposas grandes y revolotea durante 2 asaltos, cegando a los que están a menos de 25 pies (*1,5 m*) (Reflejos CD 14 niega).
50-53	*Agrandar persona* al objetivo si está a menos de 60 pies (*18 m*) del cetro (Fort CD 13 niega).
54-58	Oscuridad en una semiesfera de 30 pies (*9 m*) de diám. centrada a 30 pies (*9 m*) de distancia del cetro.
59-62	La hierba crece en un área de 160 pies cuadrados (*15 m²*) justo delante del cetro, o la hierba existente en esa zona crece hasta 10 veces su tamaño normal.
63-65	Convierte en etéreo cualquier objeto no vivo de hasta 1.000 libras (*454 kg*) de peso y de hasta 30 pies cúbicos (*0,85 m³*) de tamaño.
66-69	Reduce al portador dos categorías de tamaño (sin salvación) durante 1 día.

70-79	*Bola de fuego* a un objetivo, o en línea recta a 100 pies (*30 m*) distancia, 6d6 daño (Ref CD 15 mitad).
80-84	La *invisibilidad* cubre al portador del cetro.
85-87	Hojas de árbol crecen sobre un objetivo si está a menos de 60 pies (*18 m*) del cetro. Duran 24 horas.
88-90	Entre 10 y 40 gemas, con un valor de 1 po cada una, salen disparadas en un pasillo de 30 pies (*9 m*) de largo. Cada gema causa 1 pg de daño a cualquier criatura que se encuentre en su camino: tira 5d4 para conocer el número de impactos, y divídelos entre todos los objetivos posibles.
91-95	Unos colores resplandecientes bailan y juegan en un área de 40 × 30 pies (*12 x 9 m*) delante del cetro. Las criaturas en el área quedan cegadas durante 1d6 asaltos (Fort CD 15 niega).
96-97	El portador (50% de probabilidad) o un objetivo (50% de probabilidad) se vuelve permanentemente azul, verde o púrpura (sin salvación).
98-100	*De la carne a la piedra* (o *de la piedra a la carne* si el objetivo ya es de piedra) si el objetivo está a menos de 60 pies (*18 m*) (Fort CD 18 niega).

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fab. cetro, *confusión*, el creador debe ser caótico; **Coste** 6.000 po

MARCHITANTE

Aura nigromancia fuerte; **NL** 13°

Espacio ninguno; **Precio** 25.000 po; **Peso** 5 libras (*2,25 kg*)

DESCRIPCIÓN

Un cetro marchitante actúa como una *maza ligera +1* que no inflige pg de daño, y en su lugar el portador inflige 1d4 puntos de daño a la Fuerza, y 1d4 puntos de daño a la Constitución a cualquier criatura tocada con el cetro (mediante un ataque de toque cuerpo a cuerpo). Si consigue un crítico, el daño debido a ese golpe se convierte en una consunción permanente de característica. En cualquier caso, el defensor puede negar el efecto con una salvación de Fortaleza CD 17.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar cetro, Fabricar armas y armaduras mágicas, *contagio*; **Coste** 12.500 po

METAMÁGICOS

Los cetros metamágicos guardan la esencia de una dote metamágica, permitiendo al usuario aplicar efectos metamágicos a los conjuros (pero no a las aptitudes sortílegas) cuando se lanzan, pero no cambian el espacio de conjuro del conjuro que alteran. Todos los cetros descritos aquí son de activación por uso (pero lanzar conjuros en un área amenazada sigue provocando ataques de oportunidad). Un lanzador sólo puede usar un cetro metamágico sobre un conjuro dado, pero se puede combinar un cetro con las propias dotes metamágicas del personaje. En este caso, sólo éstas últimas (si las tiene) ajustan el espacio de conjuro del conjuro que se lanza.

La posesión de un cetro metamágico no otorga la dote asociada al propietario, sino tan sólo la aptitud para usar esa dote determinada un número específico de veces al día. Un hechicero sigue teniendo que emplear una acción de asalto completo para utilizar un cetro metamágico, como si estuviera usando una dote metamágica que posea (excepto el de apresuración, que se puede usar como acción rápida).

Cetros metamágicos mayores y menores: los cetros metamágicos normales pueden usarse con conjuros de hasta 6º nivel, los cetros menores pueden usarse con conjuros de hasta 3er nivel, y los cetros mayores pueden usarse con conjuros de hasta 9º nivel.

METAMÁGICO, AMPLIACIÓN

Aura sin escuela, fuerte; **NL** 17°

Espacio ninguno; **Precio** 3.000 po (menor), 11.000 po (normal), ó 24.500 po (mayor); **Peso** 5 libras (*2,25 kg*)

DESCRIPCIÓN

El usuario puede lanzar hasta 3 conjuros/día, que están ampliados igual que si usara la dote Ampliar conjuro.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar cetro, Ampliar conjuro; **Coste** 1.500 po (menor), 5.500 po (normal), ó 12.250 po (mayor).

METAMÁGICO, APRESURACIÓN

Aura sin escuela, fuerte; **NL** 17°

Espacio ninguno; **Precio** 35.000 po (menor), 75.500 po (normal), ó 170.000 po (mayor); **Peso** 5 libras (*2,25 kg*)

DESCRIPCIÓN

El usuario puede lanzar hasta 3 conjuros/día, que están apresurados igual que si usara la dote Apresurar conjuro

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar cetro, Apresurar conjuro; **Coste** 17.500 po (menor), 37.750 po (normal) ó 85.000 po (mayor)

METAMÁGICO, MAXIMIZACIÓN

Aura sin escuela, fuerte; **NL** 17°

Espacio ninguno; **Precio** 14.000 po (menor), 54.000 po (normal), ó 121.500 po (mayor) po; **Peso** 5 libras (*2,25 kg*)

DESCRIPCIÓN

El usuario puede lanzar hasta 3 conjuros/día, que están maximizados igual que si usara la dote Maximizar conjuro.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar cetro, Maximizar conjuro; **Coste** 7.000 po (menor), 27.000 po (normal), ó 60.750 po (mayor) po

METAMÁGICO, POTENCIACIÓN

Aura Sin escuela, fuerte; **NL** 17°

Espacio ninguno; **Precio** 9.000 po (menor), 32.500 po (normal), ó 73.000 po (mayor); **Peso** 5 libras (*2,25 kg*)

DESCRIPCIÓN

El usuario puede lanzar hasta 3 conjuros/día, que están potenciados igual que si usara la dote Potenciar conjuro.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar cetro, Potenciar conjuro; **Coste** 4.500 po (menor), 16.250 po (normal), ó 36.500 po (mayor)

METAMÁGICO, PROLONGACIÓN

Aura Sin escuela, fuerte; **NL** 17°

Espacio ninguno; **Precio** 3.000 po (menor), 11.000 po (normal), ó 24.500 po (mayor); **Peso** 5 libras (*2,25 kg*)

DESCRIPCIÓN

El usuario puede lanzar hasta 3 conjuros/día, que están prolongados igual que si usara la dote Prolongar conjuros.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar cetro, Prolongar conjuros; **Coste** 1.500 po (menor), 5.500 po (normal) ó 12.250 po (mayor)

METAMÁGICO, SILENCIO

Aura sin escuela, fuerte; **NL** 17°

Espacio ninguno; **Precio** 3.000 po (menor), 11.000 po (normal), ó 24.500 po (mayor); **Peso** 5 libras (*2,25 kg*)

DESCRIPCIÓN

El usuario puede lanzar hasta 3 conjuros sin componentes verbales/día, igual que si usara la dote Conjurar en silencio.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar cetro, Conjurar en silencio; **Coste** 1.500 po (menor), 5.500 po (normal), ó 12.250 po (mayor)

NEGACIÓN (DE)

Aura varía, fuerte; **NL** 15°

Espacio ninguno; **Precio** 37.000 po; **Peso** 5 libras (*2,25 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este objeto niega los conjuros, funciones sortílegas, y funciones de los objetos mágicos. El portador señala con el cetro un objeto mágico, y un haz de color gris pálido surge de él, atacando como un rayo (ataque de toque a distancia). El rayo funciona como *disipar magia* mayor, pero sólo afecta a los objetos mágicos. Para negar efectos instantáneos, el portador del cetro necesita tener una acción preparada. La prueba de disipar usa el nivel de lanzador del cetro (15°), y el objetivo no tiene derecho a tirada de salvación, aunque el cetro no puede negar artefactos (ni siquiera menores). El cetro puede utilizarse 3 veces/día.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fab. cetro, *disipar magia*, y *deseo limitado* o *milagro*; **Coste** 18.500 po

PITÓN (DE LA)

Aura transmutación moderada; **NL** 10°

Espacio ninguno; **Precio** 13.000 po; **Peso** 10 libras (*4,50kg*)

DESCRIPCIÓN

A diferencia de los cetros normales, un extremo de éste se curva en forma de cayado, cuya punta parece a veces la cabeza de una serpiente. El cetro tiene una longitud aproximada de 4 pies (*1,20 m*) y pesa 10 libras (*4,57 kg*) Golpea como un *bastón +1/+1*. Si el usuario lanza el cetro a tierra (una acción estándar), crece hasta convertirse en una serpiente constrictora gigante al finalizar el asalto. La pitón obedece todas las órdenes de su dueño (en forma de serpiente retiene el bonificador +1 por mejora a los ataques y el daño que posee en forma de cetro). La serpiente vuelve a la forma de cetro (una acción de asalto completo) cuando el portador lo desea, o si se aparta más de 100 pies (*30 m*) del dueño. Si se mata la forma serpentina, el objeto vuelve a su forma de cetro y no puede volver a ser activado en 3 días. Un *cetro de la pitón* sólo funciona si el poseedor es bueno.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar cetro, Fabricar armas y armaduras mágicas, *polimorfar funesto*, el creador debe ser bueno; **Coste** 6.500 po

PODER SEÑORIAL (DE)

Aura encantamiento, evocación, nigromancia, y transmutación fuertes; **NL** 19°

Espacio ninguno; **Precio** 70.000 po; **Peso** 10 libras (*4,54 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este cetro tiene funciones sortílegas, y también puede ser utilizado como un arma mágica de diferentes tipos. Además sirve para otros usos más mundanos. El *cetro de poder señorial* es metálico, más grueso que otros cetros, con una gran bola con aletas en un extremo, y 6 botones en forma de cabeza de clavo a lo largo de su mango. La acción de pulsar cualquiera de los botones del cetro es equivalente a desenvainar un arma, y el cetro pesa 10 libras (*4,54 kg*).

Las siguientes funciones sortílegas del cetro pueden utilizarse 1 vez/día cada una.

- *Inmovilizar persona* por toque, si el portador lo ordena (Vol CD 14 niega). El portador debe elegir utilizar este poder (acción gratuita), y después tener éxito en un ataque de toque cuerpo a cuerpo para activarlo. Si el ataque falla, el efecto se pierde.
- *Miedo* sobre todos los enemigos que lo vean, si el portador lo desea (10 pies [*3 m*] de alcance máximo, Vol CD 16 parcial). Invocar este poder es una acción estándar.
- Infligir 2d4 pg de daño a un oponente con un ataque de toque cuerpo a cuerpo con éxito (Vol CD 17 mitad), y curar al portador una cantidad igual de daño. El portador debe elegir utilizar este poder antes de atacar, al igual que con el de *inmovilizar persona*.

Las siguientes utilizaciones del cetro no tienen límite de uso.

- En su forma normal, el cetro puede ser usado como una *maza ligera +2*.
- Cuando se pulsa el botón 1, el cetro se convierte en una *espada larga +1 flamígera*. Una hoja surge de la bola, siendo la propia bola la empuñadura. El arma se expande hasta una longitud total de 4 pies (*1,20 m*).
- Cuando se pulsa el botón 2, el cetro se convierte en un *hacha de batalla +4*. Una hoja ancha surge de la bola y la longitud total es de 4 pies (*1,20 m*).
- Cuando se pulsa el botón 3, el cetro se convierte en una *lanza corta +3*, o una *lanza larga +3*. El filo de la lanza surge, y el mango puede ser alargado hasta 12 pies (*3,60 m*) a decisión del portador, con una longitud total de entre 6 y 15 pies (*1,80 y 4,50 m*). Con su longitud de 15 pies (*4,50 m*), el cetro se puede utilizar como una lanza de caballería.

Los siguientes otros usos del cetro tampoco tienen limitaciones a su uso.

- Pértiga o escala para trepar. Cuando se pulsa el botón 4, una púa que puede penetrar la piedra surge de la bola, mientras que del otro lado salen tres garfios afilados. La longitud del cetro puede ajustarse entre 5 y 50 pies (*1,5 y 15 m*) en un solo asalto, deteniéndose cuando el botón 4 es pulsado de nuevo. Barras horizontales de 3 pulgadas (*7,62 cm*) de largo salen de sus lados, una detrás de otra, con un espacio de 1 pie (*30 cm*) entre ellas. El cetro se sujeta firmemente mediante la púa y los garfios, y es capaz de soportar hasta 4.000 libras (*1,8 TM*) El portador puede retraer la pértiga pulsando el botón 5.
- La función de escalera puede ser utilizada para forzar una puerta. El portador planta la base del cetro a 30 pies (*9 m*) o menos del portal que tenga que ser forzado y en línea con él, y luego pulsa el botón 4. El empuje ejercido tiene un bonificador por +12 a la Fuerza.
- Cuando se pulsa el botón 6, el cetro indica el norte magnético, e imparte a su portador un conocimiento de la profundidad aproximada respecto a la superficie o la altura sobre ella.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar cetro, Fabricar armas y armadura mágicas, *infligir heridas leves, fuerza de toro, filo flamígero, inmovilizar persona, miedo*; **Coste** 35.000 po

SEGURIDAD (DE)

Aura conjuración fuerte; **NL** 20°

Espacio ninguno; **Precio** 61.000 po; **Peso** 5 libras (*2,25 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este objeto crea un espacio no dimensional, un paraíso de bolsillo, donde el poseedor del cetro y hasta 199 criaturas más pueden permanecer en completa seguridad por un periodo de tiempo de hasta 200 días dividido por el número de criaturas afectadas. Todas las fracciones se redondean hacia abajo. En este paraíso de bolsillo, las criaturas no envejecen y la curación natural funciona al doble de la velocidad normal. Hay agua fresca y comida en abundancia (sólo frutas y verduras). El clima es confortable para todas las criaturas afectadas.

La activación del cetro (una acción estándar) hace que el portador y todas las criaturas que lo toca sean transportadas instantáneamente a dicho paraíso. Los miembros de grupos grandes pueden sujetarse las manos, o simplemente estar en contacto físico, lo que permite que todas las criaturas conectadas en un círculo o cadena se vean afectadas por el cetro. Las criaturas que no lo deseen tienen derecho a salvación de Voluntad CD 17 para negar el efecto. Aunque una criatura tenga éxito en su tirada de salvación, las otras criaturas que estén más allá de ese punto de la cadena pueden verse afectadas por el cetro.

Cuando los efectos del cetro expiran o son disipados, todas las criaturas afectadas reaparecen instantáneamente en la posición que ocupaban cuando el cetro fue activado. Si alguien más ocupa el espacio al que el viajero debería retornar, su cuerpo es desplazado la distancia suficiente para conseguir el espacio necesario para la vuelta. El poseedor del cetro puede disipar el efecto en el momento que lo desee antes de que expire el período máximo de tiempo, pero el cetro sólo puede ser activado una vez por semana.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar cetro, *umbral*; **Coste** 30.500 po

TRUENOS Y RELÁMPAGOS (DE)

Aura evocación moderada; **NL** 9°

Espacio ninguno; **Precio** 33.000 po; **Peso** 5 libras (*2,25 kg*)

DESCRIPCIÓN

Construido a partir de una estructura de hierro, y remachado con plata, este cetro tiene las propiedades de una *maza ligera* +2. Sus otros poderes mágicos

son los siguientes.

- **Trueno**: 1 vez/día, el cetro puede impactar como una *maza ligera* +3, y el oponente que ha sido golpeado queda aturdido debido al sonido del impacto del cetro (Fortaleza CD 16 niega). Activar este poder cuenta como una acción gratuita, y funciona si el portador golpea a un oponente en ese asalto o el siguiente.
- **Relámpago**: 1 vez/día, cuando el portador lo desea, una chispa de electricidad puede surgir cuando el cetro impacta sobre un oponente, infligiendo el daño normal de una *maza ligera* +2 (1d6+2) y +2d6 pg de daño por electricidad adicionales. Incluso aunque el cetro no consiga un impacto normal en combate, si la tirada es lo suficientemente buena para conseguir un ataque de toque cuerpo a cuerpo con éxito, se siguen aplicando los 2d6 pg de daño por electricidad adicional. El portador activa este poder como acción gratuita, y funciona si golpea a un oponente en ese asalto o el siguiente.
- **Estampido de trueno**: 1 vez/día como acción estándar, el portador puede hacer que el cetro emita un sonido ensordecedor, igual que el de un conjuro de *alarido* (Fortaleza CD 16 parcial, 2d6 pg de daño sónico, la criatura objetivo queda ensordecida durante 2d6 asaltos).
- **Impacto de relámpago**: 1 vez/día como acción estándar, un *rayo relampagueante* de 5 pies (*1,5 m*) de ancho (9d6 pg de daño, Reflejos CD 16 mitad) puede lanzarse desde el cetro hasta un alcance de 200 pies (*60 m*).
- **Truenos y relámpagos**: 1 vez/semana como acción estándar, el portador del cetro puede combinar el *estampido de trueno* descrito más arriba con un *rayo relampagueante*, del mismo tipo que el del *impacto de relámpago*. El estampido del trueno afecta a todos los que están a menos de 10 pies (*3 m*) del rayo. El relámpago inflige 9d6 pg de daño por electricidad (cuenta las tiradas de 1 ó 2 como resultados de 3, con lo que varía entre 27 y 54 puntos), más 2d6 pg de daño sónico por el estampido de trueno. Una sola salvación de Reflejos CD 16 es necesaria para ambos efectos.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar cetro, Fabricar armas y armaduras mágicas, *rayo relampagueante*, *alarido*; **Coste** 16.500 po

VÍBORA (DE LA)

Aura nigromancia moderada; **NL** 10°

Espacio ninguno; **Precio** 19.000 po; **Peso** 5 libras (*2,25 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este cetro impacta como una *maza pesada* +2. 1 vez/día, a una orden la cabeza del cetro se convierte en la de una serpiente real durante 10 minutos. Durante este periodo, cualquier impacto con éxito del cetro inflige daño normal, y envenena a la criatura impactada. El veneno inflige 1d3 puntos de daño a la Constitución por asalto durante 6 asaltos. Las criaturas envenenadas tienen derecho a una salvación de Fortaleza CD 16 cada asalto para negar el daño y acabar el estado. Impactos múltiples extienden la duración en 3 asaltos e incrementan la CD de la salvación en +2 por cada impacto. El cetro sólo funciona si su poseedor es maligno.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar cetro, Fabricar armas y armaduras mágicas, *veneno*, el creador debe ser maligno; **Coste** 9.500 po

OBJETOS MARAVILLOSOS

Éste es un cajón de sastre para cualquier cosa que no encaja en los otros grupos. Cualquiera puede utilizar un objeto maravilloso (a menos que se especifique otra cosa en la descripción).

Descripción física: varía.

Activación: normalmente se activan por uso o por palabra de mando, pero los detalles varían de un objeto a otro.

Cualidades especiales: tira d%. Un resultado de 01 indica que el objeto es inteligente, un resultado de 02-31 indica que algo (dibujo, inscripción, etc.) proporciona una pista acerca de su función, y de 32-100 indica que no tiene ninguna cualidad especial. Los objetos inteligentes tienen aptitudes adicionales y, algunas veces, poderes extraordinarios y finalidades especiales (ver 'Objetos inteligentes' más adelante).

Los objetos maravillosos con cargas nunca pueden ser inteligentes.

ABANICO DE VIENTO

Aura evocación débil; **NL** 5°

Espacio ninguno; **Precio** 5.500 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Un abanico de viento no aparenta ser más que un instrumento de madera y papiro o tela, con el cual se puede crear una brisa refrescante. Pronunciando la palabra de mando, su poseedor hace que el abanico genere un movimiento de aire que simula el conjuro *ráfaga de viento*. El abanico puede usarse 1 vez/día sin riesgo. Si se usa más frecuentemente, hay una probabilidad acumulativa de un 20% por uso de que el objeto se despedace en andrajos inútiles y no mágicos.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *ráfaga de viento*; **Coste** 2.750 po

AGUJERO PORTÁTIL

Aura conjuración fuerte; **NL** 12°

Espacio ninguno; **Precio** 20.000 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Un *agujero portátil* es un círculo de tela tejido a partir de las telarañas de una araña de fase, y entretejido con hebras de éter y haces de luz de estrellas, lo que resulta en un espacio extradimensional portátil. Cuando se abre completamente, un *agujero portátil* tiene unos 6 pies (*1,80 m*) de diámetro, pero puede plegarse para que no ocupe más espacio que un pañuelo de bolsillo. Cuando se extiende sobre una superficie, crea un espacio extradimensional de 10 pies (*3 m*) de profundidad. Este agujero puede ser recogido desde dentro o desde fuera simplemente sujetando los bordes de la tela y doblándola. En cualquier caso, la entrada desaparece, pero todo lo que se encuentra en el interior del agujero permanece allí, viajando con el objeto.

El único aire del agujero es aquel que entra cuando se abre, y contiene el suficiente aire para mantener viva a una criatura de tamaño Mediano o a dos de tamaño Pequeño durante 10 minutos. La tela no aumenta de peso aunque el agujero se rellene. Cada *agujero portátil* se abre a su propio espacio no dimensional. Si se coloca una *bolsa de contención* dentro de un *agujero portátil*, se produce una fisura espacial que abre una conexión con el plano Astral: la bolsa y el agujero son absorbidos en el vacío y se pierden para siempre. Si un *agujero portátil* se coloca dentro de una *bolsa de contención*, se abre un umbral al plano Astral: el agujero, la bolsa y toda criatura a 10 pies (*3 m*) son atraídas, destruyendo el *agujero portátil* y la *bolsa de contención* en el proceso.

Tabla 15-15: objetos maravillosos menores

d%	Objeto	Precio de mercado
01	*Disolvente universal*	50 po
02	*Fetiche de plumas (ancla)*	50 po
03	*Elixir de amor*	150 po
04	*Ungüento de eternidad*	150 po
05	*Fetiche de plumas (abanico)*	200 po
06	*Elixir de esconderse*	250 po
07	*Elixir de hacer piruetas*	250 po
08	*Elixir de nadar*	250 po
09	*Elixir de visión*	250 po
10	*Lustre de plata*	250 po
11	*Polvo de no dejar rastro*	250 po
12	*Fetiche de plumas (pájaro)*	300 po
13	*Fetiche de plumas (árbol)*	400 po
14	*Fetiche de plumas (bote de cisne)*	450 po
15	*Elixir de la verdad*	500 po
16	*Fetiche de plumas (látigo)*	500 po
17	*Polvo de sequedad*	850 po
18	*Mano del mago*	900 po
19	*Brazales de armadura (+1)*	1.000 po
20	*Capa de resistencia (+1)*	1.000 po
21	*Elixir de aliento de fuego*	1.100 po
22	*Filacteria de fidelidad*	1.000 po
23	*Perla de poder (conjuro de nivel 1)*	1.000 po
24	*Ungüento de resbalar*	1.000 po
25	*Flauta de las alcantarillas*	1.150 po
26	*Polvo de ilusión*	1.200 po
27	*Broche de escudo*	1.500 po
28	*Collar de bolas de fuego (tipo I)*	1.650 po
29	*Carcaj eficaz*	1.800 po
30	*Flauta del son*	1.800 po
31	*Polvo de aparición*	1.800 po
32	*Sombrero de disfraz*	1.800 po
33	*Amuleto de armadura natural (+1)*	2.000 po
34	*Cuerno de niebla*	2.000 po
35	*Morral práctico*	2.000 po
36	*Gema elemental*	2.250 po
37	*Pegamento soberano*	2.400 po
38	*Túnica de huesos*	2.400 po
39	*Bolsa de contención (tipo I)*	2.500 po
40	*Botas de las tierras del invierno eterno*	2.500 po
41	*Botas élficas*	2.500 po
42	*Capa élfica*	2.500 po
43	*Ojos de águila*	2.500 po
44	*Escarabeo azote de gólem*	2.500 po
45	*Gafas de visión minuciosa*	2.500 po
46	*Vela de la verdad*	2.500 po
47	*Collar de bolas de fuego (tipo II)*	2.700 po
48	*Piedra de alarma*	2.700 po
49	*Carillón de apertura*	3.000 po
50	*Cuenta de fuerza*	3.000 po
51	*Cuerda de escalada*	3.000 po
52	*Herraduras de velocidad*	3.000 po
53	*Bolsa de trucos (gris)*	3.400 po
54	*Lente de detección*	3.500 po
55	*Polvo de desaparición*	3.500 po
56	*Vestidura del druida*	3.750 po
57	*Fig. de poder maravilloso (cuervo de plata)*	3.800 po
58	*Amuleto de puños poderosos +1*	4.000 po
59	*Bálsamo restaurador*	4.000 po
60	*Brazales de armadura (+2)*	4.000 po
61	*Capa de resistencia (+2)*	4.000 po
62	*Cinturón de constitución poderosa +2*	4.000 po
63	*Cinturón de destreza increíble +2*	4.000 po
64	*Cinturón de fuerza de gigante +2*	4.000 po
65	*Diadema de carisma seductor +2*	4.000 po
66	*Diadema de vasta inteligencia +2*	4.000 po
67	*Diadema de sabiduría inspirada +2*	4.000 po
68	*Guantes de atrapar flechas*	4.000 po
69	*Perla de poder (conjuro de nivel 2)*	4.000 po
70	*Piedra Ioun (huso transparente)*	4.000 po
71	*Pigmentos maravillosos*	4.000 po
72	*Ungüento pétreo*	4.000 po
73	*Collar de bolas de fuego (tipo III)*	4.350 po
74	*Ceño de persuasión*	4.500 po
75	*Zapatillas de escalada de araña*	4.800 po
76	*Incienso de meditación*	4.900 po
77	*Bolsa de contención (tipo II)*	5.000 po
78	*Brazales de tiro con arco menores*	5.000 po
79	*Piedra Ioun (prisma rosa turbio)*	5.000 po
80	*Atuendo de fuga*	5.200 po
81	*Yelmo de comp. idiomática y leer magia*	5.200 po
82	*Botella siempre humeante*	5.400 po
83	*Collar de bolas de fuego (tipo IV)*	5.400 po
84	*Cuchara de sustento*	5.400 po
85	*Botas de zancadas y brincos*	5.500 po
86	*Abanico de viento*	5.500 po
87	*Collar de bolas de fuego (tipo V)*	5.850 po
88	*Flauta del desasosiego*	6.000 po
89	*Herraduras de un céfiro*	6.000 po
90	*Guantes de nadar y trepar*	6.250 po
91	*Corona refulgente menor*	6.480 po
92	*Cuerno de bondad/maldad*	6.500 po
93	*Túnica de objetos útiles*	7.000 po
94	*Bote plegable*	7.200 po
95	*Capa de la mantarraya*	7.200 po
96	*Botella de aire*	7.250 po
97	*Bolsa de contención (tipo III)*	7.400 po
98	*Presea de salud*	7.400 po
99	*Arpa hechizadora*	7.500 po
100	*Botas de levitación*	7.500 po

Tabla 15-16: objetos maravillosos intermedios

d%	Objeto	Precio de mercado
01	*Amuleto de armadura natural (+2)*	8.000 po
02	*Mano de la gloria*	8.000 po
03	*Manual del gólem de carne*	8.000 po
04	*Piedra Ioun (esfera azul incandescente)*	8.000 po
05	*Piedra Ioun (esfera azul y escarlata)*	8.000 po
06	*Piedra Ioun (esfera rojo intenso)*	8.000 po
07	*Piedra Ioun (esfera rosa y verde)*	8.000 po
08	*Piedra Ioun (romboide azul pálido)*	8.000 po
09	*Piedra Ioun (romboide rosa)*	8.000 po
10	*Baraja de ilusiones*	8.100 po
11	*Collar de bolas de fuego (tipo VI)*	8.100 po
12	*Túnica de camuflaje*	8.400 po
13	*Vela de invocación*	8.400 po
14	*Bolsa de trucos, teja*	8.500 po
15	*Collar de bolas de fuego (tipo VII)*	8.700 po
16	*Brazales de armadura +3*	9.000 po
17	*Capa de resistencia +3*	9.000 po
18	*Collar de adaptación*	9.000 po
19	*Decantador inagotable de agua*	9.000 po
20	*Perla de poder (conjuro de nivel 3)*	9.000 po
21	*Fig. de poder maravilloso (búho serpentino)*	9.100 po
22	*Hilo de cuentas de plegaria, menor*	9.600 po
23	*Bolsa de contención (tipo IV)*	10.000 po
24	*Cinturón de potencia física +2*	10.000 po
25	*Fig. de poder maravilloso (grifo de bronce)*	10.000 po
26	*Fig. de poder maravilloso (mosca de ébano)*	10.000 po
27	*Diadema de poder mental +2*	10.000 po
28	*Guante almacenador*	10.000 po
29	*Piedra Ioun (romboide azul oscuro)*	10.000 po
30	*Manto del saltimbanqui*	10.800 po
31	*Filacteria de canalización negativa*	11.000 po
32	*Filacteria de canalización positiva*	11.000 po
33	*Guantelete oxidante*	11.500 po
34	*Botas de velocidad*	12.000 po
35	*Gafas de noche*	12.000 po
36	*Manual del gólem de arcilla*	12.000 po
37	*Medallón de los pensamientos*	12.000 po
38	*Libro bendito*	12.500 po
39	*Gema del resplandor*	13.000 po
40	*Lira de construcción*	13.000 po
41	*Túnica, monje*	13.000 po
42	*Capa del arácnido*	14.000 po
43	*Cinturón de los enanos*	14.900 po
44	*Presea cerradora de heridas*	15.000 po
45	*Perla de las sirinas*	15.300 po
46	*Fig. de poder maravilloso (perro de ónice)*	15.500 po
47	*Amuleto de puños poderosos +2*	16.000 po
48	*Bolsa de trucos, canela*	16.000 po
49	*Botas aladas*	16.000 po
50	*Brazales de armadura +4*	16.000 po
51	*Capa de resistencia +4*	16.000 po
52	*Cinturón de constitución poderosa +4*	16.000 po
53	*Cinturón de destreza increíble +4*	16.000 po
54	*Cinturón de fuerza de gigante +4*	16.000 po
55	*Cinturón de perfección física +2*	16.000 po
56	*Diadema de carisma seductor +4*	16.000 po
57	*Diadema de sabiduría inspirada +4*	16.000 po
58	*Diadema de superioridad mental +2*	16.000 po
59	*Diadema de vasta inteligencia +4*	16.000 po
60	*Perla de poder (conjuro de nivel 4)*	16.000 po
61	*Vaina de bordes afilados*	16.000 po
62	*Fig. de poder maravilloso (leones dorados)*	16.500 po
63	*Carillón de interrupción*	16.800 po
64	*Escoba voladora*	17.000 po
65	*Fig. de poder maravilloso (elef. de mármol)*	17.000 po
66	*Amuleto de armadura natural +3*	18.000 po
67	*Piedra Ioun (huso iridiscente)*	18.000 po
68	*Brazalete de la amistad*	19.000 po
69	*Agujero portátil*	20.000 po
70	*Alf. voladora (5 por 5 pies [1,5 x 1, 5 m])*	20.000 po
71	*Cuerno detonante*	20.000 po
72	*Piedra de la buena suerte*	20.000 po
73	*Piedra Ioun (elipsoide lavanda pálido)*	20.000 po
74	*Piedra Ioun (huso blanco perla)*	20.000 po
75	*Cuerda de enmarañar*	21.000 po
76	*Fig. de poder maravilloso (carn. de marfil)*	21.000 po
77	*Manual del gólem de piedra*	22.000 po
78	*Máscara de la calavera*	22.000 po
79	*Azadón de los titanes*	23.348 po
80	*Corona refulgente mayor*	23.760 po
81	*Capa de desplazamiento menor*	24.000 po
82	*Yelmo de acción subacuática*	24.000 po
83	*Brazales de armadura +5*	25.000 po
84	*Brazales de tiro con arco mayores*	25.000 po
85	*Capa de resistencia +5*	25.000 po
86	*Ojos de la fatalidad*	25.000 po
87	*Perla de poder (conjuro de nivel 5)*	25.000 po
88	*Mazo de los titanes*	25.305 po
89	*Bandas de hierro de ligadura*	26.000 po
90	*Capa del murciélago*	26.000 po
91	*Cubo de resistencia al frío*	27.000 po
92	*Presea de protección contra venenos*	27.000 po
93	*Túnica de colores hipnóticos*	27.000 po
94	*Yelmo de telepatía*	27.000 po
95	*Manual de ejercicio beneficioso +1*	27.500 po
96	*Manual de rapidez de acción +1*	27.500 po
97	*Manual de salud corporal +1*	27.500 po
98	*Tomo de claridad de pensamiento +1*	27.500 po
99	*Tomo de entendimiento +1*	27.500 po
100	*Tomo de liderazgo e influencia +1*	27.500 po

Tabla 15-17: objetos maravillosos mayores

d%	Objeto	Precio de mercado
01	*Grilletes dimensionales*	28.000 po
02	*Fig. de poder maravilloso (cor. de obsidiana)*	28.500 po
03	*Linterna de revelación*	30.000 po
04	*Piedra Ioun (prisma naranja)*	30.000 po
05	*Piedra Ioun (prisma verde pálido)*	30.000 po
06	*Tambores de pánico*	30.000 po
07	*Amuleto de armadura natural +4*	32.000 po
08	*Alf. voladora (5 por 10 pies [1,5 x 3 m])*	35.000 po
09	*Amuleto contra detección y localización*	35.000 po
10	*Manual del gólem de hierro*	35.000 po
11	*Amuleto de puños poderosos +3*	36.000 po
12	*Brazales de armadura +6*	36.000 po
13	*Cinturón de constitución poderosa +6*	36.000 po
14	*Cinturón de destreza increíble +6*	36.000 po
15	*Cinturón de fuerza de gigante +6*	36.000 po
16	*Diadema de carisma seductor+6*	36.000 po
17	*Diadema de sabiduría inspirada +6*	36.000 po
18	*Diadema de vasta inteligencia +6*	36.000 po
19	*Perla de poder (conjuro de nivel 6)*	36.000 po
20	*Piedra Ioun (prisma púrpura vibrante)*	36.000 po
21	*Escarabeo de protección*	38.000 po
22	*Anillas umbral*	40.000 po
23	*Cinturón de potencia física +4*	40.000 po
24	*Diadema de potencia mental +4*	40.000 po
25	*Piedra Ioun (elipsoide lavanda y verde)*	40.000 po
26	*Bola de cristal*	42.000 po
27	*Manual de gólem, guardián de piedra*	44.000 po
28	*Hilo de cuentas de plegaria*	45.800 po
29	*Orbe de las tormentas*	48.000 po
30	*Botas de teletransporte*	49.000 po
31	*Brazales de armadura +7*	49.000 po
32	*Perla de poder (conjuro de nivel 7)*	49.000 po
33	*Amuleto de armadura natural +5*	50.000 po
34	*Bola de cristal* con *ver lo invisible*	50.000 po
35	*Capa de desplazamiento mayor*	50.000 po
36	*Cuerno del Valhalla*	50.000 po
37	*Bola de cristal* con *detectar pensamientos*	51.000 po
38	*Alas de vuelo*	54.000 po
39	*Capa de etereidad*	55.000 po
40	*Fortaleza instantánea*	55.000 po
41	*Manual de ejercicio beneficioso +2*	55.000 po
42	*Manual de rapidez de acción +2*	55.000 po
43	*Manual de salud corporal +2*	55.000 po
44	*Tomo de claridad de pensamiento +2*	55.000 po
45	*Tomo de entendimiento +2*	55.000 po
46	*Tomo de liderazgo e influencia +2*	55.000 po
47	*Ojos hechizadores*	56.000 po
48	*Túnica de estrellas*	58.000 po
49	*Alfombra voladora (10 × 10 pies [3 x 3 m])*	60.000 po
50	*Cráneoscuro*	60.000 po
51	*Cubo de fuerza*	62.000 po
52	*Amuleto de puños poderosos +4*	64.000 po
53	*Brazales de armadura +8*	64.000 po
54	*Cinturón de perfección física +4*	64.000 po
55	*Diadema de superioridad mental +4*	64.000 po
56	*Perla de poder (conjuro de nivel 8)*	64.000 po
57	*Bola de cristal con telepatía*	70.000 po
58	*Cuerno detonante mayor*	70.000 po
59	*Perla de poder (dos conjuros)*	70.000 po
60	*Yelmo de teletransporte*	73.500 po
61	*Gema de visión*	75.000 po
62	*Túnica del archimago*	75.000 po
63	*Vestiduras de la fe*	76.000 po
64	*Bola de cristal* con *visión verdadera*	80.000 po
65	*Perla de poder (conjuro de nivel 9)*	81.000 po
66	*Pozo de muchos mundos*	82.000 po
67	*Manual de ejercicio beneficioso +3*	82.500 po
68	*Manual de rapidez de acción +3*	82.500 po
69	*Manual de salud corporal +3*	82.500 po
70	*Tomo de claridad de pensamiento +3*	82.500 po
71	*Tomo de entendimiento +3*	82.500 po
72	*Tomo de liderazgo e influencia +3*	82.500 po
73	*Aparato del cangrejo*	90.000 po
74	*Cinturón de potencia física +6*	90.000 po
75	*Diadema de potencia mental +6*	90.000 po
76	*Toga de resistencia a conjuros*	90.000 po
77	*Espejo de oposición*	92.000 po
78	*Hilo de cuentas de plegaria mayor*	95.800 po
79	*Amuleto de puños poderosos +5*	100.000 po
80	*Manual de ejercicio beneficioso +4*	110.000 po
81	*Manual de rapidez de acción +4*	110.000 po
82	*Manual de salud corporal +4*	110.000 po
83	*Tomo de claridad de pensamiento +4*	110.000 po
84	*Tomo de entendimiento +4*	110.000 po
85	*Tomo de liderazgo e influencia +4*	110.000 po
86	*Amuleto de los Planos*	120.000 po
87	*Túnica de ojos*	120.000 po
88	*Yelmo de fulgor*	125.000 po
89	*Manual de ejercicio beneficioso +5*	137.500 po
90	*Manual de rapidez de acción +5*	137.500 po
91	*Manual de salud corporal +5*	137.500 po
92	*Tomo de claridad de pensamiento +5*	137.500 po
93	*Tomo de entendimiento +5*	137.500 po
94	*Tomo de liderazgo e influencia +5*	137.500 po
95	*Cinturón de perfección física +6*	144.000 po
96	*Diadema de superioridad mental +6*	144.000 po
97	*Botella del ifriti*	145.000 po
98	*Umbral cúbico*	164.000 po
99	*Frasco de hierro*	170.000 po
100	*Espejo de atrapar la vida*	200.000 po

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fab. objeto maravilloso, *desplazamiento de plano*; **Coste** 10.000 po

ALAS DE VUELO

Aura transmutación moderada; **NL** 10º

Espacio hombros; **Precio** 54.000 po; **Peso** 2 libras (*900 g*)

DESCRIPCIÓN

Un par de estas alas podría aparentar no ser más que una capa lisa de tela vieja y negra, o podrían ser muy elegantes, como un manto largo de plumas azules. Cuando el portador pronuncia la palabra de mando, la capa se transforma en un par de gigantescas alas de murciélago o pájaro que le permiten volar con una velocidad de 60 pies (*18 m*) (maniobrabilidad regular), proporcionándole además un bonificador +5 por competencia a las pruebas de la habilidad Volar.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *volar*; **Coste** 27.000 po

ALFOMBRA VOLADORA

Aura transmutación moderada; **NL** 10º

Espacio ninguno; **Precio** variable; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Esta alfombra es capaz de volar a través de los aires como si estuviera afectado por un conjuro de *vuelo de largo recorrido* de duración ilimitada. El tamaño, capacidad de carga y velocidad de las diferentes *alfombras voladoras* se muestra en la tabla que sigue. Con un diseño intrincado y preciosista, cada alfombra tiene su propia palabra de mando para activarla; si el objeto está al alcance de la voz, la palabra de mando lo activa, tanto si el que la pronuncia está sobre la alfombra como si no. A partir de entonces la alfombra es controlada mediante instrucciones verbales.

Tamaño	Carga útil	Velocidad	Peso	Precio de mercado
5 x 5 pies (*1,5 x 1,5 m*)	200 libras (*90 kg*)	40 pies (*12 m*)	8 libras (*3,60 kg*)	20.000 po
5 x 10 pies (*1,5 x 3 m*)	400 lb (*180 kg*)	40 pies (*12 m*)	10 libras (*4,50 kg*)	35.000 po
10 x 10 pies (*3 x 3 m*)	800 libras (*360 kg*)	40 pies (*12 m*)	15 libras (*6,80 kg*)	60.000 po

Una *alfombra voladora* puede cargar hasta el doble de su carga útil, pero hacer eso reduce su velocidad a 30 pies (*9 m*). Una alfombra puede flotar sobre un lugar sin tener que llevar a cabo una prueba de Volar, y proporciona un bonificador +5 a otras pruebas de Volar.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *vuelo de largo recorrido*; **Coste** 10.000 po (5 x 5 pies [*1,5 x 1,5 m*]), 17.500 po (5 x 10 pies [*1,5 x 3 m*]), 30.000 po (10 x 10 pies [*3 x 3 m*])

AMULETO CONTRA DETECCIÓN Y LOCALIZACIÓN

Aura abjuración moderada; **NL** 8º

Espacio cuello; **Precio** 35.000 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Este amuleto de plata protege al portador de ser escudriñado o localizado mágicamente, de la misma manera que un conjuro de *indetectabilidad*. Si se intenta un conjuro de adivinación contra el portador, el lanzador del mismo debe tener éxito en una prueba de nivel de lanzador (1d20 + nivel de lanzador) contra una CD de 23 (como si el lanzador hubiera lanzado *indetectabilidad* sobre sí mismo).

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *indetectabilidad*; **Coste** 17.500 po

AMULETO DE ARMADURA NATURAL

Aura transmutación débil; **NL** 5º

Espacio cuello; **Precio** 2.000 po (+1), 8.000 po (+2), 18.000 po (+3), 32.000 po (+4), o 50.000 po (+5); **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Este amuleto, normalmente fabricado en hueso o escamas de una bestia, endurece el cuerpo y la carne del portador, confiriendo un bonificador por mejora a su CA que varía entre +1 y +5, dependiendo del tipo de amuleto.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *piel robliza*, el creador debe ser al menos de un nivel 3 veces el del bonificador porl amuleto; **Coste** 1.000 po (+1), 4.000 po (+2), 9.000 po (+3), 16.000 po (+4), o 25.000 po (+5).

AMULETO DE LOS PLANOS

Aura conjuración fuerte; **NL** 15º

Espacio cuello; **Precio** 120.000 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Este objeto aparenta ser un amuleto circular de color negro, aunque cualquier personaje que lo mira de cerca cree ver un oscuro remolino de colores en movimiento. El amuleto permite a su portador utilizar *desplazamiento de plano*. Sin embargo, es un objeto difícil de dominar. El usuario debe llevar a cabo una prueba de Inteligencia CD 15 para conseguir que el amuleto lo lleve al plano que él quiera, y a un lugar específico en ese plano. Si falla, el amuleto lo transporta a él, y a todos los que viajan con él, a un lugar aleatorio en ese plano (un resultado de 01-60 en d%), o a un plano aleatorio (61-100).

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fab. objeto maravilloso, *desplazamiento de plano*; **Coste** 60.000 po

AMULETO DE PUÑOS PODEROSOS

Aura evocación débil; **NL** 5º

Espacio cuello; **Precio** 4.000 po (+1), 16.000 po (+2), 36.000 po (+3), 64.000 po (+4), 100.000 po (+5); **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Este amuleto concede un bonificador +1 a +5 por mejora a las tiradas de ataque y daño con impactos sin armas y armas naturales.

Alternativamente, el amuleto puede conceder aptitudes especiales a las armas cuerpo a cuerpo, en tanto en cuanto puedan aplicarse a impactos sin armas. Consulta la tabla 15-9 para una lista de aptitudes. Dichas aptitudes cuentan como bonificadores adicionales para determinar el valor de mercado del objeto, pero no modifican los bonificadores al ataque o al daño. Un *amuleto de puños poderosos* no puede tener un bonificador modificado (bonificador por mejora más bonificadores equivalentes por aptitudes especiales) superior a +5. Un *amuleto de puños poderosos* no necesita tener un bonificador +1 por mejora para conceder una aptitud especial a un arma cuerpo a cuerpo.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *colmillo mágico mayor*, el lanzador debe ser de un nivel al menos 3 veces superior al del bonificador del amuleto

más todos los requisitos de las aptitudes especiales de las armas cuerpo a cuerpo; **Coste** 2.000 po (+1), 8.000 po (+2), 18.000 po (+3), 32.000 po (+4), 50.000 po (+5)**.**

ANILLAS UMBRAL

Aura conjuración fuerte; **NL** 17º

Espacio ninguno; **Precio** 40.000 po; **Peso** 1 libra (*0,45 kg*) cada una

DESCRIPCIÓN

Siempre vienen en pares; son dos anillas de hierro, cada una de unas 18 pulgadas (*46 cm*) de diámetro, que deben estar en el mismo plano de existencia y a menos de 100 millas (*160 km*) una de otra para que funcionen. Cualquier cosa a la que se haga atravesar una anilla es transferida a la otra. Hasta 100 libras (*45 kg*) de material pueden enviarse cada día (los objetos introducidos sólo parcialmente y después retirados no cuentan). Este útil ingenio permite el transporte instantáneo de objetos, de mensajes e incluso de ataques. Un personaje puede intentar agarrar a través de una anilla cosas que se encuentran cerca de la otra, o incluso utilizar un arma a través de ella si lo desea. Además, un personaje podría meter la cabeza por una anilla para echar un vistazo. Un lanzador de conjuros podría incluso lanzar un conjuro a través de una *anilla umbral*. Un personaje Pequeño puede llevar a cabo una prueba de Escapismo CD 13 para pasar a través; las criaturas de tamaño Menudo, Diminuto o Minúsculo pueden pasar fácilmente. Cada anillo tiene un "lado de entrada" y un "lado de salida", ambos marcados con los símbolos apropiados.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *umbral*; **Coste** 20.000 po

APARATO DEL CANGREJO

Aura evocación y transmutación fuertes; **NL** 19º

Espacio ninguno; **Precio** 90.000 po; **Peso** 500 libras (*227 kg*)

DESCRIPCIÓN

A primera vista, un *aparato del cangrejo* inactivo parece un barril de hierro grande y sellado, capaz de albergar a dos criaturas Medianas. Un examen de cerca y una prueba de Percepción CD 20 permiten hallar un pestillo secreto que abre una escotilla en uno de sus extremos. Cualquiera que entra en el aparato se encuentra con 10 palancas (sin etiquetas) y asientos para dos tripulantes Medianos o Pequeños. Las palancas permiten controlar los movimientos y acciones del aparato.

Palanca (1d10)	Función de la palanca
1	Extraer/retraer las patas y la cola
2	Descubrir/cubrir la claraboya delantera
3	Descubrir/cubrir las claraboyas laterales
4	Extraer/retraer las pinzas y los sensores
5	Chasquear las pinzas
6	Moverse hacia adelante/hacia atrás
7	Girar a la izquierda/a la derecha
8	Abrir/cerrar 'ojos' con *llama continua* en su interior
9	Emerger/sumergirse en el agua
10	Abrir/cerrar la escotilla

Accionar una palanca es una acción de asalto completo, y ninguna palanca puede ser utilizada más de una vez por asalto. Sin embargo, ya que dos criaturas de tamaño Mediano pueden situarse dentro, el aparato puede moverse y atacar en el mismo asalto. El objeto puede funcionar dentro del agua hasta una profundidad de 900 pies (*270 m*). Lleva suficiente aire para que una tripulación de dos personas pueda sobrevivir 1d4+1 horas (el doble para un solo ocupante). Cuando se activa, el aparato parece una especie de cangrejo gigante.

Cuando está activo, el aparato tiene las siguientes características: **pg** 200; **dureza** 15; **Vel** 20 pies (*6 m*), nadar 20 pies (*6 m*); **CA** 20 (-1 tamaño, +11 natural); **Ataque** 2 pinzas +12 c/c (2d8); **BMC** +14; **DMC** 24.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *animar los objetos*, *llama continua*, el creador debe tener 8 rangos en Saber (ingeniería); **Coste** 45.000 po

ARPA HECHIZADORA

Aura Encantamiento débil; **NL** 5º

Espacio ninguno; **Precio** 7.500 po; **Peso** 5 libras (*2,25 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este arpa, bella e intrincadamente esculpida, se puede sostener cómodamente con una mano pero se requieren las dos para que su magia funcione. Cuando se tañe, permite a su intérprete lanzar una *sugestión* (como el conjuro, Voluntad niega CD 14) por cada 10 minutos de interpretación si tiene éxito en una prueba de Interpretación (instrumentos de cuerda) CD 14. Si la prueba falla, la audiencia no puede ser afectada por interpretaciones posteriores del arpista durante 24 horas.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *sugestión*; **Coste** 3.750 po

ATUENDO DE FUGA

Aura conjuración y transmutación débiles; **NL** 4º

Espacio pecho; **Precio** 5.200 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Escondidas en unos bolsillos secretos dentro de este sencillo chaleco de seda se encuentran unas ganzúas mágicas, que añaden un bonificador +4 por competencia a las pruebas de Inutilizar mecanismo. Además, el atuendo otorga al portador un bonificador +6 por competencia a las pruebas de Escapismo.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *apertura*, *grasa*; **Coste** 2.600 po

AZADÓN DE LOS TITANES

Aura transmutación fuerte; **NL** 16º

Espacio ninguno; **Precio** 23.348 po; **Peso** 120 libras (*54 kg*)

DESCRIPCIÓN

Esta herramienta para cavar tiene una longitud de 10 pies (*3 m*). Cualquier criatura de tamaño al menos Enorme puede utilizarla para remover tierra, o formar terraplenes (un cubo de 10 pies [*3 m*] de lado/10 minutos). También despedaza roca (un cubo de 10 pies [*3 m*] de lado/hora). Si se usa como arma, equivale a un *martillo de guerra adamantino* +3 Gargantuesco, que inflige 4d6 pg de daño base.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, Fabricar armas y armaduras mágicas, *remover tierra*; **Coste** 13.348 po

BÁLSAMO RESTAURADOR

Aura conjuración débil; **NL** 5º

Espacio ninguno; **Precio** 4.000 po; **Peso** ½ libra (*0,23 kg*)

DESCRIPCIÓN

Un bote con este ungüento es pequeño (3 pulgadas [*7,62 cm*] de diámetro y 1 pulgada [*2,54 cm*] de fondo) pero contiene 5 aplicaciones. Si se aplica sobre una herida envenenada o se traga, el ungüento quita la toxicidad a cualquier veneno (como *neutralizar veneno*, con un bonificador +5 a la prueba). Aplicado sobre una zona enferma, hace desaparecer la enfermedad (como *quitar enfermedad*, con un bonificador +5 a la prueba). Untado sobre una herida, cura 1d8+5 pg de daño (como *curar heridas leves*).

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *curar heridas leves*, *neutralizar veneno*, *quitar enfermedad*; **Coste** 2.000 po

BANDAS DE HIERRO DE LIGADURA

Aura evocación fuerte; **NL** 13º

Espacio ninguno; **Precio** 26.000 po; **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este potente objeto aparenta ser una esfera de hierro oxidado de 3 pulgadas (*7,62 cm*) de diámetro, con bandas en el globo.

Cuando se pronuncia la palabra de mando adecuada, y se lanza el objeto contra un oponente, las bandas se expanden y luego se contraen para comprimir a la criatura objetivo, con un ataque de toque a distancia con éxito. Una sola criatura de tamaño Grande o inferior puede ser capturada de esta manera, y mantenida inmóvil (retenida) hasta que se pronuncia la palabra de mando que vuelve a retraer las bandas a su forma de globo. La criatura puede romper (y destruir) las bandas con una prueba de Fuerza con éxito CD 30, o escapar de ellas con una prueba de maniobras de combate o de Escapismo con éxito (también CD 30). Las *bandas de hierro de ligadura* pueden usarse 1 vez/día.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *mano aferradora*; **Coste** 13.000 po

BARAJA DE ILUSIONES

Aura ilusión moderada; **NL** 6º

Espacio ninguno; **Precio** 8.100 po; **Peso** ½ libra (*0,23 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este conjunto de cartas hechas de pergamino suele encontrarse en una caja de marfil, cuero o madera. Una baraja completa contiene 34 cartas. Cuando una carta es extraída de forma aleatoria y arrojada al suelo, se forma una *imagen mayor* de una criatura, simulación que dura hasta que sea disipada. La criatura ilusoria no puede moverse a más de 30 pies (*9 m*) de donde aterrizó la carta, pero aparte de esto actúa y se mueve como si fuera real, obedeciendo en todo momento los deseos del personaje que la extrajo. Cuando la ilusión es disipada, la carta se borra, y ya no puede volver a utilizarse. Si la carta es recogida, la ilusión se disipa automática e instantáneamente. Las cartas de la baraja y las ilusiones que producen están resumidas en la tabla siguiente (utiliza una de las dos primeras columnas para simular el contenido de una baraja completa según utilices cartas de una baraja inglesa ordinaria, o cartas del tarot).

Una baraja generada aleatoriamente suele estar completa (11- 100 en d%), aunque puede encontrarse (01-10) con 1d20 cartas perdidas. Si le faltan cartas, reduce el precio en la cantidad que corresponda.

Carta de juego	Carta del tarot	Criatura
As de corazones	IV. El Emperador	Dragón rojo
Rey de corazones	Caballo de espadas	Humano Gue y 4 guardias
Reina de corazones	Reina de bastos	Humana maga
Valet de corazones	Rey de bastos	Humano druida
Diez de corazones	VII. El Carro	Gig. de las nubes
Nueve de corazones	Sota de bastos	Ettin
Ocho de corazones	As de copas	Bugbear
Dos de corazones	Cinco de bastos	Goblin
Carta de juego	**Carta del tarot**	**Criatura**
As de diamantes	III. La Emperatriz	Glabrezu (demonio)
Rey de diamantes	Dos de copas	Elfo mago y aprendiza
Reina de diamantes	Reina de espadas	Semielfa Exp
Valet de diamantes	XIV. La Templanza	Arpía
Diez de diamantes	Siete de bastos	Semiorco bárbaro
Nueve de diamantes	Cuatro de oros	Ogro hechicero
Ocho de diamantes	As de oros	Gnoll
Dos de diamantes	Seis de oros	Kóbold
Carta de juego	**Carta del tarot**	**Criatura**
As de picas	II. La Sacerdotisa	Liche
Rey de picas	Tres de bastos	3 humanos Clr
Reina de picas	Cuatro de copas	Medusa
Valet de picas	Caballo de oros	Enano paladín
Diez de picas	Siete de espadas	G. de la escarcha
Nueve de picas	Tres de espadas	Troll
Ocho de picas	As de espadas	Hobgoblin
Dos de picas	Cinco de copas	Goblin
Carta de juego	**Carta del tarot**	**Criatura**
As de tréboles	VIII. Fuerza	Gólem de hierro
Rey de tréboles	Sota de oros	3 medianos Pcr
Reina de tréboles	Diez de copas	Pixi
Valet de tréboles	Nueve de oros	Semielfa bardo
Diez de tréboles	Nueve de bastos	G. de las colinas
Nueve de tréboles	Rey de espadas	Ogro
Ocho de tréboles	As de bastos	Orco
Dos de tréboles	Cinco de copas	Kóbold
Carta de juego	**Carta del tarot**	**Criatura**
Comodín	Dos de oros	Ilusión del dueño de la baraja
Comodín (marca)	Dos de bastos	Ilusión del dueño de la baraja (sexo cambiado)

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *imagen mayor*; **Coste** 4.050 po

BOLA DE CRISTAL

Aura adivinación moderada; **NL** 10º

Espacio ninguno; **Precio** varía; **Peso** 7 libras (*3,18 kg*)

DESCRIPCIÓN

Ésta es la forma más común de objeto de escudriñamiento, una esfera de cristal de unas 6 pulgadas (*15,24 cm*) de diámetro. Tan conocidos son estos objetos, que muchos autoproclamados oráculos o adivinadores utilizan réplicas similares (pero completamente no mágicas) de estos objetos para su negocio. Un personaje puede usar el objeto para mirar a casi cualquier distancia o a otros Planos, como con el conjuro *escudriñamiento* (Vol CD 16 niega). Una bola de

cristal puede utilizarse múltiples veces al día, pero la CD para resistir su poder disminuye en 1 por cada uso adicional.

Ciertas *bolas de cristal* tienen poderes adicionales que pueden ser utilizados a través de ellas sobre objetivos visibles.

CONSTRUCCIÓN

Tipo de bola de cristal	Precio de mercado
Bola de cristal	42.000 po
Bola de cristal con *ver lo invisible*	50.000 po
Bola de cristal con *detectar pensamientos* (Vol CD 13 niega)	51.000 po
Bola de cristal con *telepatía**	70.000 po
Bola de cristal con *visión verdadera*	80.000 po

*El observador es capaz de intercambiar mensajes mentales silenciosos con la persona que aparece en la bola de cristal. 1 vez/día el personaje también puede intentar implantar una *sugestión* (como el conjuro, Vol CD 14 niega).

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *escudriñamiento* (más los conjuros adicionales que se pongan en el objeto); **Coste** 21.000 po (estándar), 25.000 (con *ver lo invisible*), 25.500 po (con *detectar pensamientos*), 35.000 po (con *telepatía*), 40.000 po (con *visión verdadera*).

BOLSA DE CONTENCIÓN

Aura conjuración moderada; **NL** 9º

Espacio ninguno; **Precio** ver más abajo; **Peso** ver más abajo

DESCRIPCIÓN

Parece ser un saco de tela común de unos 2 × 4 pies (*60 x 120 cm*) de tamaño. La *bolsa de contención* se abre a un espacio no dimensional: su interior es más grande que sus dimensiones exteriores. Sin tener en cuenta lo que se ponga dentro de la bolsa, su peso es una cantidad fija. Este peso, y los límites en peso y volumen de los contenidos del saco dependen del tipo de bolsa, tal como se muestra en la tabla siguiente.

Si la bolsa se sobrecarga, o si objetos puntiagudos la perforan (desde dentro o desde fuera), se rompe, queda inservible y todo lo que contiene se pierde. Si a una *bolsa de contención* se le da la vuelta, su contenido se esparce sin sufrir daño, pero debe ser vuelta a colocar en su forma normal antes de que pueda ser utilizada otra vez. Si una criatura viva es colocada en su interior, puede sobrevivir hasta 10 minutos y después se asfixia. La recuperación de un objeto en particular de dentro de una *bolsa de contención* es una acción de movimiento (a menos que contenga más de lo que una mochila normal puede contener, en cuyo caso recuperar un objeto específico es una acción de asalto completo). Los objetos mágicos guardados dentro de una de estas bolsas no otorgan ningún beneficio a quien la porta.

Bolsa	Peso de la bolsa	Límite en peso	Límite en volumen	Pr. de mercado
Tipo I	15 libras (*6,8 kg*)	250 libras (*113 kg*)	30 pies cúbicos (*0,85 m³*)	2.500 po
Tipo II	25 libras (*11,3 kg*)	500 libras (*227 kg*)	70 pies cúbicos (*1,98 m³*)	5.000 po
Tipo III	35 libras (*15,9 kg*)	1.000 libras (*454 kg*)	150 pies cúbicos (*4,25 m³*)	7.400 po
Tipo IV	60 libras (*27,2 kg*)	1.500 libras (*680 kg*)	250 pies cúbicos (*7,08 m³*)	10.000 po

Espacios extradimensionales

Cierto número de conjuros y objetos mágicos utiliza espacios extradimensionales, como por ejemplo *truco de la cuerda*, *bolsa de contención*, *morral práctico*, y *agujero portátil*. Estos conjuros y objetos mágicos crean un minúsculo espacio de bolsillo que no existe en dimensión alguna, pero sin embargo no funcionan en otro espacio extradimensional. Si se colocan dentro de tales espacios, dejan de funcionar hasta que se les saca. Por ejemplo, si una *bolsa de contención* se lleva a un *truco de la cuerda*, el contenido de la primera se vuelve inaccesible hasta que se saca fuera del segundo. La única excepción la constituye la interacción de una *bolsa de contención* y de un *agujero portátil*, que crea una grieta al plano Astral, tal y como se indica en sus descripciones.

Si una *bolsa de contención* es colocada dentro de un *agujero portátil*, se produce una grieta espacial que abre una conexión con el plano Astral: la bolsa y el agujero son absorbidos en el vacío y se pierden para siempre. Si un *agujero portátil* se coloca dentro de una *bolsa de contención*, se abre un umbral al plano Astral: el agujero, la bolsa, y cualquier criatura en un radio de 10 pies (*3 m*) o menos son absorbidos por él, destruyendo el *agujero portátil* y la *bolsa de contención* en el proceso.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *cofre secreto*; **Coste** 1.250 po (tipo I), 2.500 po (tipo II), 3.700 po (tipo III), 5.000 po (tipo IV).

BOLSA DE TRUCOS

Aura conjuración débil (gris o teja) a moderada (canela); **NL** 3º (gris), 5º(teja) o 9º (canela)

Espacio ninguno; **Precio** 3.400 po (gris), 8.500 po (teja), 16.000 po (canela); **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Este saquito parece vacío y muy normal. Sin embargo, cualquiera que busque en su interior notará la presencia de una bola pequeña y peluda. Si la bola es extraída y luego lanzada a una distancia de hasta 20 pies (*6 m*), se convierte en un animal, que sirve al personaje que lo extrajo del saco durante 10 minutos (o hasta que lo matan, o se le ordena que vuelva a la bolsa), en cuyo momento desaparece. Puede seguir cualquiera de las órdenes de mando descritas en la habilidad Trato con los animales. Cada uno de los tres tipos de *bolsa de trucos* produce un conjunto distinto de animales. Utiliza las siguientes tablas para determinar qué animales son extraídos de cada bolsa.

Bolsa gris		Bolsa teja		Bolsa canela	
d%	Animal	d%	Animal	d%	Animal
01-30	Murciélago	01-30	Glotón	01-30	Oso pardo
31-60	Rata	31-60	Lobo	31-60	León
61-75	Gato	61-85	Jabalí	61-80	C. pesado
76-90	Comadreja	86-100	Leopardo	81-90	Tigre
91-100	P. de monta	—	—	91-100	Rinoceronte

El caballo pesado aparece con todos sus arreos, y acepta como jinete al personaje que lo saca de la bolsa.

Los animales extraídos son siempre aleatorios y sólo puede existir uno a la vez. Es posible sacar hasta 10 animales de la bolsa cada semana, pero no más de 2/día. Puedes encontrar las estadísticas de estos animales en el *Bestiario*.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *convocar aliado natural II* (gris), *convocar aliado natural III* (teja), *convocar aliado natural V* (canela); **Coste** 1.700 po (gris). 4.250 po (teja). 8.000 po (canela).

BOTAS ALADAS

Aura transmutación moderada; **NL** 8º

Espacio pies; **Precio** 16.000 po; **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

A primera vista, estas botas parecen ordinarias. A una orden, surgen unas alas del talón, que permiten volar al portador sin tener que mantener la concentración, como si estuviera afectado por un conjuro de *volar* (incluyendo un bonificador +4 a las pruebas de la habilidad Volar), pudiendo volar 3 veces/día hasta un máximo de 5 minutos/vuelo.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *volar*; **Coste** 8.000 po

BOTAS DE LAS TIERRAS DEL INVIERNO ETERNO

Aura abjuración y transmutación débiles; **NL** 5º

Espacio pies; **Precio** 2.500 po; **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este calzado concede muchos poderes al portador. Primero, es capaz de viajar a través de la nieve a su velocidad normal, sin dejar rastro. Segundo, las botas también le permiten viajar a su velocidad normal sobre el hielo más resbaladizo (sólo superficies horizontales, no verticales, ni muy inclinadas) sin caerse o resbalar. Finalmente, las *botas de las tierras del invierno eterno* calientan al portador, como si estuviera bajo los efectos de un conjuro de *soportar los elementos*.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *soportar los elementos, pasar sin dejar rastro, gracia felina*; **Coste** 1.250 po

BOTAS DE LEVITACIÓN

Aura transmutación débil; **NL** 3º

Espacio pies; **Precio** 7.500 po; **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

Estas botas de suave cuero son increíblemente ligeras y cómodas, con gruesas suelas reforzadas por tiras de piel recia, que proporcionan un apoyo y protección inesperados al pie. Al dar una orden, permiten al portador levitar como si se hubiera lanzado sobre él el conjuro del mismo nombre.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *levitar*; **Coste** 3.750 po

BOTAS DE TELETRANSPORTE

Aura conjuración moderada; **NL** 9º

Espacio pies; **Precio** 49.000 po; **Peso** 3 libras (*1,35 kg*)

DESCRIPCIÓN

Cualquier personaje que lleva este calzado puede llevar a cabo un *teletransportar* 3 veces/día, exactamente igual que si hubiera lanzado el conjuro del mismo nombre.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *teletransportar*; **Coste** 24.500 po

BOTAS DE VELOCIDAD

Aura transmutación moderada; **NL** 10º

Espacio pies; **Precio** 12.000 po; **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

Como una acción gratuita, el portador puede hacer chocar los talones de sus botas, lo que le permite actuar como si estuviera *acelerado* hasta un máximo de 10 asaltos/día, que no tienen por qué ser consecutivos.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *acelerar*; **Coste** 6.000 po

BOTAS DE ZANCADAS Y BRINCOS

Aura transmutación débil; **NL** 3º

Espacio pies; **Precio** 5.500 po; **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

Estas botas incrementan la velocidad terrestre base de su portador en 10 pies (*3 m*). Además de esta aptitud para dar zancadas (que se considera un bonificador por mejora), las botas permiten al portador dar grandes saltos, lo que implica un bonificador +5 por competencia a sus pruebas de Acrobacias.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *zancada prodigiosa*, el creador debe tener al menos 5 rangos en la habilidad Acrobacias; **Coste** 2.750 po

BOTAS ÉLFICAS

Aura transmutación débil; **NL** 5º

Espacio pies; **Precio** 2.500 po; **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

Estas suaves botas permiten al portador moverse ágilmente en casi cualquier terreno, otorgando un bonificador +5 por competencia a las pruebas de Acrobacias.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fab. objeto maravilloso, el creador debe ser un elfo; **Coste** 1.250 po

BOTE PLEGABLE

Aura transmutación moderada; **NL** 6º

Espacio ninguno; **Precio** 7.200 po; **Peso** 4 libras (*1,8 kg*)

DESCRIPCIÓN

Un bote plegable se parece a una cajita de madera de unas 12 pulgadas (*30,48 cm*) de largo, 6 pulgadas (*15,24 cm*) de ancho y 6 pulgadas (*15,24 cm*) de hondo cuando está inactivo, y puede ser utilizado para guardar objetos como cualquier otra caja. Si se pronuncia la palabra de mando, sin embargo, la caja se despliega para formar un bote de 10 pies (*3 m*) de eslora, 4 pies (*1,20 m*) de manga, y 2 pies (60 cm) de calado. Una segunda palabra de mando (diferente) origina el despliegue de una chalupa de 24 pies (*7,2 m*) de eslora, 8 pies (*2,40 m*) de manga, y 6 pies (*1,80 m*) de calado. El *bote plegable* no se puede desplegar si no hay espacio para hacerlo. Cualquier objeto que estuviera almacenado en la caja descansará ahora dentro del bote o chalupa.

En su forma más pequeña, el bote tiene un par de remos, un ancla, un mástil y una vela latina. En su forma más grande, tiene una cubierta, una bancada de asientos para remar, cinco juegos de remos, un timón, un ancla, una cabina en cubierta, y un mástil con una vela cuadrada. El bote puede acoger a 3 ó 4

personas con comodidad, mientras que la chalupa es capaz de llevar a 15 con facilidad.

Una tercera palabra de mando hace que el bote o la chalupa se plieguen para volver a formar la caja, pero sólo funciona cuando no hay nadie en su interior.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *elaborar*, el creador debe poseer al menos 2 rangos en Artesanía (naval); **Coste** 3.600 po

BOTELLA DE AIRE

Aura transmutación moderada; **NL** 7º

Espacio ninguno; **Precio** 7.250 po; **Peso** 2 libras (*0,9 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este objeto aparenta ser una botella normal de vidrio, con el tapón de corcho. Cuando es llevada a un ambiente sin aire, retiene aire en su interior en todo momento, renovándolo de forma continua. Esto significa que un personaje puede extraer aire de la botella para poder respirar. La botella puede incluso ser compartida por varios personajes que se la van pasando. Respirar de la botella requiere una acción estándar, pero un personaje que lo ha hecho puede después actuar de forma normal durante el tiempo que aguanta la respiración.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *respiración acuática*; **Coste** 3.625 po

BOTELLA DEL IFRITI

Aura conjuración fuerte; **NL** 14º

Espacio ninguno; **Precio** 145.000 po; **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este objeto suele estar fabricado en oropel o bronce, y tiene un tapón de plomo grabado con sellos especiales, del que periódicamente suele verse saliendo un pequeño chorro de humo acre. La botella puede ser abierta 1 vez/día. Cuando se abre, el ifriti (consulta el *Bestiario*) encerrado dentro sale de la botella instantáneamente en medio de una nube de humo irrespirable. Hay una probabilidad de un 10% (un resultado de 01-10 en d%) de que el ifriti esté loco y ataque nada más ser liberado, y de otro 10% (91- 100) de que conceda tres *deseos*. En cualquiera de estos casos, el ifriti desaparece después para siempre. El otro 80% de las veces (11-90), el habitante de la botella sirve lealmente al personaje hasta 10 minutos por día (o hasta la muerte del ifriti), haciendo lo que se le ordena. Haz una tirada cada día que la botella se abra para ver el efecto para ese día.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *ligadura de los Planos*; **Coste** 72.500 po

BOTELLA SIEMPRE HUMEANTE

Aura transmutación débil; **NL** 3º

Espacio ninguno; **Precio** 5.400 po; **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este recipiente metálico es idéntico en apariencia a una *botella del ifriti*, excepto que lo único que hace es humear. La cantidad de humo producido al quitársele el tapón es mayor si se quita el tapón, saliendo de la botella y obscureciendo totalmente la visión en una expansión de 50 pies (*15 m*) en 1 solo asalto. Si la botella queda destapada, el humo se expande otros 10 pies (*3 m*)/asalto hasta que el espacio ocupado alcanza los 100 pies (*30 m*). Esta área permanece llena de humo hasta que se tapona la *botella siempre humeante*.

La botella deja de emitir humo mediante una palabra de mando, después de lo cual el humo se disipa de forma normal. Un viento moderado (más de 11 millas/hora [*unos 18 km/h*]) dispersa el humo en 4 asaltos; un viento fuerte (más de 21 millas/hora [*unos 34 km/h*]) lo dispersa en 1 asalto.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *pirotecnia*; **Coste** 2.700 po

BRAZALES DE ARMADURA

Aura conjuración moderada; **NL** 7º

Espacio muñecas; **Precio** 1.000 po (+1), 4.000 po (+2), 9.000 po (+3), 16.000 po (+4), 25.000 po (+5), 36.000 po (+6), 49.000 po (+7), 64.000 po (+8); **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

Estos objetos aparentan ser unas protecciones para la muñeca o el brazo. Rodean al portador con un campo de fuerza invisible, pero tangible, que le otorga un bonificador +1 a +8 por armadura, como si estuviera llevando armadura. Ambos brazales deben ser portados a la vez para que la magia sea efectiva.

Alternativamente, los *brazales por armadura* pueden ser encantados con aptitudes especiales por armadura (consulta la tabla 15 -4 para una lista). Las aptitudes especiales suelen contar como bonificadores adicionales para determinar el valor de mercado de un objeto, pero no mejoran la CA. Los *brazales por armadura* no pueden tener un bonificador modificado (bonificador por armadura más equivalentes de bonificador por aptitud especial por armadura) superior a +8. Deben tener por lo menos un bonificador por armadura +1 para conceder una aptitud especial por armadura, y no pueden tener ninguna aptitud especial por armadura que sume una cantidad plana de po a su coste. Los *brazales por armadura* y la armadura ordinaria no se apilan. Si una criatura obtiene un bonificador por armadura mayor de otro origen, los *brazales* dejan de funcionar y no conceden, ni su bonificador por armadura, ni sus aptitudes especiales por armadura. Si los *brazales* conceden un bonificador por armadura mayor, el otro origen deja de funcionar.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *armadura de mago*, el nivel de clase del creador debe ser al menos 2 veces el bonificador por los brazales, más cualquier requisito de las aptitudes especiales de la armadura; **Coste** 500 po (+1), 2.000 po (+2), 4.500 po +3, 8.000 po (+4), 12.500 po (+5), 18.000 po (+6), 24.500 po (+7), 32.000 po (+8)

BRAZALES DE TIRO CON ARCO MAYORES

Aura transmutación moderada; **NL** 8º

Espacio muñecas; **Precio** 25.000 po; **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

Estas muñequeras parecen de lo más normal. Los brazales potencian al portador si éste utiliza cualquier tipo de arco (no se incluyen las ballestas) al hacer que sea tratado como si fuera competente con él. Si ya tiene competencia con algún tipo de arco, obtiene un bonificador +2 por competencia a las tiradas de ataque, y un bonificador +1 por competencia a las tiradas de daño cuando utiliza ese tipo de arco, debiendo portar ambos brazales a la vez para que la magia sea efectiva.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, Fabricar armas y armaduras mágicas, el creador debe ser competente con arcos cortos o largos; **Coste** 12.500 po

BRAZALES DE TIRO CON ARCO MENORES

Aura transmutación débil; **NL** 4º

Espacio muñecas; **Precio** 5.000 po; **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

Estas muñequeras funcionan como los *brazales de tiro con arco mayores*, pero sólo conceden un bonificador +1 por competencia a las tiradas de ataque, y ninguno a las tiradas de daño.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, Fabricar armas y armaduras mágicas, el creador debe ser competente con arcos cortos o largos; **Coste** 2.500 po

BRAZALETE DE LA AMISTAD

Aura conjuración fuerte; **NL** 15º

Espacio muñecas; **Precio** 19.000 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

De este brazalete de plata cuelgan 4 dijes, que tienen almacenados otros tantos encantamientos cuando se crea. El dueño puede designar a una persona que conozca para que se vea ligada a un encantamiento (esta designación requiere una acción estándar, pero una vez hecha dura eternamente, o hasta que se cambia). Cuando se aferra un dije, y se pronuncia el nombre del individuo asociado, esa persona es llamada al lugar donde se encuentra el poseedor (una acción estándar) con todo lo que lleva encima, en tanto en cuanto ambos se encuentren en el mismo plano. El individuo seleccionado sabe quién le está llamando, y el *brazalete de la amistad* sólo funciona con quien accede a viajar. Una vez se activa un dije, éste desaparece. Los dijes separados del brazalete son inútiles. Un brazalete recién encontrado que tenga menos de 4 dijes vale un 25% menos por cada dije perdido.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *refugio*.; **Coste** 9.500 po

BROCHE POR ESCUDO

Aura abjuración débil; **NL** 1º

Espacio cuello; **Precio** 1.500 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Aparenta ser una pieza de joyería hecha en oro o plata, utilizada para sujetar una capa o manto. Además de esta tarea mundana, puede absorber *proyectiles mágicos* generados por un conjuro o efecto sortílego, absorbiendo hasta 101 pg de daño infligido por *proyectiles mágicos* antes de fundirse y quedar inservible.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *escudo*; **Coste** 750 po

CAPA DEL ARÁCNIDO

Aura conjuración y transmutación moderadas; **NL** 6º

Espacio hombros; **Precio** 14.000 po; **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

Esta vestimenta de color negro, bordada en seda imitando una trama en forma de telaraña, da al portador la aptitud de trepar como si el conjuro *escalada de araña* hubiera sido lanzado sobre él. Además, la capa le otorga inmunidad a ser atrapado por un conjuro de *telaraña*, o por telarañas de cualquier tipo (puede moverse rodeado de telarañas a la mitad de su velocidad normal). 1 vez/día, el portador de esta capa puede lanzar *telaraña*. Además obtiene un bonificador +2 por suerte a todas las salvaciones de Fortaleza contra el veneno de araña.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *escalada de araña, telaraña*; **Coste** 7.000 po

CAPA DE DESPLAZAMIENTO MAYOR

Aura ilusión moderada; **NL** 7º

Espacio hombros; **Precio** 50.000 po; **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este objeto tiene la apariencia de una capa normal pero, cuando se da una orden, sus propiedades mágicas distorsionan y alteran las ondas de luz. Esto funciona exactamente igual que el conjuro *desplazamiento* y dura hasta un máximo de 15 asaltos/día, que el lanzador puede dividir como le parezca.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, Prolongar conjuro, *desplazamiento*; **Coste** 25.000 po

CAPA DE DESPLAZAMIENTO MENOR

Aura ilusión débil; **NL** 3º

Espacio hombros; **Precio** 24.000 po; **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este objeto tiene la apariencia de una capa normal pero, cuando es llevado por un personaje, sus propiedades mágicas distorsionan y alteran las ondas de luz. Esto funciona de manera similar al conjuro *contorno borroso,* excepto que sólo garantiza una posibilidad de fallo de un 20% en los ataques contra el portador. Funciona de manera continua.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *contorno borroso*; **Coste** 12.000 po

CAPA DE ETEREIDAD

Aura transmutación fuerte; **NL** 15º

Espacio hombros; **Precio** 55.000 po; **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

Esta capa de color gris plateado parece absorber la luz en vez de ser iluminada por ella. A una orden, la capa hace a su portador etéreo (como el conjuro *excursión etérea*), efecto que es disipable. Funciona un total de 10 minutos/día, duración que no tiene que ser continua, pero sí usada en incrementos de 1 minuto.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *excursión etérea*; **Coste** 27.500 po

CAPA DE LA MANTARRAYA

Aura transmutación moderada; **NL** 9º

Espacio hombros; **Precio** 7.200 po; **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

Esta capa aparenta estar hecha de cuero hasta que el portador se introduce en agua salada. En ese momento, se adhiere al individuo y le hace parecer casi idéntico a una mantarraya (igual que el conjuro *forma de bestia II*, excepto que sólo permite adoptar la forma de una mantarraya). Obtiene un bonificador +3 por armadura natural, la aptitud de respirar bajo el agua, y una velocidad de nado de 60 pies (*18 m*), como una mantarraya de verdad.

La capa permite al portador atacar con la espina de la cola de una mantarraya, infligiendo 1d6 pg de daño. Este ataque puede hacerse adicionalmente a cualquier otro ataque que el personaje tiene, utilizando su bonificador por ataque cuerpo a cuerpo más elevado. El portador puede liberar sus brazos de la capa sin sacrificar su movimiento subacuático si así lo desea.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *forma de bestia II, respiración acuática*; **Coste** 3.600 po

CAPA DE RESISTENCIA

Aura abjuración débil; **NL** 5º

Espacio hombros; **Precio** 1.000 po (+1), 4.000 po (+2), 9.000 po (+3), 16.000 po (+4), o 25.000 po (+5); **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

Esta vestidura ofrece protección mágica en la forma de un bonificador +1 a +5 por resistencia a todas las tiradas de salvación (Fortaleza, Reflejos, y Voluntad).

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *resistencia*, el nivel del lanzador debe ser al menos 3 veces el bonificador por la capa; **Coste** 500 po (+1), 2.000 po (+2), 4.500 po (+3), 8.000 po (+4), o 12.500 po (+5)

CAPA DEL MURCIÉLAGO

Aura transmutación moderada; **NL** 7º

Espacio hombros; **Precio** 26.000 po; **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

Creada a partir de una tela marrón oscura o negra, esta capa confiere un bonificador +5 por competencia a las pruebas de Sigilo. El portador es también capaz de colgarse boca abajo sujeto del techo, como un murciélago.

Si sujeta los bordes de la vestimenta, el portador es capaz de *volar* de igual manera que con el conjuro (incluyendo un bonificador +7 a las pruebas de Volar). Si lo desea, el portador puede polimorfarse en un murciélago ordinario, y volar de esta manera (todas las posesiones portadas o transportadas forman parte de la transformación). Volar, tanto con la capa como en forma de murciélago, sólo puede hacerse en la oscuridad (bajo el cielo nocturno, o en un entorno subterráneo sin luz o casi sin luz). Ambos poderes pueden ser utilizados 7 minutos cada vez, pero después de un vuelo de cualquier duración, la capa no permite utilizar ningún poder de vuelo durante un periodo de tiempo equivalente.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *volar, forma de bestia III*; **Coste** 13.000 po

CAPA ÉLFICA

Aura ilusión débil; **NL** 3º

Espacio hombros; **Precio** 2.500 po; **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

Cuando esta capa de un tejido color gris neutro se lleva con la capucha puesta, otorga a su portador un bonificador +5 por competencia a las pruebas de Sigilo.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *invisibilidad*, el creador debe ser un elfo; **Coste** 1.250 po

CARCAJ EFICAZ

Aura conjuración moderada; **NL** 9°

Espacio ninguno; **Precio** 1.800 po; **Peso** 2 libras (*0,91 kg*)

DESCRIPCIÓN

Aparenta ser una aljaba típica, capaz de almacenar unas 20 flechas. Tiene tres partes distintas, cada una con un espacio no dimensional que permite almacenar mucho más de lo normalmente posible. La primera, y más pequeña de las tres, puede contener hasta 60 objetos de tamaño y forma parecidos a los de una flecha. La segunda, ligeramente más alargada, puede almacenar hasta 18 objetos de tamaño y forma parecidos a los de una jabalina. La tercera, y más larga, puede guardar hasta 6 objetos de un tamaño y forma parecidos a los de un arco (lanzas, bastones, etc.) Una vez que el dueño lo ha llenado, el carcaj puede suministrar cualquier objeto que aquél desee, como si fuera un carcaj o vaina normal. El *carcaj eficaz* siempre pesa lo mismo, sin importar lo que lleve en su interior.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *cofre secreto*; **Coste** 900 po

CARILLÓN DE APERTURA

Aura transmutación moderada; **NL** 11°

Espacio ninguno; **Precio** 3.000 po; **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

Un *carillón de apertura* es un tubo de mithril hueco, de una longitud aproximada de 1 pie (*30 cm*). Cuando es golpeado, transmite vibraciones mágicas que hacen que se abran cerraduras, puertas, tapas, válvulas y portales. El objeto funciona contra trancas, grilletes, cadenas, cerraduras, y cosas por el estilo que sean normales. Un *carillón de apertura* disipa automáticamente un conjuro de *trabar portal*, e incluso una *cerradura arcana* lanzados por un mago de menos de 15° nivel.

El carillón debe ser apuntado al objeto o entrada que se desea destrabar o abrir (que debe ser visible y conocido para el usuario). Entonces se puede golpear el carillón, con lo que emitirá un tono diáfano. El usuario puede hacer una prueba de nivel de lanzador contra la cerradura o cierre, utilizando el nivel de lanzador del carillón, que es 11°, y la CD de la prueba es igual a la CD de Inutilizar mecanismo de la cerradura o cierre. Cada sonido sólo abre una forma de cerramiento, por lo que si un cofre está cubierto de cadenas, lleva candado, está bajo llave y con una *cerradura arcana*, se necesitan 4 usos del *carillón de apertura* para conseguir que se abra. Un conjuro de *silencio* niega el poder del objeto. Un carillón recién creado puede ser utilizado un total de 10 veces antes de que se rompa y se convierta en inútil.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *apertura*; **Coste** 1.500 po

CARILLÓN DE INTERRUPCIÓN

Aura evocación moderada; **NL** 7°

Espacio ninguno; **Precio** 16.800 po; **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este instrumento puede ser golpeado una vez cada 10 minutos, y su tono resonante perdura durante 3 minutos.

Mientras el carillón resuena, ningún conjuro que requiere un componente verbal puede ser lanzado en un radio de 30 pies (*9 m*), a menos que el lanzador consiga superar una prueba de concentración (CD 15 + nivel del conjuro).

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *alarido*; **Coste** 8.400 po

CEÑO DE PERSUASIÓN

Aura transmutación débil; **NL** 5°

Espacio cabeza; **Precio** 4.500 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Esta diadema de plata otorga un bonificador +3 por competencia a las pruebas basadas en el Carisma que lleve a cabo el portador.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *esplendor de águila*; **Coste** 2.250 po

CORONA REFULGENTE MAYOR

Aura evocación fuerte; **NL** 17°

Espacio cabeza; **Precio** 23.760 po; **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

A una orden, ésta elaborada corona dorada proyecta una explosión de *luz abrasadora* (5d8 maximizados, para 40 pg de daño) 1 vez/día.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, Maximizar conjuro, *luz abrasadora*; **Coste** 11.880 po

CORONA REFULGENTE MENOR

Aura evocación moderada; **NL** 6°

Espacio cabeza; **Precio** 6.480 po; **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

A una orden, esta sencilla corona dorada proyecta una explosión de *luz abrasadora* (3d8 pg de daño) 1 vez/día.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *luz abrasadora*; **Coste** 3.240 po

CINTURÓN DE CONSTITUCIÓN PODEROSA

Aura transmutación moderada; **NL** 8°

Espacio cinturón; **Precio** 4.000 po (+2), 16.000 po (+4), 36.000 po (+6); **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

La hebilla de oro de este cinturón muestra la imagen de un oso, y otorga a su portador un bonificador +2, +4 ó +6 por mejora a su Constitución. Trátalo como un bonificador por aptitud temporal las primeras 24 horas que se lleva puesto.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *resistencia de oso*; **Coste** 2.000 po (+2), 8.000 po (+4), 18.000 po (+6)

CINTURÓN DE DESTREZA INCREÍBLE

Aura transmutación moderada; **NL** 8°

Espacio cinturón; **Precio** 4.000 po (+2), 16.000 po (+4), 36.000 po (+6); **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este cinturón tiene una gran hebilla de plata, que por lo general muestra la

Collar de bolas de fuego

Collar	10d6	9d6	8d6	7d6	6d6	5d6	4d6	3d6	2d6	Market Price
Tipo I	—	—	—	—	—	1	—	2	—	1,650 po
Tipo II	—	—	—	—	1	—	2	—	2	2,700 po
Tipo III	—	—	—	1	—	2	—	4	—	4,350 po
Tipo IV	—	—	1	—	2	—	2	—	4	5,400 po
Tipo V	—	1	—	2	—	2	—	2	—	5,850 po
Tipo VI	1	—	2	—	2	—	4	—	—	8,100 po
Tipo VII	1	2	—	2	—	2	—	2	—	8,700 po

imagen de un tigre. El cinturón otorga a su portador un bonificador +2, +4 ó +6 por mejora a su Destreza. Trátalo como un bonificador por aptitud temporal las primeras 24 horas que se lleva puesto.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *gracia felina*; **Coste** 2.000 po (+2), 8.000 po (+4), 18.000 po (+6)

CINTURÓN DE FUERZA DE GIGANTE

Aura transmutación moderada; **NL** 8º

Espacio cinturón; **Precio** 4.000 po (+2), 16.000 po (+4), 36.000 po (+6); **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este cinturón está hecho de cuero grueso, a menudo decorado con enormes hebillas de metal. El cinturón concede al portador un bonificador +2, +4 o +6 por mejora a la Fuerza. Trátalo como un bonificador por aptitud temporal las primeras 24 horas que se lleva puesto.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *fuerza de toro*; **Coste** 2.000 po (+2), 8.000 po (+4), 18.000 po (+6).

CINTURÓN DE LOS ENANOS

Aura adivinación fuerte; **NL** 12º

Espacio cinturón; **Precio** 14.900 po; **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este cinturón otorga al portador un bonificador +4 por competencia a todas las pruebas de Carisma y pruebas de habilidades basadas en el Carisma cuando se relaciona con enanos; un bonificador +2 por competencia al mismo tipo de pruebas con gnomos y medianos; y un penalizador -2 por competencia a las mismas pruebas cuando se relacione con cualquier otra raza. El portador puede comprender, hablar y leer el idioma enano. Si el portador no es un enano, obtiene visión en la oscuridad (alcance 60 pies [*18 m*]), la afinidad con la piedra de los enanos, un bonificador +2 por mejora a la Constitución, y bonificadores +2 por resistencia a las salvaciones contra veneno, conjuros y efectos sortílegos.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *don de lenguas*, y el creador debe ser un enano; **Coste** 7.450 po

CINTURÓN DE PERFECCIÓN FÍSICA

Aura transmutación fuerte; **NL** 16º

Espacio cinturón; **Precio** 16.000 po (+2), 64.000 po (+4), 144.000 po (+6); **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este cinturón tiene una gran hebilla de platino, que por lo general muestra la imagen de un titán. El cinturón otorga a su portador un bonificador +2, +4 ó +6 por mejora a todas las puntuaciones de característica físicas (Fuerza, Destreza y Constitución). Trátalo como un bonificador por aptitud temporal las primeras 24 horas que se lleva puesto.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *resistencia de oso*, *fuerza de toro*, *gracia felina*; **Coste** 8.000 po (+2), 32.000 po (+4), 77.000 po (+6)

CINTURÓN DE POTENCIA FÍSICA

Aura transmutación fuerte; **NL** 12º

Espacio cinturón; **Precio** 10.000 po (+2), 40.000 po (+4), 90.000 po (+6); **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este cinturón tiene una gran hebilla de acero, que por lo general muestra la imagen de un gigante. El cinturón otorga a su portador un bonificador +2, +4, ó +6 por mejora a dos puntaciones de característica físicas (Fuerza, Destreza o Constitución). Trátalo como un bonificador por aptitud temporal las primeras 24 horas que se lleva puesto. Los bonificadores se escogen cuando se crea el cinturón, y no se pueden cambiar.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *resistencia de oso*, *fuerza de toro*, y/o *gracia felina*; **Coste** 5.000 po (+2), 20.000 po (+4), 45.000 po (+6)

COLLAR DE ADAPTACIÓN

Aura transmutación moderada; **NL** 7º

Espacio cuello; **Precio** 9.000 po; **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este collar es una pesada cadena con un medallón de platino. La magia del collar aísla al portador en un caparazón de aire respirable, haciéndole inmune a todos los gases y vapores dañinos (como los efectos de *nube aniquiladora* y *nube apestosa*, así como los venenos inhalados), y le permite respirar incluso bajo el agua, o en el vacío.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *disfrazarse*; **Coste** 4.500 po

COLLAR DE BOLAS DE FUEGO

Aura evocación moderada; **NL** 10º

Espacio cuello (no ocupa espacio); **Precio** 1.650 po (tipo I), 2.700 po (tipo II), 4.350 po (tipo III), 5.400 (tipo IV), 5.850 po (tipo V), 8.100 po (tipo VI), 8.700 po (tipo VII); **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este objeto aparenta ser un hilo de cuentas, a veces con los extremos anudados para formar un collar (no cuenta como un objeto llevado alrededor del cuello a efectos de determinar cuáles de los objetos mágicos que lleva el personaje son efectivos). Si un personaje lo sostiene en la mano, sin embargo, todos pueden ver el collar como lo que realmente es: una cadena de oro de la que cuelga cierta cantidad de esferas de oro, que pueden ser arrancadas por el portador (y sólo por el portador), quien puede lanzarlas fácilmente hasta 70 pies (21 *m*) de distancia. Cuando una esfera llega al final de su trayectoria, explota como una *bola de fuego* (CD 14, Reflejos mitad).

Las esferas tienen diferente potencia, y van desde la que inflige 2d6 pg de daño por fuego hasta la que inflige 10d6. El precio de mercado de una esfera es de 150 po por cada dado de daño que inflige.

Cada *collar de bolas de fuego* contiene una combinación de esferas de distintas potencias. En la página anterior se muestran algunas combinaciones tradicionales, designadas como tipos I a VII.

Si el personaje que lleva puesto o transporta el collar falla su tirada de salvación contra un ataque de fuego mágico, el objeto debe llevar también a cabo una tirada de salvación (con un bonificador +7). Si el collar falla la salvación, todas las esferas restantes detonan simultáneamente, a menudo con consecuencias lamentables para el portador.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *bola de fuego*; **Coste** 825 po (tipo I), 1.350 po (tipo II), 2.175 po (tipo III), 2.700 po (tipo IV), 2.925 po (tipo V), 4.050 po (tipo VI), 4.350 po (tipo VII)

CRÁNEOSCURO

Aura evocación moderada [maligna]; **NL** 9°

Espacio ninguno; **Precio** 60.000 po; **Peso** 5 libras (2,25 kg)

DESCRIPCIÓN

Este cráneo, esculpido en ébano, es totalmente maligno. Allá donde esté, el área que lo rodea se trata como si allí se hubiera lanzado un conjuro de *desacralizar*, con el cráneo como el punto de origen tocado. Cada cráneoscuro tiene un efecto sortílego ligado al mismo, escogido de la lista que se proporciona en la descripción del conjuro, y no se puede cambiar.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *desacralizar*, el creador debe ser maligno; **Coste** 30.000 po

CUBO DE FUERZA

Aura evocación moderada; **NL** 10°

Espacio ninguno; **Precio** 62.000 po; **Peso** ½ libra (*0,23 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este objeto tiene menos de 1 pulgada (*2,54 cm*) de grosor, y puede estar hecho de marfil, hueso o cualquier mineral duro. Típicamente, cada una de las caras del cubo está pulida, pero a veces están cubiertas de runas grabadas. El objeto permite a su poseedor levantar un cubo hecho de 6 *muros de fuerza* individuales, 10 pies (*3 m*) de lado, alrededor de su persona. Esta pantalla cúbica se mueve con él, y es impenetrable a las formas de ataque descritas en la tabla siguiente. El cubo tiene 36 cargas cuando está completamente cargado, que se renuevan cada día. El poseedor presiona una cara del cubo para activar un tipo particular de pantalla o desactivar el artilugio. Cada efecto cuesta un cierto número de cargas para mantenerlo funcionando cada minuto (o fracción). Además, cuando un efecto está activo, la velocidad del dueño queda limitada al valor máximo indicado en la tabla.

Cuando el *cubo de fuerza* está activo, los ataques que causan más de 30 pg de daño consumen 1 carga/10 pg de daño por encima de 30. El coste en cargas de mantener cada uno de los muros se resume a continuación.

Cara del cubo	Coste en cargas/min	Velocidad máxima	Efecto
1	1	30 pies (*9 m*)	Imp. a gases, viento, etc.
2	2	20 pies (*6 m*)	Imp. a la materia no viva
3	3	15 pies (*4,5 m*)	Imp. a la materia viva
4	4	10 pies (*3 m*)	Impenetrable a la magia
5	6	10 pies (*3 m*)	Impenetrable a todo
6	0	Normal	Desactiva

Los conjuros que afectan la integridad de la pantalla también consumen cargas adicionales. Los conjuros que siguen no se pueden lanzar dentro del cubo.

Forma de ataque	Cargas adicionales
Cuerno detonante	6
Desintegrar	6
Muro de fuego	2
Pasamiento	3
Puerta en fase	5
Rociada prismática	7

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, muro de fuerza; Coste 31.000 po

CUBO DE RESISTENCIA AL FRÍO

Aura abjuración débil; **NL** 5°

Espacio ninguno; **Precio** 27.000 po; **Peso** 2 libras (*0,91 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este cubo se activa o desactiva presionando una de sus caras. Cuando es activado, protege una zona en forma de cubo de 10 pies (*3 m*) de lado centrada en su dueño (o en el propio cubo, si el objeto es situado después en una superficie). La temperatura dentro del área es siempre de al menos 65° F [*18° C*]. El campo absorbe todos los ataques basados en el frío. Sin embargo, si el campo es sometido a más de 50 pg de daño por frío en 1 asalto (de uno o múltiples ataques), se colapsa y no puede ser reactivado durante 1 hora. Si el campo sufre más de 100 pg de daño de daño por frío en un periodo de 10 asaltos, el cubo es destruido.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *protección contra la energía*; **Coste** 13.500 po

CUCHARA DE SUSTENTO

Aura conjuración débil; **NL** 5°

Espacio ninguno; **Precio** 5.400 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Cuando este utensilio de apariencia poco notable se sitúa en un recipiente vacío, éste se llena con una especie de gachas grumosas y pastosas. Aunque el mejunje

tiene un aspecto y una textura similares a las de la pasta de papel caliente, es muy nutritivo y contiene todo lo necesario para alimentar a cualquier criatura herbívora, omnívora, o carnívora. La cuchara puede producir las gachas diarias suficientes para alimentar hasta a 4 humanos.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *crear comida y bebida*; **Coste** 2.700 po

CUENTA DE FUERZA

Aura evocación moderada; **NL** 10°

Espacio ninguno; **Precio** 3.000 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Esta pequeña esfera de color negro aparenta ser una perla sin lustre. Puedes lanzarla hasta a 60 pies (*18 m*) de distancia sin penalizadores. Sometida a un impacto seco, sin embargo, explota emitiendo una fuerza explosiva que inflige 5d6 pg de daño por fuerza a todas las criaturas en un radio de 10 pies (*3 m*) o menos.

Una vez lanzada, funciona igual que una *esfera elástica* (Reflejos CD 16 niega) con un radio de 10 pies (*3 m*), y una duración de 10 minutos. Un globo de fuerza reluciente encierra a una criatura, suponiendo que ésta sea lo bastante pequeña como para caber en el diámetro de la esfera, que retiene al objetivo mientras dure el conjuro. No se ve afectada por daño de ningún tipo excepto el de un *cetro de cancelación*, un *cetro de negación*, un *desintegrar*, o un conjuro de *disipar magia* dirigido a ella, efectos que destruyen la esfera sin dañar al objetivo. Nada puede atravesar la esfera, ni entrar o salir de ella, aunque el objetivo puede respirar con normalidad. El objetivo puede resistirse, pero el globo no puede ser movido físicamente, ni por las personas que haya fuera ni por los esfuerzos de los que están dentro. La explosión consume la esfera por completo, por lo que éste es un objeto de un solo uso.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *esfera elástica*; **Coste** 1.500 po

CUERDA DE ENMARAÑAR

Aura transmutación fuerte; **NL** 12°

Espacio ninguno; **Precio** 21.000 po; **Peso** 5 libras (*2,25 kg*)

DESCRIPCIÓN

Una *cuerda de enmarañar* se parece a cualquier otra cuerda de cáñamo de una longitud aproximada de 30 pies (*9 m*). A una orden, la cuerda se lanza 20 pies (*6 m*) hacia delante o 10 pies (*3 m*) hacia arriba para atrapar a una víctima. Una víctima enmarañada puede liberarse con una prueba de Fuerza CD 20, o una de Escapismo CD 20.

La cuerda tiene CA 22, 12 pg, dureza 10, y reducción de daño 5/cortante. Repara por sí misma el daño que se le causa a un ritmo de 1 punto/5 minutos, pero si es cortada (pierde los 12 pg), queda destruida.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *enmarañar, animar una cuerda o animar los objetos*; **Coste** 10.500 po

CUERDA DE ESCALADA

Aura transmutación débil; **NL** 3°

Espacio ninguno; **Precio** 3.000 po; **Peso** 3 libras (*1,30 kg*)

DESCRIPCIÓN

Una *cuerda de escalada* tiene una longitud de 60 pies (*18 m*) y no es más gruesa que una varita, pero es lo suficientemente fuerte como para aguantar 3.000 libras (unos *1.345 kg*). A una orden, la cuerda se extiende hacia delante, hacia arriba, hacia abajo, o en cualquier otra dirección, a 10 pies (*3 m*) por asalto, fijándose por sí misma de forma segura donde desee el dueño. Se puede soltar por sí misma y volver de igual modo.

A una *cuerda de escalada* se le puede ordenar que se anude o desanude por sí misma. Esto hace que aparezcan grandes nudos con un intervalo de 1 pie (*30 cm*) a lo largo de la cuerda. El anudado acorta la cuerda a una longitud de 50 pies (*15 m*) hasta que los nudos se deshagan, pero reduce la CD de las pruebas de Trepar en 10 mientras se está usando. Una criatura debe sujetar un extremo de la cuerda cuando se invoca su magia.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *animar una cuerda*; **Coste** 1.500 po

CUERNO DE BONDAD/MALDAD

Aura abjuración moderada; **NL** 6°

Espacio ninguno; **Precio** 6.500 po; **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

Esta trompeta se adapta a su dueño, por lo que produce un efecto bueno o maligno dependiendo del alineamiento de éste. Si el dueño no es bueno ni maligno, el cuerno no tiene poder alguno. Si es bueno, soplar el cuerno tiene el efecto de un *círculo mágico contra el mal*. Si es maligno, soplar el cuerno tiene el efecto de un *círculo mágico contra el bien*. En cualquier caso, esta protección dura 1 hora. El cuerno puede ser soplado 1 vez/día.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *círculo mágico contra el bien* o *círculo mágico contra el mal*; **Coste** 3.250 po

CUERNO DE NIEBLA

Aura conjuración débil; **NL** 3°

Espacio ninguno; **Precio** 2.000 po; **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este pequeño cornetín permite a su poseedor lanzar una gruesa nube de espesa niebla, similar a la que produce un conjuro de *niebla de obscurecimiento*. La niebla se expande 10 pies (*3 m*) durante cada asalto en el que el usuario continúa soplando, y viaja a 10 pies (*3 m*) por asalto en línea recta desde el punto del que emanó, a no ser que algo sustancial como una pared lo impida. El objeto

Cuerno del Valhalla

d%	Tipo de cuerno	Bárbaros convocados	Prerrequisito
01-40	Plata	2d4+2, 2° nivel	Ninguno
41-75	Oropel	2d4+1, 3er nivel	Nivel de lanzador 1°
76-90	Bronce	2d4, 4° nivel	Competencia con todas las armas marciales, o aptitud interpretación de bardo
91-100	Hierro	1d4+1, 5° nivel	Competencia con todas las armas marciales, o aptitud interpretación de bardo

emite un ruido profundo, parecido al de una bocina de niebla, que baja de tono abruptamente al final de cada soplido. La niebla se disipa pasados 3 minutos. Un viento moderado (más de 11 millas/h [*unos 18 km/h*]) la dispersa en 4 asaltos; un viento fuerte (más de 21 millas/h [*unos 34 km/h*]) la dispersa en 1 asalto.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fab. objeto maravilloso, *niebla de obscurecimiento*; **Coste** 1.000 po

CUERNO DEL VALHALLA

Aura conjuración fuerte; **NL** 13º

Espacio ninguno; **Precio** 50.000 po; **Peso** 2 libras (*0,90 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este instrumento mágico posee cuatro variedades. Cada una aparenta ser normal hasta que alguien pronuncia su palabra de mando y sopla el cuerno. Entonces, el cuerno convoca a un cierto número de bárbaros humanos con el objetivo de que luchen por el personaje que los convocó. Cada cuerno puede ser soplado sólo 1 vez/7 días. Tira d% y consulta la tabla anexa para ver qué tipo de cuerno es el encontrado. El tipo de cuerno determina qué bárbaros son convocados, y qué prerrequisito es necesario para usar el cuerno. Cualquier personaje que utilice un *cuerno del Valhalla* sin tener el prerrequisito, es atacado por los bárbaros que ha convocado.

Los bárbaros convocados son constructos, no personas reales (aunque lo parezcan), y llegan con el equipo disponible para los bárbaros. Atacan a cualquiera contra el que el poseedor del cuerno les ordene luchar, hasta que ellos o sus oponentes hayan muerto, o hasta que haya pasado 1 hora, lo que suceda antes.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *convocar monstruo VI*; **Coste** 25.000 po

CUERNO DETONANTE

Aura evocación moderada; **NL** 7º

Espacio ninguno; **Precio** 20.000 po; **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este cuerno aparenta ser una trompeta normal. Se le pueden sacar sonidos como a un cuerno normal, pero si se pronuncia la palabra de mando y luego se toca el instrumento, inflige 5d6 pg de daño sónico a las criaturas que están dentro de un cono de 40 pies (*12 m*) y las deja ensordecidas durante 2d6 asaltos (una salvación de Fortaleza CD 16 reduce el daño a la mitad, y niega la sordera). Los objetos y criaturas de cristal sufren 7d6 pg de daño sónico, sin salvación, a no ser que alguna criatura los empuñe, los sujete o los lleve puestos (Fort CD 16 niega).

Si un *cuerno detonante* es usado mágicamente más de 1 vez/día, hay una probabilidad de un 20% acumulativa por cada uso adicional de que explote e inflija 10d6 pg de daño sónico a la persona que lo haga funcionar.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *alarido*; **Coste** 10.000 po

CUERNO DETONANTE MAYOR

Aura evocación fuerte; **NL** 16º

Espacio ninguno; **Precio** 70.000 po; **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este cuerno funciona igual que un *cuerno detonante*, excepto en que inflige 10d6 pg de daño sónico, deja a las criaturas aturdidas durante 1 asalto y ensordecidas durante 4d6 asaltos (Fortaleza CD 19 mitad, y niega el aturdimiento y la sordera). Los objetos y criaturas de cristal sufren 16d6 pg de daño sónico, tal y como se ha descrito en el *cuerno detonante*. Un *cuerno detonante mayor* también tiene una probabilidad de explotar de un 20%, acumulativa por cada uso diario adicional.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *alarido mayor*; **Coste** 35.000 po

DECANTADOR INAGOTABLE DE AGUA

Aura transmutación moderada; **NL** 9º

Espacio ninguno; **Precio** 9.000 po; **Peso** 2 libras (*0,91 kg*)

DESCRIPCIÓN

Si se quita el tapón de este frasco de apariencia ordinaria, y se pronuncia una palabra de mando, un chorro de agua dulce o salada sale de él. Otras palabras de mando determinan también el volumen y la velocidad.

- 'Chorro': sale 1 galón (*4 l*)/asalto.
- 'Fuente': sale un chorro de 5 pies (*1,5 m*) de largo, y 5 galones (*19 l*)/asalto.
- 'Géiser': sale un chorro de 20 pies (*6 m*) de largo por 1 pie (*30 cm*) de ancho, y 30 galones (*114 l*)/asalto.

El géiser produce una presión considerable, haciendo que el que sujeta el decantador tenga que llevar a cabo una prueba de Fuerza CD 12 para evitar ser derribado. Además, la fuerza del géiser inflige 1d4 pg de daño a una criatura a quien se apunte con él, pero sólo puede afectar a un objetivo por asalto, si bien el usuario puede dirigir el chorro de agua sin necesidad de llevar a cabo una tirada de ataque dado que el flujo constante del géiser permite apuntarlo sin problemas. Las criaturas del subtipo fuego sufren 2d4 pg de daño por asalto en vez de 1d4. Hay que pronunciar la palabra de mando para detenerlo.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *controlar las aguas*; **Coste** 4.500 po

DIADEMA DE CARISMA SEDUCTOR

Aura transmutación moderada; **NL** 8º

Espacio diadema; **Precio** 4.000 po (+2), 16.000 po (+4), 36.000 po (+6); **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

Esta atractiva diadema de plata está decorada con un buen número de pequeñas gemas de color rojo y naranja. La diadema concede al portador un bonificador +2, +4 ó +6 por mejora al Carisma. Trátalo como un bonificador por aptitud temporal durante las primeras 24 horas que se lleva puesta.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *esplendor del águila*; **Coste** 2.000 po (+2), 8.000 po (+4), 18.000 po (+6)

DIADEMA DE SABIDURÍA INSPIRADA

Aura transmutación moderada; **NL** 8º

Espacio diadema; **Precio** 4.000 po (+2), 16.000 po (+4), 36.000 po (+6); **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

Esta sencilla diadema de bronce está decorada con una intrincada pauta de pequeñas gemas de color verde, y concede al portador un bonificador +2, +4 ó +6 por mejora a la Sabiduría. Trátalo como un bonificador por aptitud temporal durante las primeras 24 horas que se lleva puesta.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *sabiduría del búho*; **Coste** 2.000 po (+2), 8.000 po (+4), 18.000 po (+6)

DIADEMA DE POTENCIA MENTAL

Aura transmutación fuerte; **NL** 12º

Espacio diadema; **Precio** 10.000 po (+2), 40.000 po (+4), 90.000 po (+6); **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

Esta sencilla diadema de cobre tiene una pequeña gema amarilla fijada de forma que, cuando reposa sobre la frente del portador, la gema se asemeja a un tercer ojo. A menudo contiene diseños adicionales para acentuar el aspecto de un tercer ojo de cristal.

La diadema concede al portador un bonificador +2, +4 ó +6 por mejora a dos puntuaciones de característica mentales (Inteligencia, Sabiduría, o Carisma). Trátalo como un bonificador por aptitud temporal durante las primeras 24 horas que se lleva puesta. Estos bonificadores se escogen al crear la diadema, y no se pueden cambiar. Si uno de ellos es a la Inteligencia, también concede rangos de habilidad como una *diadema de vasta inteligencia*.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *esplendor del águila*, *astucia de zorro*, *y/o sabiduría de búho*; **Coste** 5.000 po (+2), 20.000 po (+4), 45.000 po (+6)

DIADEMA DE SUPERIORIDAD MENTAL

Aura transmutación fuerte; **NL** 16º

Espacio diadema; **Precio** 16.000 po (+2), 64.000 po (+4), 144.000 po (+6); **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

Esta ornada diadema está decorada con numerosas pequeñas gemas blancas, y concede al portador un bonificador +2, +4 ó +6 por mejora a todas las puntuaciones de característica mentales (Inteligencia, Sabiduría, y Carisma). Trátalo como un bonificador por aptitud temporal durante las primeras 24 horas que se lleva puesta. La diadema también concede rangos de habilidad como una *diadema de vasta inteligencia*.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *esplendor del águila*, *astucia de zorro*, *y sabiduría de búho*; **Coste** 8.000 po (+2), 32.000 po (+4), 77.000 po (+6)

DIADEMA DE VASTA INTELIGENCIA

Aura transmutación moderada; **NL** 8º

Espacio diadema; **Precio** 4.000 po (+2), 16.000 po (+4), 36.000 po (+6); **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

Esta intrincada diadema de oro está decorada con diversas pequeñas gemas de color azul y púrpura intenso, y concede al portador un bonificador +2, +4 ó +6 por mejora a la Inteligencia. Trátalo como un bonificador por aptitud temporal durante las primeras 24 horas que se lleva puesta. Una *diadema de vasta inteligencia* tiene una habilidad asociada por cada bonificador +2 que concede. Tras llevarla puesta 24 horas, la diadema concede tantos rangos de habilidad en dichas habilidades como Dados de golpe totales tenga el portador, que no se apilan con los que la criatura ya posee. Estas habilidades se escogen al crearla, y si no se indica ninguno, se supone que concede rangos de habilidad en habilidades de conocimiento al azar.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *astucia del zorro*; **Coste** 2.000 po (+2), 8.000 po (+4), 18.000 po (+6)

DISOLVENTE UNIVERSAL

Aura transmutación débil; **NL** 3º

Espacio ninguno; **Precio** 50 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Esta sustancia posee la excepcional propiedad de ser capaz de disolver el *pegamento soberano*, las bolsas de maraña, y todos los demás adhesivos. Aplicar el disolvente es una acción estándar.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *flecha ácida*; **Coste** 25 po

ELIXIR DE ALIENTO DE FUEGO

Aura evocación moderada; **NL** 11º

Espacio ninguno; **Precio** 1.100 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Este extraño elixir burbujeante otorga a quien lo bebe la aptitud de escupir llamas. Puede expulsar fuego hasta 3 veces, infligiendo cada vez 4d6 pg de daño por fuego a un solo objetivo que no está a más de 25 pies (*7,5 m*). La víctima tiene derecho a una salvación de Reflejos CD 13 para mitad de daño. Las explosiones de fuego no utilizadas se disipan 1 hora después de consumirla.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *rayo abrasador*; **Coste** 550 po

ELIXIR DE AMOR

Aura encantamiento débil; **NL** 4º

Espacio ninguno; **Precio** 150 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Este líquido de sabor dulce hace que el personaje que lo bebe se sienta arrebatado por la primera criatura que ve después de consumir el bebedizo (como con *hechizar persona*; quien la bebe debe ser un humanoide de tamaño Mediano o inferior, Voluntad CD 14 niega). Los efectos del hechizo duran 1d3 horas.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *hechizar persona*; **Coste** 75 po

ELIXIR DE ESCONDERSE

Aura ilusión débil; **NL** 5º

Espacio ninguno; **Precio** 250 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Un personaje que bebe este líquido obtiene una capacidad intuitiva para esconderse (bonificador +10 por competencia a las pruebas de Sigilo durante 1 hora).

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *invisibilidad*; **Coste** 125 po

ELIXIR DE HACER PIRUETAS

Aura transmutación débil; **NL** 5º

Espacio ninguno; **Precio** 250 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Este elixir otorga al que lo bebe la aptitud de hacer piruetas, evitando ataques y moviéndose con cuidado por casi cualquier superficie, confiriéndole un bonificador +10 por competencia a sus pruebas de Acrobacias durante 1 hora.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *gracia felina*; **Coste** 125 po

ELIXIR DE NADAR

Aura transmutación débil; **NL** 2º

Espacio ninguno; **Precio** 250 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Este elixir concede la aptitud de Nadar. Una vaina de magia casi imperceptible se expande sobre el bebedor, permitiéndole desplazarse por el agua fácilmente (un bonificador +10 por competencia a sus pruebas de Nadar durante 1 hora).

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, el creador debe tener 5 rangos en la habilidad de Nadar; **Coste** 125 po

ELIXIR DE LA VERDAD

Aura encantamiento débil; **NL** 5º

Espacio ninguno; **Precio** 500 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Este elixir obliga al individuo que lo beba a decir la verdad, toda la verdad, y nada más que la verdad durante 10 minutos (Voluntad niega CD 13). Debe contestar cualquier pregunta que se le haga durante ese tiempo, pero a cada pregunta puede llevar a cabo una salvación de Vol CD 13 por separado. Si una de las salvaciones secundarias tiene éxito, no se libera del encantamiento que le hace decir la verdad, sino que simplemente no tiene que contestar a esa pregunta en particular (si la contesta, tiene que decir verdad). No se puede hacer más de 1 pregunta/asalto. Éste es un encantamiento enajenador de compulsión.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *zona de verdad*; **Coste** 250 po

ELIXIR DE VISIÓN

Aura adivinación débil; **NL** 2º

Espacio ninguno; **Precio** 250 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Quien lo bebe obtiene la aptitud de ver pequeños detalles con gran precisión (bonificador +10 por competencia a las pruebas de Percepción durante 1 hora).

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *visión verdadera*; **Coste** 125 po

ESCARABEO AZOTE DE GÓLEM

Aura adivinación moderada; **NL** 8º

Espacio cuello; **Precio** 2.500 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Esta aguja en forma de escarabajo permite a su portador detectar gólem a 60 pies (*18 m*) o menos, aunque debe concentrarse (una acción estándar) para que la detección tenga lugar. Más aún, el escarabeo permite a su poseedor combatir a un gólem con ataques con o sin armas, como si no tuviera reducción del daño.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *detectar magia*, el creador debe ser al menos de 10º nivel; **Coste** 1.250 po

ESCARABEO DE PROTECCIÓN

Aura nigromancia y abjuración fuertes; **NL** 18º

Espacio cuello; **Precio** 38.000 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Este objeto aparenta ser un medallón de plata en forma de escarabajo. Si se sujeta durante 1 asalto, aparece una inscripción en su superficie, que indica al portador que es un objeto protector.

El poseedor del escarabeo obtiene resistencia a conjuros 20. El escarabeo puede también absorber ataques de consunción de energía, efectos de muerte, y de energía negativa. Una vez ha absorbido 12 de estos ataques, se convierte en polvo y es destruido.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *custodia contra la muerte*, *resistencia a conjuros*; **Coste** 19.000 po

ESCOBA VOLADORA

Aura transmutación moderada; **NL** 9º

Espacio ninguno; **Precio** 17.000 po; **Peso** 3 libras (*1,36 kg*)

DESCRIPCIÓN

Esta escoba es capaz de volar por el aire como si estuviera afectada por un conjuro de *vuelo de largo recorrido* (+4 a las pruebas de Volar) hasta un máximo de 9 horas/día (divididas como desee el dueño). La escoba puede transportar 200 libras (*90 kg*) y volar a una velocidad de 40 pies (*12 m*), o transportar 400 libras (*180 kg*) a una velocidad de 30 pies (*9 m*). Además, la escoba puede viajar sola a cualquier destino nombrado por el dueño, mientras éste tenga una idea clara de la localización y apariencia del destino, retornando desde una distancia de hasta 300 yardas (*274 m*) cuando pronuncia una palabra de mando. La *escoba voladora* tiene una velocidad de 40 pies (*12 m*) cuando no lleva a nadie encima.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *vuelo de largo recorrido*, *permanencia*; **Coste** 8.500 po

ESPEJO DE ATRAPAR LA VIDA

Aura abjuración fuerte; **NL** 17º

Espacio ninguno; **Precio** 200.000 po; **Peso** 50 libras (*22,5 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este objeto de cristal suele tener la forma de un cuadrado de unos 4 pies (*1,20 m*) de lado, enmarcado en metal o madera. El marco típicamente representa dragones, demonios, diablos, genios, nagas enroscadas, u otras criaturas poderosas, bien conocidas por sus poderes mágicos. Puede ser colgado o fijado a una superficie, y activado mediante una palabra de mando, que es la misma que lo desactiva. Un *espejo de atrapar la vida* posee 15 compartimentos extradimensionales en su interior. Cualquier criatura que se acerca a menos de 30 pies (*9 m*) del objeto y observa su reflejo en él, debe salvar contra Voluntad CD 23 o quedar atrapada en una de sus celdas. Una criatura que no es consciente de la naturaleza del objeto siempre ve su reflejo. Si la criatura sabe que el espejo atrapa la vida e intenta evitar mirarlo (considéralo un ataque de mirada; consulta el *Bestiario* para las reglas sobre los ataques de mirada), la probabilidad de que tenga que hacer la tirada de salvación cae un 50%.

Cuando una criatura queda atrapada, es llevada corporalmente al interior del espejo. El tamaño no es un factor, pero los constructos y los muertos vivientes no son atrapados, ni tampoco los objetos inanimados, o cualquier materia no viva. El equipo de la víctima (incluyendo sus ropas y cualquier cosa que lleva) queda atrás. Si el dueño del espejo conoce la palabra de mando adecuada, puede hacer que se refleje en la superficie la imagen de cualquier criatura atrapada en él, y conversar con el prisionero. Otra palabra de mando libera a la criatura

atrapada. Cada par de palabras de mando es específico para cada prisionero.

Si se excede la capacidad del espejo, una víctima (determinada al azar) queda libre para poder acomodar a la última. Si el espejo se rompe (dureza 1, 5 pg), todas las víctimas atrapadas quedan libres.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *cautiverio*; **Coste** 100.000 po

ESPEJO DE OPOSICIÓN

Aura nigromancia fuerte; **NL** 15º

Espacio ninguno; **Precio** 92.000 po; **Peso** 45 libras (*20 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este objeto parece un espejo normal de 4 pies (*1,20 m*) de largo por 3 pies (*90 cm*) de ancho. Puede ser colgado o fijado sobre una superficie, y activado mediante una palabra de mando, que es la misma que lo desactiva. Si una criatura se ve reflejada en la superficie del espejo, el reflejo cobra vida como un duplicado exacto de ella. Este ser 'opuesto' ataca inmediatamente al original. El duplicado tiene todas las posesiones y poderes del original (aptitudes mágicas incluidas). Si cualquiera de los dos es derrotado o destruido, el duplicado y sus objetos desaparecen por completo. El espejo funciona hasta 4 veces por día. Destruir el espejo (dureza 1, 5 pg) hace que todos los duplicados desaparezcan de inmediato.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *clonar*; **Coste** 46.000 po

FETICHE DE PLUMAS

Aura conjuración fuerte; NL 12º

Espacio ninguno; **Precio** 200 po (*abanico*), 50 po (*ancla*), 400 po (*árbol*), 450 po (*bote de cisne*) 500 po (*látigo*) o 300 po (*pájaro*); **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Cada uno de estos objetos es una pequeña pluma, que tiene el poder de satisfacer una necesidad especial. Los tipos de fetiche están descritos a continuación, y son de un solo uso. Un fetiche de pluma en particular no tiene rasgos específicos que lo identifiquen, a menos que se visualice su aura mágica; incluso fetiches con poderes idénticos pueden ser muy diferentes de apariencia.

Abanico: el fetiche se convierte en un enorme abanico que produce una brisa con la fuerza suficiente para propulsar un barco (aproximadamente a unas 25 millas/h [*unos 40 km/h*], velocidad que no es acumulativa con la velocidad del viento existente. El fetiche puede, sin embargo, ser usado para aplacar los vientos existentes, creando un área de calma relativa o de vientos flojos (pero el tamaño de las olas en una tormenta no se ve afectado). El abanico puede ser utilizado durante un máximo de 8 horas. No funciona en tierra firme.

Ancla: un fetiche útil para paralizar un navío en el agua y conseguir que permanezca inmóvil durante un máximo de un día.

Árbol: un fetiche que crea un roble grande (tronco de 5 pies (*1,50 m*) de diámetro, 60 pies (*18 m*) de altura, y 40 pies (*12 m*) de diámetro en la copa). Éste es un efecto instantáneo.

Bote de cisne: un fetiche que crea un bote de grandes dimensiones, en forma de cisne, capaz de moverse sobre el agua a una velocidad de 60 pies (*18 m*). Puede transportar 8 caballos con su carga, 32 personajes de tamaño Mediano, o cualquier combinación equivalente. El bote dura 1 día.

Látigo: un fetiche que se convierte en un enorme látigo de cuero que se enfrenta por sí mismo a cualquier oponente que el usuario desee, igual que un arma *danzante*. Este arma tiene un ataque base de +10, inflige 1d6+1 pg de daño no letal, tiene un bonificador +1 por mejora al ataque y al daño, y ejecuta un ataque de presa gratuito (con un bonificador +15) si acierta. El látigo no dura más de 1 hora.

Pájaro: un fetiche que crea un pajarillo que puede ser utilizado para enviar un pequeño mensaje escrito a un objetivo designado. El fetiche dura el tiempo necesario para entregar el mensaje.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *creación mayor*; **Coste** 100 po (*abanico*), 25 po (*ancla*), 200 po (*árbol*), 225 po (*bote de cisne*), 250 po (*látigo*), o 150 po (*pájaro*).

FIGURITAS DE PODER MARAVILLOSO

Aura varía; **NL** varía

Espacio ninguno; **Precio** 9.100 po (búho serpentino), 21.000 po (carneros de marfil), 28.500 po (corcel de obsidiana), 3.800 po (cuervo de plata), 17.000 po (elefante de mármol), 10.000 po (grifo de bronce), 16.500 po (leones de oro), 10.000 po (mosca de ébano), 15.500 po (perro de ónice); **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

Cada una de las diferentes clases de *figuritas de poder maravilloso* aparenta ser una diminuta estatua de aproximadamente 1 pulgada (*2,54 cm*) de alto (con una excepción) representando a una criatura. Cuando la figurita se tira al suelo y se pronuncia la palabra de mando adecuada, se convierte en una criatura viva del tamaño normal (excepto cuando más abajo se indique lo contrario). La criatura obedece y sirve a su dueño. A no ser que se indique otra cosa, la criatura comprende el común pero no lo habla.

Si una *figurita de poder maravilloso* se rompe o es destruida en su forma de estatua, queda inútil para siempre. Toda su magia se pierde, y su poder se esfuma. Si muere en forma animal, revierte a su forma de estatua y puede ser usada de nuevo al cabo de un tiempo.

Búho serpentino*:* esta figurita se convierte, o en un búho cornudo de tamaño normal, o en un búho gigante (usa las estadísticas del águila gigante), según la palabra de mando usada. La transformación puede tener lugar 1 vez/día, con una duración máxima de 8 horas seguidas. Sin embargo, después de 3 transformaciones en búho gigante, la estatuilla pierde todas sus propiedades mágicas. El búho se comunica con su dueño mediante telepatía, informándole de lo que ve y oye. Transmutación moderada; NL 11º; Fabricar objeto maravilloso, *animar los objetos*.

Carneros de marfil*:* estas figuritas vienen de tres en tres. Cada carnero del trío tiene una apariencia ligeramente diferente a la de los otros dos y cada uno tiene una función distinta.

Carnero de viaje: esta estatuilla puede utilizarse como una montura veloz y resistente, en todo igual a un caballo pesado, excepto en la apariencia. El carnero puede viajar durante un máximo de 1 día/semana (de forma continua o en cualquier combinación de periodos que sumen un total de 24 horas). En ese momento, o cuando se pronuncia la palabra de mando, vuelve a su forma de estatuilla durante un tiempo no inferior a 1 día antes de poder utilizarla de nuevo.

Carnero de esfuerzo: esta estatuilla se convierte en una criatura enorme, más grande que un toro, con las estadísticas de una pesadilla (consulta el *Bestiario*) con excepción de la presencia de un par de ominosos cuernos de un tamaño

excepcional (daño 1d8+4 cada cuerno). Si carga para atacar, sólo puede utilizar los cuernos (pero añade 6 pg de daño a cada ataque con éxito en ese asalto). Sólo puede ser llamado a la vida 1 vez/mes durante un máximo de 12 horas cada vez.

Carnero de terror: cuando es llamado con la palabra de mando apropiada, esta estatua se convierte en una montura con las estadísticas de un caballo ligero. Sin embargo, su jinete puede emplear los cuernos del carnero como armas (un cuerno como una *lanza pesada de caballería* +3, el otro como una *espada larga* +5). Cuando es montado durante un ataque contra un oponente, el *carnero del terror* irradia *miedo* como el conjuro, en un radio de 30 pies (9 *m*) (Vol CD 16 parcial). Puede ser usado 1 vez/2 semanas durante un máximo de 3 horas por uso. Transmutación moderada; NL 11º; Fabricar objeto maravilloso, *animar los objetos*.

Corcel de obsidiana: un corcel de obsidiana aparenta ser un pequeño trozo de piedra negra, casi sin forma. Sólo una cuidadosa inspección revela que se parece vagamente a un cuadrúpedo. A una orden, la pieza de obsidiana de forma irreconocible se transforma en una montura fantástica. Se trata como un caballo pesado con los siguientes poderes adicionales, que pueden ser utilizados 1 vez/asalto a voluntad: *vuelo de largo recorrido, desplazamiento de plano* y *excursión etérea*. El corcel permite ser montado, pero si el jinete es de alineamiento bueno hay un 10% de probabilidades/uso de que la montura se lleve al jinete a los planos Inferiores y después vuelva a su forma de estatuilla. La estatuilla sólo puede ser usada 1 vez/semana durante un periodo continuo de hasta 24 horas. Observa que cuando el *corcel de obsidiana* se convierte en etéreo o se desplaza a otro plano, el jinete y su equipo también lo hacen. Así, el usuario puede viajar a otros planos mediante este sistema. Transmutación y conjuración fuertes; NL 15º; Fabricar objeto maravilloso, *animar los objetos, volar, desplazamiento de plano, desplazamiento de plano, etereidad*.

Cuervo de plata: a una orden, esta figurita de plata se convierte en cuervo (pero mantiene su consistencia metálica, lo que le confiere dureza 10). Otra palabra de mando lo lanza al aire, llevando un mensaje de la misma manera que lo haría cualquier criatura afectada por un conjuro de *animal mensajero*. Si no se le encarga llevar un mensaje, el cuervo obedece las órdenes de su dueño, aunque no tiene ningún poder especial o aptitudes telepáticas. Puede mantener su forma viva durante 24 horas/semana, pero la duración no tiene por qué ser continua. Transmutación y encantamiento moderados; NL 6º; Fabricar objeto maravilloso, *animal mensajero, animar los objetos*.

Elefante de mármol: ésta es la más grande de todas las figuritas, del tamaño de una mano humana. Al emitir la palabra de mando, crece hasta alcanzar el tamaño y las características de un elefante real. El animal creado a partir de la estatuilla es completamente obediente al dueño de la figurita, sirviéndole como bestia de carga, de monta o de combate. La estatuilla puede ser usada 4 veces/mes durante 24 horas como máximo cada vez. Transmutación moderada; NL 11º; Fabricar objeto maravilloso, *animar los objetos*.

Grifo de bronce: cuando está animado, el *grifo de bronce* actúa en todos los sentidos como un grifo normal bajo el mando de su poseedor. El objeto puede ser utilizado 2 veces/semana durante un tiempo máximo de 6 horas/uso. Cuando pasan las 6 horas o cuando se pronuncia de nuevo la palabra de mando, el *grifo de bronce* se convierte otra vez en una estatua diminuta. Transmutación moderada; NL 11º; Fabricar objeto maravilloso, *animar los objetos*.

Leones dorados: estas figuritas vienen a pares y se convierten en leones normales machos adultos. Si mueren en combate, no pueden ser llamados otra vez durante 1 semana. Si no es así, pueden ser usados 1 vez/día durante un máximo de 1 hora. Se agrandan y se encogen al pronunciar la palabra de mando. Transmutación moderada; NL 11º; Fabricar objeto maravilloso, *animar los objetos*.

Mosca de ébano: cuando es animada, la mosca de ébano es del tamaño de un poni y tiene todas las estadísticas de un pegaso, pero no puede llevar a cabo ataques. El objeto puede ser usado hasta 3 veces/semana durante un tiempo máximo de 12 horas por uso. Cuando han pasado las 12 horas, o cuando se pronuncia la palabra de mando, la *mosca de ébano* se convierte otra vez en una estatua diminuta. Transmutación moderada; NL 11º; Fabricar objeto maravilloso, *animar los objetos*.

Perro de ónice: cuando se le ordena, la estatuilla se convierte en una criatura con las mismas propiedades que un perro de monta, salvo que está dotado con una puntuación de Inteligencia de 8, puede comunicarse en común, y tiene unas aptitudes olfativas y visuales excepcionales (tiene la aptitud olfato, y un bonificador +4 a sus pruebas de Percepción). Tiene visión en la oscuridad (alcance 60 pies [18 *m*]) y *ver lo invisible*. Un *perro de ónice* puede ser usado 1 vez/semana hasta un máximo de 6 horas, y sólo obedece a su dueño. Transmutación moderada, NL 11º; Fabricar objeto maravilloso, *animar los objetos*.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *animar los objetos*, conjuros adicionales, ver texto; **Coste** 4.550 po (búho serpentino), 10.500 po (carneros de marfil), 14.250 po (corcel de obsidiana), 1.900 po (cuervo de plata), 8.500 po (elefante de mármol), 5.000 po (grifo de bronce), 8.250 po (leones de oro), 5.000 po (mosca de ébano), 7.750 po (perro de ónice)

FILACTERIA DE CANALIZACIÓN NEGATIVA

Aura nigromancia moderada [maligna]; **NL** 10º

Espacio diadema; **Precio** 11.000 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Este objeto es de gran ayuda para cualquier personaje capaz de canalizar energía negativa, incrementando el daño infligido a las criaturas vivas en +2d6. Esto permite también incrementar el daño curado a los muertos vivientes.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, clérigo de 10º nivel; **Coste** 5.500 po

FILACTERIA DE CANALIZACIÓN POSITIVA

Aura nigromancia moderada [buena]; **NL** 10º

Espacio diadema; **Precio** 11.000 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Este objeto es de gran ayuda para cualquier personaje capaz de canalizar energía positiva, incrementando el daño infligido a los muertos vivientes en +2d6. Esto permite también incrementar el daño curado a las criaturas vivas.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, clérigo de 10º nivel; **Coste** 5.500 po

FILACTERIA DE FIDELIDAD

Aura adivinación débil; **NL** 1º

Espacio diadema; **Precio** 1.000 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Este objeto es una cajita que contiene una escritura sagrada fijada a una tira de cuero, y anudada a la frente, de forma que la cajita queda sobre el entrecejo. No hay forma mundana alguna de determinar qué función tiene este objeto religioso hasta que es portado. El portador de una *filacteria de fidelidad* se da cuenta de cualquier acción u objeto que pudiera afectar adversamente a su

alineamiento o a su estatus para con su dios, incluyendo efectos mágicos. Obtiene esta información antes de llevar a cabo la acción, o de quedar vinculado a tal objeto, si dedica un momento a imaginarse la acción.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *detectar el mal*, *detectar el bien*, *detectar el caos* o *detectar la ley*; **Coste** 500 po

FLAUTA DE LAS ALCANTARILLAS

Aura conjuración débil; **NL** 2º

Espacio ninguno; **Precio** 1.150 po; **Peso** 3 libras (*1,35 kg*)

DESCRIPCIÓN

Si su poseedor aprende la melodía adecuada, esta flauta puede atraer 1d3 plagas de ratas, si hay a menos de 400 pies (*120 m*). Por cada 50 pies (*15 m*) de distancia que las ratas tengan que viajar, hay 1 asalto de retraso. El flautista debe continuar tocando hasta que aparecen las ratas, y cuando lo hacen debe llevar a cabo una prueba de Interpretar (instrumentos de viento) CD 10. El éxito significa que obedecen las órdenes telepáticas del flautista mientras continúa tocando. Un fallo conlleva que se vuelvan contra él. Si por alguna razón el flautista deja de tocar, las ratas se van inmediatamente. La CD de Interpretar aumenta en +5 por cada vez que han sido llamadas con éxito en un período de 24 horas.

Si las ratas están bajo el control de otra criatura, suma los DG del controlador a la CD de la prueba de Interpretar. Tomado el control, se requiere una prueba por asalto para mantenerlo, si la otra criatura pretende activamente recuperarlo.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *convocar aliado natural I*, *hechizar animal*, aptitud empatía salvaje; **Coste** 575 po

FLAUTA DEL DESASOSIEGO

Aura nigromancia débil; **NL** 4º

Espacio ninguno; **Precio** 6.000 po; **Peso** 3 libras (*1,35 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este objeto mágico aparenta ser una flauta de Pan normal. Cuando la toca una persona que tiene éxito en una prueba de Interpretar (instrumentos de viento) CD 15, la flauta crea una melodía misteriosa y fascinante. Quienes están a 30 pies (*9 m*) o menos, y oyen la melodía, deben salvar contra Voluntad CD 13 o quedar estremecidos durante 4 asaltos. Las criaturas de 6 DG o más no resultan afectadas. La *flauta del desasosiego* puede tocarse 2 veces/día.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *espantar*; **Coste** 3.000 po

FLAUTA DEL SON

Aura ilusión débil; **NL** 2º

Espacio ninguno; **Precio** 1.800 po; **Peso** 3 libras (*1,35 kg*)

DESCRIPCIÓN

Cuando la toca un personaje con la habilidad de Interpretar (instrumentos de viento), esta brillante flauta metálica de Pan crea una gran variedad de sonidos. Estos sonidos imaginarios son el equivalente a un *sonido fantasma*.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *sonido fantasma*; **Coste** 900 po

FORTALEZA INSTANTÁNEA

Aura conjuración fuerte; **NL** 13º

Espacio ninguno; **Precio** 55.000 po; **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este cubo de metal es pequeño, pero cuando se activa al pronunciar la palabra de mando, crece hasta formar una torre de 20 pies (*6 m*) de base por 30 pies (*9 m*) de altura, con aspilleras en todos los lados, y una zona almenada en su parte superior. Estas paredes metálicas se introducen 10 pies (*3 m*) dentro del terreno, asegurando la fortaleza al suelo para prevenir que sea tumbada. Hay una pequeña puerta que sólo se abre a una orden del dueño (ni los conjuros de *apertura* son capaces de abrirla).

Las paredes de adamantita de una *fortaleza instantánea* tienen 100 pg, y dureza 20. La fortaleza no puede ser reparada excepto por un *deseo* o un *milagro*, que restablecen 50 pg de daño.

La fortaleza se forma en apenas 1 asalto con la puerta encarada al dueño del objeto; la puerta se abre y se cierra instantáneamente a una orden de éste. Las gentes y criaturas cercanas (excepto el dueño) deben tener cuidado de no ser atrapadas por el crecimiento repentino de la fortaleza. Cualquiera que sea atrapado sufre 10d10 pg de daño (Reflejos CD 19 mitad).

La fortaleza se desactiva pronunciando una palabra de mando (distinta a la que se usó para activarla). No se puede desactivar a menos que esté vacía.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *magnífica mansión del mago*; **Coste** 27.500 po

FRASCO DE HIERRO

Aura conjuración fuerte; **NL** 20º

Espacio ninguno; **Precio** 170.000 po (vacío); **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

Estos recipientes especiales suelen estar adornados con runas de plata, y taponados con una pieza de oropel que porta un sello lleno de marcas, glifos, y otros símbolos especiales. Cuando el usuario pronuncia la palabra de mando, obliga a entrar allí a una criatura de otro plano si ésta falla una salvación de Voluntad CD 19. El alcance de este efecto es de 60 pies (*18 m*). Sólo una criatura puede ser capturada y encerrada de esta manera a la vez. Quitar el tapón libera a la criatura cautiva.

d%	Contenido	d%	Contenido
01-50	Vacío	89	Demonio (glabrezu)
51-54	Elem. de aire Grande	90	Demonio (súcubo)
55-58	Acechador invisible	91	Diablo (ósyluth)
59-62	Elem. de tierra Grande	92	Diablo (barbazu)
63-66	Xorn	93	Diablo (erinia)
67-70	Elem. de fuego Grande	94	Diablo (cornugón)
71-74	Salamandra	95	Agathion (avoral)
75-78	Elem. de agua Grande	96	Azata (ghaele)
79-82	Xilo	97	Arconte (clangarconte)
83-85	Sabueso yeth	98	Rakshasa
86	Demonio (sombra)	99	Demonio (bálor)
87	Demonio (vrock)	100	Diablo (d. de la sima)
88	Demonio (hezrou)		

La palabra de mando puede usarse sólo 1 vez/día.

Si el individuo que libera a la criatura capturada pronuncia la palabra de mando, la criatura puede ser obligada a servirle durante 1 hora. Si se la libera sin la palabra de mando, la criatura actúa según sus inclinaciones naturales (normalmente ataca al usuario, a menos que vea una buena razón para no

hacerlo). Cualquier intento de meter a la misma criatura en el frasco por segunda vez concede a ésta un bonificador +2 a su tirada de salvación, y la vuelve hostil. Una botella recién descubierta puede contener lo siguiente.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *atrapar el alma*; **Coste** 85.000 po

GAFAS DE NOCHE

Aura transmutación débil; **NL** 3º

Espacio ojos; **Precio** 12.000 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Las lentes de este objeto están hechas de cristal oscuro. A pesar de que son opacas, cuando se sitúan sobre los ojos del portador le permiten ver normalmente, y además le confieren visión en la oscuridad (alcance 60 pies [*18 m*]). Ambas lentes han de estar colocadas ante los ojos para que la magia sea efectiva.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *visión en la oscuridad*; **Coste** 6.000 po

GAFAS DE VISIÓN MINUCIOSA

Aura adivinación débil; **NL** 3º

Espacio ojos; **Precio** 2.500 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Las lentes de este objeto están hechas de un cristal especial. Cuando se sitúan sobre los ojos del portador, le permiten ver mucho mejor que lo normal a distancias de 1 pie (*30 cm*) o menos, concediéndole un bonificador +5 por competencia a las pruebas de Inutilizar mecanismo. Ambas lentes han de estar colocadas ante los ojos para que la magia sea efectiva.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *visión verdadera*; **Coste** 1.250 po

GEMA DE VISIÓN

Aura adivinación moderada; **NL** 10º

Espacio ninguno; **Precio** 75.000 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Esta piedra finamente tallada y pulida es indistinguible de cualquier otra joya. Cuando se mira a través de ella, permite al usuario ver como si estuviera afectado por un conjuro de *visión verdadera*. Una *gema de visión* puede usarse un máximo de 30 minutos/día, en incrementos de 5 minutos que no tienen por qué ser consecutivos.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *visión verdadera*; **Coste** 37.500 po

GEMA DEL RESPLANDOR

Aura evocación moderada; **NL** 6º

Espacio ninguno; **Precio** 13.000 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Este cristal aparenta ser un prisma alargado y sin pulir. Al pronunciar la palabra de mando, las facetas de la gema se vuelven de repente sumamente pulidas y el cristal emite una luz brillante de uno de estos tres tipos.

Una palabra de mando hace que la gema irradie una luz pálida, como la de una linterna sorda. Este uso de la gema no gasta cargas, y continua emitiendo luz hasta que se vuelve a pronunciar la palabra de mando para apagarla.

Otra palabra de mando hace que la *gema del resplandor* proyecte un rayo muy brillante de 1 pie (*30 cm*) de diámetro y 50 pies (*15 m*) de longitud. Golpea como un ataque de toque a distancia, y cualquier criatura golpeada por este haz queda cegada durante 1d4 asaltos a menos que tenga éxito en una salvación de Fortaleza CD 14. Este uso de la gema gasta 1 carga.

Con la tercera palabra de mando, la gema emite un destello de luz brillante en un cono de 30 pies (*9 m*). Aunque este fulgor dura sólo un momento, todas las criaturas dentro del área deben salvar contra Fortaleza CD 14, o quedar cegadas durante 1d4 asaltos. Este uso gasta 5 cargas.

Una *gema del resplandor* recién creada tiene 50 cargas. Cuando todas las cargas se gastan, la gema se queda sin magia y sus facetas se nublan con una fina red de grietas.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *luz del día*; **Coste** 6.500 po

GEMA ELEMENTAL

Aura conjuración moderada; **NL** 11º

Espacio ninguno; **Precio** 2.250 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Una gema elemental puede pertenecer a una de cuatro variedades diferentes. Cada una contiene un conjuro de conjuración conectado a un plano Elemental específico (aire, tierra, fuego, o agua).

Cuando se aplasta, se machaca, o se rompe (una acción estándar), un elemental Grande aparece como si hubiera sido convocado mediante un conjuro de *convocar aliado natural*. El elemental está bajo el control de la criatura que rompió la gema. El color de la gema varía según el tipo de elemental que convoca. Las gemas elementales de aire son transparentes, las gemas elementales de tierra son de color marrón claro, las gemas elementales de fuego son de color naranja rojizo y las gemas elementales de agua son de color azul verdoso.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *convocar monstruo V* o *convocar aliado natural V*; **Coste** 1.125 po

GRILLETES DIMENSIONALES

Aura abjuración moderada; **NL** 11º

Espacio muñecas; **Precio** 28.000 po; **Peso** 5 libras (2,25 kg)

DESCRIPCIÓN

Estos grilletes tienen runas doradas trazadas sobre sus eslabones de hierro frío. Cualquier criatura de un tamaño entre Pequeño y Grande retenida por ellos se ve afectada de la misma manera que si le hubieran lanzado un conjuro de *ancla dimensional*. La CD para romperlos o escapar de ellos es 30.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *ancla dimensional*; **Coste** 14.000 po

GUANTE ALMACENADOR

Aura transmutación moderada; **NL** 6º

Espacio manos; **Precio** 10.000 po (un guante); **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Este objeto es un simple guante de cuero. A una orden, un objeto (que no puede pesar más de 20 libras [*9 kg*] y se debe poder sujetar con una mano) colocado en la mano enguantada desaparece. Mientras está almacenado, el peso del objeto es despreciable. Con un chasquido de los dedos enguantados, el objeto reaparece. Un guante sólo puede almacenar un objeto a la vez. Almacenar o

Vestidura del druida

Bola de cristal

Escarabeo de protección

Espejo de atrapar la vida

Alas de vuelo

Máscara de la calavera

Yelmo de telepatía

Incienso de meditación

recuperar el objeto es una acción gratuita. El objeto es encogido a un tamaño tan pequeño en la palma de la mano enguantada que no puede ser visto. Las duraciones de los conjuros no se suprimen, sino que continúan hasta que expiran. Si el efecto del guante es suprimido o disipado, el objeto guardado aparece instantáneamente. Un gante almacenador ocupa por entero tu espacio de manos, por lo que no puedes usar otro objeto (ni siquiera otro *guante almacenador*) que vaya en el espacio de manos.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *encoger objeto*; **Coste** 5.000 po

GUANTELETE OXIDANTE

Aura transmutación débil; **NL** 7º

Espacio manos; **Precio** 11.500 po; **Peso** 2 libras (*0,90 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este sencillo guantelete de metal parece oxidado y estropeado, pero en verdad es bastante poderoso. 1 vez/día puede afectar a un objeto de la misma manera que el conjuro *contacto herrumbroso*. También protege completamente al portador y a su equipo del óxido (mágico o de cualquier otro tipo), incluyendo el ataque de un monstruo corrosivo.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *contacto herrumbroso*; **Coste** 5.750 po

GUANTES DE ATRAPAR FLECHAS

Aura abjuración débil; **NL** 3º

Espacio manos; **Precio** 4.000 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Una vez puestos, estos guantes parecen fundirse con las manos, haciéndose casi invisibles. 2 veces/día, el portador puede actuar como si tuviera la dote Atrapar flechas (consulta el Capítulo 5), incluso si no cumple los prerrequisitos de la dote. Hay que llevar puestos ambos guantes para que la magia sea efectiva, y por lo menos una mano debe estar libre para conseguir alguna ventaja de la magia.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *escudo*; **Coste** 2.000 po

GUANTES DE NADAR Y TREPAR

Aura transmutación débil; **NL** 5º

Espacio manos; **Precio** 6.250 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Estos guantes ligeros de peso, y aparentemente normales, otorgan un bonificador +5 por competencia a las pruebas de Nadar y de Trepar. Hay que llevar ambos guantes para que la magia sea efectiva.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fab. objeto maravilloso, *fuerza de toro*, *gracia felina*; **Coste** 3.125 po

HERRADURAS DE UN CÉFIRO

Aura transmutación débil; **NL** 3º

Espacio pies; **Precio** 6.000 po; **Peso** 4 libras (*1,80 kg*) las cuatro

DESCRIPCIÓN

Estas cuatro herraduras de hierro se fijan igual que las herraduras normales, y permiten viajar a un caballo sin tocar el suelo. La superficie a atravesar debe ser medianamente horizontal, y el movimiento tiene lugar aproximadamente a unas 4 pulgadas (*unos 10 cm*) por encima de ella. Esto significa que se pueden atravesar superficies no sólidas o inestables, como el agua o la lava, y que el movimiento se lleva a cabo sin dejar rastro de ningún tipo. El caballo se mueve a su velocidad normal. Las cuatro herraduras deben ser utilizadas por el mismo animal para que la magia sea efectiva.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *levitar*; **Coste** 3.000 po

HERRADURAS DE VELOCIDAD

Aura transmutación débil; **NL** 3º

Espacio pies; **Precio** 3.000 po; **Peso** 12 libras (*5,40 kg*) las cuatro

DESCRIPCIÓN

Estas herraduras de hierro vienen en juegos de cuatro, al igual que las ordinarias. Cuando se colocan en las pezuñas de un caballo, aumentan 30 pies (*9 m*) la velocidad base por tierra del animal, lo que cuenta como un bonificador por mejora. Al igual que otros efectos que aumentan la velocidad, las distancias de salto aumentan proporcionalmente (consulta el Capítulo 4). Las cuatro herraduras deben ser utilizadas por el mismo animal para que la magia sea efectiva.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *acelerar*; **Coste** 1.500 po

HILO DE CUENTAS DE PLEGARIA

Aura débil, moderada, o fuerte (muchas escuelas); **NL** 1º (*bendición*), 5º (*curación*), 7º (*castigo*), 9º (*karma*), 11º (*caminar con el viento*), 17º (*convocación*)

Espacio ninguno; **Precio** 9.600 po (menor), 45.800 po (normal), 95.800 po (mayor); **Peso** ½ libra (*0,23 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este objeto aparenta ser un hilo normal de cuentas de plegaria, hasta que su portador lanza un conjuro divino. Una vez ocurre eso, el dueño conoce al instante los poderes de las cuentas de plegaria y cómo activarlas. Cada hilo incluye dos o más cuentas especiales, cada una con un poder mágico diferente.

Un *hilo de cuentas de plegaria menor* posee 1 *cuenta de bendición* y 1 *cuenta de curación*. Un *hilo de cuentas de plegaria* tiene 1 *cuenta de curación*, 1 *cuenta de karma* y 1 *cuenta de castigo*. Un *hilo de cuentas de plegaria mayor* lleva 1 *cuenta de curación*, 1 *cuenta de karma*, 1 *cuenta de convocación* y 1 *cuenta de caminar con el viento*.

Cada cuenta especial puede ser usada 1 vez/día, excepto la *cuenta de convocación*, que sólo funciona 1 vez y pierde toda su magia. Las *cuentas de bendición*, *castigo* y *caminar con el viento* funcionan como objetos desencadenantes de conjuro; las *cuentas de karma* y *de convocación* pueden ser activadas por cualquier personaje capaz de lanzar conjuros divinos. El dueño no necesita sostener o llevar el *hilo de cuentas de plegaria* en ningún lugar específico, con tal de que lo lleve en cualquier lugar de su persona.

Tipo de cuenta especial	Aptitud de la cuenta especial
Cuenta de bendición	El portador puede lanzar *bendición*.
C. de cam. con el viento	Id. *caminar con el viento*.
Cuenta de castigo	Id. *castigo divino*, *martillo del caos*, *ira del orden*, o *azote sacrílego* (Vol CD 17 parcial).
Cuenta de convocación	Llama a una criatura poderosa de los planos Exteriores del alineamiento apropiado (un ángel, un diablo, etc.) para ayudar al portador durante 1 día (si se usa de forma frívola para convocar al emisario de un dios, éste como mínimo se llevará los objetos del personaje y lanzará un *geas* sobre él como castigo)
Cuenta de curación	El portador puede lanzar *curar heridas graves*, *quitar ceguera/sordera*, o *quitar enfermedad*.
Cuenta de karma	El portador puede lanzar sus conjuros a un nivel de lanzador +4. El efecto dura 10 minutos.

El poder de una cuenta especial se pierde si se arranca del hilo. Reduce el precio de un hilo de cuentas de plegaria que haya perdido una o más cuentas de la siguiente manera: *cuenta de bendición* (600 po), *cuenta de curación* (9.000 po), *cuenta de karma* (20.000 po), *cuenta de castigo* (16.800 po), *cuenta de convocación* (20.000 po), *cuenta de caminar con el viento* (46.800 po).

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso y uno de los siguientes conjuros por cuenta, como corresponda: *bendición (bendición)*; *quitar ceguera/sordera*, *quitar enfermedad* o *curar heridas graves (curación)*; *poder de la justicia (karma)*; *umbral (convocación)*; *castigo divino*, *martillo del caos*, *ira del orden* o *azote sacrílego (castigo)*; *caminar con el viento (caminar con el viento)*; **Coste** 4.800 po (menor), 22.900 po (normal), 47.900 po (mayor)

INCIENSO DE MEDITACIÓN

Aura encantamiento moderado; **NL** 7º

Espacio ninguno; **Precio** 4.900 po; **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

Esta barrita rectangular de incienso de aroma dulce, es visualmente indistinguible de un incienso no mágico hasta que se enciende. Cuando se quema, la fragancia especial y el humo de aspecto perlino de este incienso especial son reconocibles por cualquiera que lleve a cabo una prueba de Conocimiento de conjuros CD 15.

Cuando un lanzador de conjuros divinos enciende una barrita de *incienso de meditación*, y pasa 8 horas rezando y meditando en sus cercanías, el incienso le permite preparar todos sus conjuros como si estuvieran afectados por la dote Maximizar conjuro. Sin embargo, todos los conjuros preparados de esta forma se tratan como si fueran de su nivel, no de 3 niveles más (como pasaría si aplicáramos de forma normal esta dote metamágica).

Cada barrita de incienso arde durante 8 horas, y sus efectos duran 24.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, Maximizar conjuro, *bendecir*; **Coste** 2.450 po

LENTE DE DETECCIÓN

Aura adivinación moderada; **NL** 9°

Espacio ojos; **Precio** 3.500 po; **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este prisma circular permite a su usuario detectar detalles microscópicos, otorgándole un bonificador +5 por competencia a sus pruebas de Percepción. También ayuda a seguir rastros, añadiendo un bonificador +5 por competenecia a las pruebas de Supervivencia cuando se rastrea. La lente es de unas 6 pulgadas (*15,24 cm*) de diámetro, y está colocada en una montura con mango.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *visión verdadera*; **Coste** 1.750 po

LIBRO BENDITO

Aura transmutación moderada; **NL** 7°

Espacio ninguno; **Precio** 12.500 po; **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este tomo de aspecto recio es siempre de pequeño formato, ya que nunca mide más de 12 pulgadas (*30,48 cm*) de alto por 8 pulgadas (*20,32 cm*) de ancho por 1 pulgada (*2,54 cm*) de grosor. Este tipo de libros son impermeables, y están hechos para durar, con protecciones de hierro adornadas en plata, y con cerradura.

Un mago puede llenar las 1.000 páginas de un *libro bendito* con conjuros sin pagar el coste de material. Este libro nunca se encuentra con conjuros inscritos en un tesoro generado aleatoriamente.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *página secreta*; **Coste** 6.250 po

LINTERNA DE REVELACIÓN

Aura evocación débil; **NL** 5°

Espacio ninguno; **Precio** 30.000 po; **Peso** 2 libras (*0,90 kg*)

DESCRIPCIÓN

Esta linterna funciona como una linterna sorda normal. Mientras está encendida también revela todas las criaturas y objetos invisibles a menos de 25 pies (*7,5 m*) de ella, de igual manera que el conjuro *purgar invisibilidad*.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *purgar invisibilidad*; **Coste** 15.000 po

LIRA DE CONSTRUCCIÓN

Aura transmutación moderada; **NL** 6°

Espacio ninguno; **Precio** 13.000 po; **Peso** 5 libras (*2,25 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este objeto mágico suele ser de oro, taraceado con numerosas gemas. Si se tocan los acordes apropiados, una sola utilización niega cualquier ataque llevado a cabo contra toda construcción inanimada (paredes, techo, suelo, etc.) en un radio de 300 pies (*90 m*). Esto incluye los efectos de un *cuerno detonante*, un conjuro de *desintegrar,* o un ataque con ariete o alguna arma de asedio similar. La lira puede ser utilizada de esta forma 1 vez/día, y la protección dura 30 minutos.

La lira también es útil para construir. Una vez por semana sus cuerdas pueden ser tañidas para que emitan unos acordes que construyan mágicamente edificios, minas, túneles, zanjas, etc. El efecto producido en 30 minutos es equivalente a la labor de 100 humanos trabajando durante 3 días. Cada hora después de la primera, un personaje que toca la lira debe llevar a cabo una prueba de Interpretar (instrumentos de cuerda) CD 18. Si falla, debe parar y no puede tocarla otra vez con el mismo propósito hasta que ha pasado 1 semana.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *elaborar*; **Coste** 6.500 po

LUSTRE DE PLATA

Aura transmutación débil; **NL** 5°

Espacio ninguno; **Precio** 250 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Esta sustancia pastosa y brillante puede aplicarse sobre un arma como una acción estándar, y concede a la misma las propiedades de la plata alquímica durante 1 hora, sustituyendo las propiedades de cualquier otro material especial que pueda tener. Un vial puede cubrir 1 sola arma cuerpo a cuerpo, o 20 municiones.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso; **Coste** 125 po

MANO DE LA GLORIA

Aura varía, débil; **NL** 5°

Espacio cuello; **Precio** 8.000 po; **Peso** (*0,90 kg*)

DESCRIPCIÓN

Esta mano humana momificada cuelga del cuello mediante un cordel de cuero (ocupando el lugar de un collar mágico). Si un anillo mágico es situado en uno de los dedos de la mano, el portador se beneficia del mismo de igual manera que si lo lleva él, y no se contabiliza para su límite de 2 anillos. La mano sólo puede llevar un anillo a la vez. Incluso sin anillo, la mano otorga a su portador el uso de *luz del día*, y *ver lo invisible*, 1 vez/día cada uno.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *luz del día, ver lo invisible, reanimar a los muertos*; **Coste** 4.000 po

MANO DEL MAGO

Aura transmutación débil; **NL** 2°

Espacio cuello; **Precio** 900 po; **Peso** 2 libras (*0,90 kg*)

DESCRIPCIÓN

Esta mano elfa momificada cuelga del cuello mediante una cadena de oro (ocupando el lugar de un collar mágico). Permite al portador utilizar el conjuro *mano del mago* a voluntad.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *mano del mago*; **Coste** 450 po

MANTO DEL SALTIMBANQUI

Aura conjuración moderada; **NL** 9°

Espacio hombros; **Precio** 10.800 po; **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

A una orden, este manto de color rojo brillante y oro permite usar la magia de un conjuro de *puerta dimensional* 1 vez/día. Cuando el portador desaparece, deja tras de sí una nube de humo, y aparece de una forma similar en su destino.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *puerta dimensional*; **Coste** 5.400 po

MANUAL DE EJERCICIO BENEFICIOSO

Aura evocación fuerte (si se usa *milagro*); **NL** 17°

Espacio ninguno; **Precio** 27.500 po (+1), 55.000 po (+2), 82.500 po (+3), 110.000 po (+4), 137.500 po (+5); **Peso** 5 libras (*2,25 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este grueso tomo contiene descripciones de ejercicios y sugerencias para la dieta, pero oculto tras las palabras hay un poderoso efecto mágico. Si alguien lee el libro, lo que ocupa un total de 48 horas en un periodo mínimo de 6 días, obtiene un bonificador +1 a +5 inherente (dependiendo del tipo de manual) a su puntuación de Fuerza. Una vez leído el libro, la magia desaparece de sus páginas, y se convierte en un libro normal.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *deseo* o *milagro*; **Coste** 26.250 po (+1), 52.500 po (+2), 78.750 po (+3), 105.000 po (+4), 131.250 po (+5)

MANUAL DE RAPIDEZ DE ACCIÓN

Aura evocación fuerte (si se usa *milagro*); **NL** 17°

Espacio ninguno; **Precio** 27.500 po (+1), 55.000 po (+2), 82.500 po (+3), 110.000 po (+4), 137.500 po (+5); **Peso** 5 libras (*2,25 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este grueso tomo contiene consejos sobre ejercicios de coordinación y de equilibrio, pero oculto tras las palabras hay un poderoso efecto mágico. Si alguien lee el libro, lo que le ocupa un total de 48 horas en un periodo mínimo de 6 días, obtiene un bonificador +1 a +5 inherente (dependiendo del tipo de manual) a su puntuación por Destreza. Una vez leído el libro, la magia desaparece de sus páginas, y se convierte en un libro normal.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *deseo* o *milagro*; **Coste** 26.250 po (+1), 52.500 po (+2), 78.750 po (+3), 105.000 po (+4), 131.250 po (+5)

MANUAL DE SALUD CORPORAL

Aura evocación fuerte (si se usa *milagro*); **NL** 17°

Espacio ninguno; **Precio** 27.500 po (+1), 55.000 po (+2), 82.500 po (+3), 110.000 po (+4), 137.500 po (+5); **Peso** 5 libras (*2,25 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este grueso tomo contiene informaciones y consejos sobre cómo estar sano y en forma, pero acechando tras las palabras hay un efecto mágico de gran poder. Si alguien lee el libro, lo que ocupa un total de 48 horas en un periodo mínimo de 6 días, obtiene un bonificador +1 a +5 inherente (dependiendo del tipo de manual) a su puntuación de Constitución. Una vez leído el libro, la magia desaparece de sus páginas, y se convierte en un libro normal.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *deseo* o *milagro*; **Coste** 26.250 po (+1), 52.500 po (+2), 78.750 po (+3), 105.000 po (+4), 131.250 po (+5)

MANUAL DEL GÓLEM

Aura varía; **NL** varía

Espacio ninguno; **Precio** 12.000 po (arcilla), 8.000 po (carne), 35.000 po (hierro), 22.000 (piedra), 44.000 po (guardián de piedra); **Peso** 5 libras (2,25 kg)

DESCRIPCIÓN

Un *manual del gólem* contiene la información, los encantamientos, y el poder mágico que sirven de ayuda a un personaje para construir un gólem (consulta el *Bestiario*). Las instrucciones que contiene otorgan un bonificador +5 por competencia a las pruebas de habilidad que se llevan a cabo para construir el cuerpo del gólem. Cada manual también contiene los conjuros requeridos para cada gólem específico (aunque sólo para crear 1 gólem, y no pueden ser copiados), permitiendo de hecho al constructor el uso de la dote Fabricar constructo durante la construcción del gólem, permitiendo también al personaje incrementar su nivel de lanzador por lo que a la construcción del gólem respecta.

Los conjuros incluidos en un *manual del gólem* requieren un desencadenante de conjuro, y sólo pueden activarse para construirlo. El coste del libro no incluye el coste de construir el cuerpo del gólem. Una vez el gólem terminado, la escritura se desvanece, y el libro se consume entre llamas. Cuando las cenizas se espolvorean sobre el gólem, éste se anima.

Manual del gólem de arcilla: este libro contiene *animar los objetos, bendecir, comunión, plegaria,* y *resurrección*. El lector puede considerar que tiene 2 niveles de lanzador más de lo normal a efectos de construirlo. Conjuración, adivinación, encantamiento y transmutación moderadas; NL 11°; Fabricar constructo, el creador debe tener nivel de lanzador 11°, *animar los objetos, comunión, plegaria* y *resurrección*.

Manual del gólem de carne: este libro contiene *deseo limitado, fuerza de toro, geas/empeño,* y *reanimar a los muertos*. El lector puede considerar que tiene 1 nivel de lanzador más de lo normal a efectos de construirlo. Encantamiento, nigromancia [maligna], y transmutación moderadas; NL 8°; Fabricar constructo, el creador debe tener nivel de lanzador 8°, *deseo limitado, fuerza de toro, geas/empeño* y *reanimar a los muertos*.

Manual del gólem de hierro: este libro contiene *deseo limitado, geas/empeño, nube aniquiladora* y *polimorfar cualquier cosa*. El lector puede considerar que tiene 4 niveles de lanzador más de lo normal a efectos de construirlo. Conjuración, encantamiento y transmutación fuertes; NL 16°; Fabricar constructo, el creador debe tener nivel de lanzador 16°, *deseo limitado, geas/ empeño, nube aniquiladora* y *polimorfar cualquier cosa*.

Manual del gólem de piedra: este libro contiene *deseo limitado, geas/empeño, campo antimagia,* y *símbolo de aturdimiento*. El lector puede considerar que tiene 3 niveles de lanzador más de lo normal a efectos de construirlo. Abjuración y encantamiento fuertes; NL 14°; Fabricar constructo, el creador debe tener nivel de lanzador 14°, *campo antimagia, deseo limitado, geas/empeño, símbolo de aturdimiento*.

Manual del gólem de piedra guardián: este libro contiene *geas/empeño, campo antimagia, deseo limitado, discernir ubicación, escudo, y símbolo de aturdimiento*. El lector puede considerar que tiene 3 niveles de lanzador más de lo normal a efectos de construirlo. Abjuración y encantamiento fuertes; NL 16°; Fabricar constructo, el creador debe tener nivel de lanzador 16°, *campo antimagia, geas/empeño, discernir ubicación, deseo limitado, escudo, y símbolo de aturdimiento*.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar constructo, el lanzador debe ser de un nivel específico, conjuros adicionales; **Coste** 6.000 po (arcilla), 4.000 po (carne), 17.500 po (hierro), 11.000 po (piedra), 22.000 po (guardián de piedra)

MÁSCARA DE LA CALAVERA

Aura nigromancia y transmutación fuertes; **NL** 13°

Espacio cabeza; **Precio** 22.000 po; **Peso** 3 libras (*1,35 kg*)

DESCRIPCIÓN

Esta temible máscara de marfil, cobre repujado, o madera pálida, ha sido confeccionada para que se parezca a una calavera humana, sin la mandíbula inferior, lo que permite que se vea la mitad de abajo del rostro de quien la lleva puesta.

1 vez/día, después de haber sido llevada durante al menos 1 hora, la máscara puede ser liberada para que vuele desde la cara del portador. Viaja hasta a 50 pies (*15 m*) del portador, y ataca a un objetivo designado por éste. La sonriente máscara lleva a cabo un ataque de toque contra el objetivo, basado en el ataque base del portador de la máscara. Si tiene éxito, el objetivo debe salvar contra Fortaleza CD 20 o sufrir 130 pg de daño, como si hubiera sido afectado por un *dedo de la muerte*. Aún teniendo éxito, sufre 3d6+13 pg de daño. Después de atacar (con éxito o no) la máscara vuela de vuelta a su usuario. La máscara tiene CA 16, 10 pg, y dureza 6.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *dedo de la muerte, animar los objetos, volar*; **Coste** 11.000 po

MAZO DE LOS TITANES

Aura evocación fuerte; **NL** 15º

Espacio ninguno; **Precio** 25.305 po; **Peso** 160 libras (*73 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este mazo tiene una longitud de 8 pies (*2,40 m*). Si se usa como arma, equivale a una *gran clava +3* e inflige triple daño contra objetos inanimados. El portador ha de tener una puntuación de Fuerza de al menos 18 para usarlo apropiadamente, o de lo contrario sufre un penalizador -4 a las tiradas de ataque.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, Fabricar armas y armaduras mágicas, *puño cerrado*; **Coste** 12.805 po

MEDALLÓN DE LOS PENSAMIENTOS

Aura adivinación débil; **NL** 5º

Espacio cuello; **Precio** 12.000 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Aparenta ser un colgante normal en forma de disco, que cuelga de una cadena de cuello. Normalmente se confecciona en bronce, cobre o plata, y permite a su portador leer los pensamientos de otros, de la misma manera que un conjuro de *detectar pensamientos*.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fab. objeto maravilloso, *detectar pensamientos*; **Coste** 6.000 po

MORRAL PRÁCTICO

Aura conjuración moderada; **NL** 9º

Espacio ninguno; **Precio** 2.000 po; **Peso** 5 libras (*2,25 kg*)

DESCRIPCIÓN

Una mochila de este tipo suele estar bien hecha, bastante usada, y tener una apariencia normal. Está fabricada en cuero finamente curtido, y las correas tienen hebillas y acabados de oropel. Está equipada con dos bolsillos laterales, cada uno de los cuales es lo suficientemente grande como para contener 1/4 de galón (*aproximadamente 1 l*) en materiales. De hecho, cada uno actúa como una *bolsa de contención* y puede contener materiales que ocupen hasta 2 pies cúbicos (*unos 60 l*) de volumen, o pesen hasta 20 libras (*9 kg*). La gran parte central de la mochila puede contener hasta 8 pies cúbicos (*unos 240 l*) u 80 libras (*36 kg*) de material. Incluso cuando está llena, la mochila siempre pesa sólo 5 libras (*2,25 kg*).

Aunque tal capacidad de almacenaje es bastante útil, el saco tiene además un poder mayor. Cuando el portador busca un objeto específico, dicho objeto siempre está en la parte superior. De esa manera, no es necesario rebuscar y revolverlo todo para encontrar lo que el morral contiene. La recuperación de cualquier objeto en particular del morral es una acción de movimiento, pero al contrario de lo normal al recuperar objetos almacenados, no provoca ataques de oportunidad.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *cofre secreto*; **Coste** 1.000 po

OJOS DE ÁGUILA

Aura adivinación débil; NL 3º

Espacio ojos; **Precio** 2.500 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Estas lentes están hechas de un cristal especial, y se ajustan sobre los ojos del portador, otorgándole un bonificador +5 por competencia a las pruebas de Percepción. Llevar sólo una de las dos hace que el personaje se maree y, de hecho, quede aturdido durante 1 asalto. Ambas lentes son necesarias para que la magia funcione.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *clariaudiencia/ clarividencia*; **Coste** 1.250 po

OJOS DE LA FATALIDAD

Aura nigromancia moderada; NL 11º

Espacio ojos; **Precio** 25.000 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Estas lentes de cristal se ajustan sobre los ojos del usuario, permitiéndole lanzar *fatalidad* sobre los que lo rodean (1 objetivo/asalto) como un ataque de mirada, excepto que el portador debe emplear una acción estándar, y los que sólo están mirando al portador no se ven afectados. Quienes fallan una salvación de Voluntad CD 11 se ven afectados por un conjuro de *fatalidad*. El portador obtiene el poder adicional de la visión producida por un conjuro de *reloj de la muerte* de manera continua y puede lanzar *miedo* (Vol CD 16 parcial) como un ataque de mirada normal 1 vez/semana. Ambas lentes son necesarias para que la magia funcione.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *fatalidad, reloj de la muerte, miedo*; **Coste** 12.500 po

OJOS HECHIZADORES

Aura encantamiento moderado; NL 7º

Espacio ojos; **Precio** 56.000 po el par; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Estas dos lentes de cristal se ajustan sobre los ojos del usuario. El portador es capaz de *hechizar personas* (1 objetivo/asalto) simplemente enfrentándose a la mirada del objetivo. Quienes fallan una salvación de Voluntad CD 16 quedan *hechizados*, igual que por el conjuro. Ambas lentes son necesarias para que la magia funcione.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, Intensificar conjuro, *hechizar persona*; **Coste** 28.000 po

ORBE DE LAS TORMENTAS

Aura varía, fuerte; **NL** 18º

Espacio ninguno; **Precio** 48.000 po; **Peso** 6 libras (*2,70 kg*)

Piedras Ioun

Color	Forma	Efecto	Precio de mercado
Transparente	Huso	Sustenta a una criatura sin comida ni bebida	4.000 po
Rosa turbio	Prisma	Bonificador +1 introspectivo a la CA	5.000 po
Azul pálido	Romboide	Bonificador +2 por mejora a la Fuerza	8.000 po
Azul y escarlata	Esfera	Bonificador +2 por mejora a la Inteligencia[1]	8.000 po
Azul incandescente	Esfera	Bonificador +2 por mejora a la Sabiduría	8.000 po
Rojo intenso	Esfera	Bonificador +2 por mejora a la Destreza	8.000 po
Rosa	Romboide	Bonificador +2 por mejora a la Constitución	8.000 po
Rosa y verde	Esfera	Bonificador +2 por mejora al Carisma	8.000 po
Azul oscuro	Romboide	Alerta (como la dote)	10.000 po
Iridiscente	Huso	Mantiene viva a una criatura sin aire	18.000 po
Blanco perla	Huso	Regenera 1 pg de daño/10 minutos	20.000 po
Lavanda pálido	Elipsoide	Absorbe conjuros de hasta 4º nivel[2]	20.000 po
Naranja	Prisma	+1 nivel de lanzador	30.000 po
Verde pálido	Prisma	Bonificador +1 por competencia a las tiradas de ataque, salvaciones y pruebas	30.000 po
Púrpura vibrante	Prisma	Almacena 3 niveles de conjuros, como un *anillo de almacenar conjuros*	36.000 po
Lavanda y verde	Elipsoide	Absorbe conjuros de hasta 8º nivel[3]	40.000 po

[1]Esta piedra tiene una habilidad asociada, como una *diadema de vasta inteligencia +2*

[2]Después de absorber 20 niveles de conjuros, la piedra se quema, y se vuelve de color gris apagado, perdiendo su poder para siempre.

[3]Después de absorber 50 niveles de conjuros, la piedra se quema, y se vuelve de color gris apagado, perdiendo su poder para siempre.

DESCRIPCIÓN

Esta esfera de cristal tiene 8 pulgadas (*20,32 cm*) de diámetro. El poseedor puede invocar cualquier tiempo atmosférico, incluso tormentas destructivas de origen sobrenatural. 1 vez/día puede extraer del orbe un conjuro de *controlar el clima*, y 1 vez/mes puede invocar una *tormenta de venganza*. El dueño del orbe está protegido continuamente por un conjuro de *soportar los elementos*.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *controlar el clima, tormenta de venganza, soportar los elementos*; **Coste** 24.000 po

PEGAMENTO SOBERANO

Aura transmutación fuerte; **NL** 20º

Espacio ninguno; **Precio** 2.400 po por onza (*28 g*); **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Esta sustancia de color ámbar pálido es espesa y viscosa. Debido a sus propiedades especiales, sólo puede ser contenida en un frasco cuyo interior haya sido impregnado con 1 onza (*28 g*) de *ungüento de resbalar*, y cada vez que se extrae del frasco una dosis de pegamento, hay que realizar una nueva aplicación del *ungüento de resbalar* sobre el mismo en menos de 1 asalto para prevenir que el pegamento restante se adhiera a los lados del recipiente. Un frasco de *pegamento soberano*, al ser encontrado, contiene de 1 a 7 onzas (*28 a 200 g*) de la sustancia (1d8-1, mínimo 1), mientras que el resto de la capacidad del frasco se encuentra ocupado por el *ungüento de resbalar*. 1 onza (*28 g*) de este adhesivo cubre 1 pulgada cuadrada de superficie (*6,5 cm²*), uniendo prácticamente cualesquiera dos sustancias de forma permanente. El pegamento necesita 1 asalto para secarse. Si los objetos son despegados antes de que haya pasado este tiempo, esa aplicación del pegamento pierde su capacidad de fijación y se convierte en inútil. Si se deja que seque, el intento de separar los dos objetos unidos no tiene efecto, excepto cuando se aplica a la unión *disolvente universal*. El *pegamento soberano* se disuelve con el *disolvente universal*).

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *reparar*; **Coste** 1.200 po

PERLA DE LAS SIRINAS

Aura abjuración y transmutación moderadas; **NL** 8º

Espacio ninguno; **Precio** 15.300 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Esta perla es muy bella, y únicamente por esta razón ya vale al menos 1.000 po. Si es aferrada firmemente con la mano, o apretada contra el pecho mientras el poseedor intenta llevar a cabo acciones relacionadas con el poder de la perla, comprende qué puede hacer, y es capaz de emplear el objeto.

La perla permite a su poseedor respirar bajo el agua como si estuviera rodeado de aire fresco. Bajo el agua, su velocidad al nadar es de 60 pies (*18 m*), y puede lanzar conjuros y actuar en este entorno sin ningún impedimento.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *respiración acuática, libertad de movimiento*; **Coste** 8.150 po

PERLA DE PODER

Aura transmutación fuerte; **NL** 17º

Espacio ninguno; **Precio** 1.000 po (1º), 4.000 po (2º), 9.000 po (3º), 16.000 po (4º), 25.000 po (5º), 36.000 po (6º), 49.000 po (7º), 64.000 po (8º), 81.000 (9º), 70.000 po (2 conjuros); **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Esta perla aparentemente normal, y de un tamaño y brillo corrientes, se convierte en una potente ayuda para todos los lanzadores de conjuros que preparan conjuros (clérigos, druidas, exploradores, magos, y paladines). 1 vez/día y a una orden, una *perla de poder* permite a su poseedor recordar cualquier conjuro que haya preparado y lanzado ese día. El conjuro entonces se prepara de nuevo, como si no hubiera sido lanzado. Debe ser de un nivel en particular,

dependiendo de la perla. Hay perlas diferentes para recordar un conjuro por día de cada nivel desde 1º hasta 9º, y para recordar 2 conjuros por día (ambos de diferente nivel, hasta 6º).

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, el creador debe ser capaz de lanzar conjuros del nivel apropiado; **Coste** 500 po (1º), 2.000 po (2º), 4.500 po (3º), 8.000 po (4º), 12.500 po (5º), 18.000 po (6º), 24.500 po (7º), 32.000 po (8º), 40.500 (9º), 35.000 po (2 conjuros)

PIEDRA DE ALARMA

Aura abjuración débil; **NL** 3º

Espacio ninguno; **Precio** 2.700 po; **Peso** 2 libras (*0,90 kg*)

DESCRIPCIÓN

Si a este cubo de piedra se le da la palabra de mando adecuada, se fija por sí mismo a cualquier objeto; si el objeto es tocado después por cualquiera que antes no haya pronunciado esa misma palabra de mando, la piedra emite un grito agudo durante 1 hora, que puede ser escuchado a una distancia de hasta 1/4 de milla (*400 m*), suponiendo que no haya ningún tipo de barrera.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *alarma*; **Coste** 1.350 po

PIEDRA DE LA BUENA SUERTE

Aura evocación débil; **NL** 5º

Espacio ninguno; **Precio** 20.000 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Este trocito de ágata concede a su poseedor un bonificador +1 por suerte a las tiradas de salvación, pruebas de característica y pruebas de habilidad.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *favor divino*; **Coste** 10.000 po

PIEDRAS IOUN

Aura varía, fuerte **NL** 12º

Espacio ninguno; **Precio** varía; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Estas piedras cristalinas siempre flotan en el aire y deben estar a menos de 3 pies (*90 cm*) de su dueño para ser de alguna utilidad. Cuando un personaje adquiere una piedra, debe sujetarla y luego soltarla, momento en el cual se sitúa en una órbita circular a 1d3 pies (*30 a 90 cm*) de su cabeza. A partir de entonces, es necesario agarrarla o atraparla al vuelo para arrebatársela a su dueño. El dueño puede coger la piedra voluntariamente y guardarla (mientras duerme, por ejemplo) para mantenerla segura, pero durante ese tiempo pierde sus beneficios. Las piedras Ioun tienen CA 24, 10 pg, y dureza 5. Los poderes de cada una varían dependiendo de su forma y color (ver tabla).

La regeneración que otorga la *piedra Ioun color* blanco perla funciona igual que un *anillo de regeneración* (sólo cura el daño sufrido mientras el personaje la utiliza). Las piedras color lavanda pálido y lavanda y verde funcionan como un *cetro de absorción*, pero absorber un conjuro requiere preparar la acción, y estas piedras no pueden utilizarse para potenciar conjuros. Los conjuros de la piedra color púrpura vibrante deben ser almacenados en ella por un lanzador de conjuros, pero pueden ser utilizados por cualquiera (ver *anillo de almacenar conjuros menor*).

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, el creador debe ser al menos de nivel 12; **Coste** mitad del precio de mercado

PIGMENTOS MARAVILLOSOS

Aura conjuración fuerte; **NL** 15º

Espacio ninguno; **Precio** 4.000 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Estos pigmentos mágicos permiten a su poseedor crear objetos reales y permanentes con sólo representar su forma en dos dimensiones. Los pigmentos se aplican con un palito terminado en cerdas, pelo o pieles. La emulsión fluye desde donde ha sido aplicada para formar el objeto deseado, mientras el pintor se concentra en la imagen. Un bote de *pigmentos maravillosos* es suficiente para crear un objeto de 1.000 pies cúbicos (*unos 28 m³*) si es representado bidimensionalmente en una superficie de 100 pies cuadrados (*unos 9 m²*).

Sólo pueden crearse objetos inanimados normales; no es posible crear criaturas, y los pigmentos deben aplicarse sobre una superficie. Cuesta 10 minutos y una prueba de Artesanía (pintura) CD 15 representar un objeto con los pigmentos. Los *pigmentos maravillosos* no pueden crear objetos mágicos. Los objetos de valor dibujados con los pigmentos (metales preciosos, gemas, joyas, marfil, etc.) aparentan ser valiosos, pero en realidad están hechos de hojalata, plomo, vidrio, latón, hueso, y otros materiales baratos. El usuario puede crear armas y armaduras normales y otros objetos mundanos (incluidos víveres) cuyo valor no exceda de 2.000 po. El efecto es instantáneo.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *creación mayor*; **Coste** 2.000 po

POLVO DE APARICIÓN

Aura conjuración débil; **NL** 5º

Espacio ninguno; **Precio** 1.800 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Este polvillo tiene la apariencia de un polvo metálico muy fino y ligero. Un solo puñado de esta sustancia lanzado al aire cubre todos los objetos en un radio de 10 pies (*3 m*), haciéndolos visibles incluso si son invisibles. También niega los efectos de *contorno borroso* y *desplazamiento* (en esto funciona igual que un conjuro de *fuego feérico*). El polvo también revela engaños, *imágenes múltiples* e imágenes proyectadas, presentándolos tal como son. Una criatura impregnada con el polvo sufre un penalizador -30 a las pruebas de Sigilo. Los efectos del polvo duran 5 minutos.

Suele almacenarse en paquetitos de seda, o en tubos huecos de hueso.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *partículas rutilantes*; **Coste** 900 po

POLVO DE DESAPARICIÓN

Aura ilusión moderada; **NL** 7º

Espacio ninguno; **Precio** 3.500 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Este polvo es muy parecido al *polvo de aparición*, y suele estar almacenado de la misma manera. Una criatura u objeto tocado por él se hace invisible (como en *invisibilidad mayor*). La visión normal no puede ver a las criaturas u objetos espolvoreados, ni pueden ser detectados mediante medios mágicos, incluyendo *ver lo invisible* o *purgar invisibilidad*. El *polvo de aparición*, sin embargo, revela a las personas u objetos hechos invisibles por el *polvo de desaparición*. Otros

factores como el sonido o el olor también permiten una posible detección. La *invisibilidad mayor* otorgada por el polvo dura 2d6 asaltos. La criatura invisible no sabe cuándo terminará el conjuro.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *invisibilidad mayor*; **Coste** 1.750 po

POLVO DE ILUSIÓN

Aura ilusión moderada; **NL** 6º

Espacio ninguno; **Precio** 1.200 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Este polvillo sin importancia aparente se parece al polvo de tiza o al grafito machacado. Observándolo fijamente, sin embargo, cambia de color y forma. Poner *polvo de ilusión* sobre una criatura hace que ésta se vea afectada de la misma manera que por un conjuro de *disfrazarse*, haciendo que el resultado sea el que quiere el individuo que esparce el polvo. Un receptor que no desea obtener el efecto puede llevar a cabo una tirada de salvación de Reflejos CD 11 para escapar de ellos. La ilusión dura 2 horas.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *disfrazarse*.; **Coste** 600 po

POLVO DE NO DEJAR RASTRO

Aura transmutación débil; **NL** 3º

Espacio ninguno; **Precio** 250 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Este polvo de apariencia normal es en realidad un polvillo mágico, que puede encubrir el paso de su poseedor y sus compañeros. Lanzar una pizca de este polvo al aire hace que una cámara de hasta 100 pies cuadrados (*9,29 m²*) quede tan sucia, polvorienta, y llena de telarañas que parece haber estado abandonada y en desuso durante una década.

Una pequeña cantidad de polvo esparcida a lo largo de un sendero borra toda señal del paso de hasta 12 hombres a caballo en una distancia de 250 pies (*75 m*). Los resultados del polvo son instantáneos y no quedan rastros de aura mágica alguna tras haberlo usado. Las pruebas de Supervivencia llevadas a cabo para rastrear a una presa a lo largo del área afectada por el polvo se hacen contra una CD 20 puntos superior a la habitual.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *pasar sin dejar rastro*; **Coste** 125 po

POLVO DE SEQUEDAD

Aura transmutación moderada; **NL** 11º

Espacio ninguno; **Precio** 850 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Este polvo especial tiene muchos usos. Si es lanzado sobre agua, hace desaparecer hasta 100 galones (*378 l*) de ésta, y el polvo se convierte en un guijarro de mármol, que flota o descansa allí donde se tiró. Si el guijarro es arrojado al suelo, se rompe y libera el mismo volumen de agua. El polvo afecta únicamente al agua (sea dulce, salada, o alcalina), no a otros líquidos.

Si el polvo se emplea contra un ajeno con los subtipos elemental y agua, la criatura debe salvar contra de Fortaleza CD 18 o ser destruida. El polvo inflige 5d6 pg de daño a la criatura, incluso si la tirada de salvación tiene éxito.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *controlar las aguas*; **Coste** 425 po

POZO DE MUCHOS MUNDOS

Aura conjuración fuerte; **NL** 17º

Espacio ninguno; **Precio** 82.000 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Este extraño objeto interdimensional se parece a un *agujero portátil*. Cualquier cosa situada dentro de él es inmediatamente lanzada a otro mundo (un mundo paralelo, otro planeta, o un plano diferente, al azar). Si el pozo es movido, se abre a un nuevo plano (también elegido al azar). Puede ser recogido, plegado, y enrollado, exactamente igual que un *agujero portátil*. Los objetos del mundo con el que el pozo está en contacto pueden pasar a través de la abertura tan fácilmente como los que proceden del lugar original: es un portal de dos sentidos.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *umbral*; **Coste** 41.000 po

PRESEA CERRADORA DE HERIDAS

Aura conjuración moderada; **NL** 10º

Espacio cuello; **Precio** 15.000 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Esta piedra es de un color rojo brillante, y cuelga de una cadena de oro que se lleva al cuello. El portador se estabiliza automáticamente si sus pg caen por debajo de o (pero no si el daño es suficiente para matarle). La presea dobla el ritmo normal de curación, o permite la curación de forma normal de heridas que habitualmente no sanarían. El daño en pg por sangrado es negado para el portador de la presea, pero sigue siendo susceptible al daño por sangrado que implica daño o consunción de las puntuaciones de característica.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *sanar*; **Coste** 7.500 po

PRESEA DE PROTECCIÓN CONTRA VENENOS

Aura conjuración débil; **NL** 5º

Espacio cuello; **Precio** 27.000 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Este objeto es una gema negra tallada en forma de brillante, y unida a una delicada cadena de plata. El portador es inmune al veneno, aunque los venenos activos cuando se pone la presea por primera vez siguen su curso.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *neutralizar veneno*; **Coste** 13.500 po

PRESEA DE SALUD

Aura conjuración débil; **NL** 5º

Espacio cuello; **Precio** 7.500 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

El portador de esta gema azul unida a una cadena de plata (que cuelga del cuello) es inmune a todas las enfermedades, incluyendo las sobrenaturales.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *quitar enfermedad*; **Coste** 3.750 po

SOMBRERO DE DISFRAZ

Aura ilusión débil; **NL** 1º

Espacio cabeza; **Precio** 1.800 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Este sombrero, aparentemente normal, permite a su portador alterar su apariencia de igual manera que con un conjuro de *disfrazarse*. Como parte del disfraz, el sombrero puede transformarse para que se parezca a una peineta, una cintilla, una diadema, un gorro, una cofia, una capucha, un yelmo, etc.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *disfrazarse*; **Coste** 900 po

TAMBORES DE PÁNICO

Aura nigromancia moderada; **NL** 7°

Espacio ninguno; **Precio** 30.000 po; **Peso** 10 libras (*4,54 kg*) el par

DESCRIPCIÓN

Se trata de timbales (semiesferas de un diámetro aproximado de 1 ½ pies [*45 cm*] situados sobre soportes), que vienen a pares, y que en principio no tienen nada especial que los distinga de unos normales. Ahora bien, si ambos son tocados, todas las criaturas a menos de 120 pies (*36 m*) (con la excepción de quienes están en una zona segura de 20 pies [*6 m*] alrededor de los tambores) quedan afectadas por un efecto igual al producido por un conjuro de *miedo* (Voluntad CD 16 parcial). Los *tambores de pánico* pueden usarse 1 vez/día.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *miedo*; **Coste** 15.000 po

TOGA DE LA FE

Aura abjuración fuerte [buena]; **NL** 20°

Espacio pecho; **Precio** 76.000 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Esta prenda sagrada, llevada sobre ropas normales, otorga reducción del daño 5/maligna al personaje que la lleva.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *piel pétrea*; **Coste** 38.000 po.. Precio 76.000 po.

TOGA DE RESISTENCIA A CONJUROS

Aura abjuración moderada; **NL** 9°

Espacio pecho; **Precio** 90.000 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Este ropaje se lleva sobre la vestimenta normal o la armadura, y otorga a su portador resistencia a conjuros 21.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *resistencia a conjuros*; **Coste** 45.000 po

TOMO DE CLARIDAD DE PENSAMIENTO

Aura evocación fuerte (si se usa *milagro*); **NL** 17°

Espacio ninguno; **Precio** 27.500 po (+1), 55.000 po (+2), 82.500 po (+3), 110.000 po (+4), 137.500 po (+5); **Peso** 5 libras (*2,25 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este grueso libro contiene instrucciones sobre cómo mejorar la memoria y la lógica, pero oculto tras las palabras hay un poderoso efecto mágico. Si alguien lo lee, lo que ocupa un total de 48 horas en un periodo mínimo de 6 días, obtiene un bonificador +1 a +5 inherente (dependiendo del tipo de tomo) a su puntuación de Inteligencia. Una vez leído, la magia desaparece de sus páginas, y se convierte en un libro normal.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *deseo* o *milagro*; **Coste** 26.250 po (+1), 52.500 po (+2), 78.750 po (+3), 105.000 po (+4), 131.250 po (+5)

TOMO DE ENTENDIMIENTO

Aura evocación fuerte (si se usa *milagro*); **NL** 17°

Espacio ninguno; **Precio** 27.500 po (+1), 55.000 po (+2), 82.500 po (+3), 110.000 po (+4), 137.500 po (+5); **Peso** 5 libras (*2,25 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este grueso libro contiene pistas para mejorar el instinto y la percepción, pero oculto tras las palabras hay un poderoso efecto mágico. Si alguien lo lee, lo que ocupa un total de 48 horas en un periodo mínimo de 6 días, obtiene un bonificador +1 a +5 inherente (dependiendo del tipo de manual) a su puntuación de Sabiduría. Una vez leído, la magia desaparece de sus páginas, y se convierte en un libro normal

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *deseo* o *milagro*; **Coste** 26.250 po (+1), 52.500 po (+2), 78.750 po (+3), 105.000 po (+4), 131.250 po (+5)

TOMO DE LIDERAZGO E INFLUENCIA

Aura evocación fuerte (si se usa *milagro*); **NL** 17°

Espacio ninguno; **Precio** 27.500 po (+1), 55.000 po (+2), 82.500 po (+3), 110.000 po (+4), 137.500 po (+5); **Peso** 5 libras (*2,25 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este enorme libro detalla sugerencias para persuadir e inspirar a otros, pero oculto tras las palabras hay un poderoso efecto mágico. Si alguien lo lee, lo que ocupa un total de 48 horas en un periodo mínimo de 6 días, obtiene un bonificador +1 a +5 inherente (dependiendo del tipo de manual) a su puntuación de Carisma. Una vez leído, la magia desaparece de sus páginas, y se convierte en un libro normal

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *deseo* o *milagro*; **Coste** 26.250 po (+1), 52.500 po (+2), 78.750 po (+3), 105.000 po (+4), 131.250 po (+5)

TÚNICA DE CAMUFLAJE

Aura transmutación moderada; **NL** 10°

Espacio cuerpo; **Precio** 8.400 po; **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

Una vez al día, esta sencilla túnica de lana te permite adoptar la forma de otra criatura humanoide, como si usaras *disfrazarse*. Este cambio dura 1 hora, aunque puedes acabar con él prematuramente como acción gratuita. En esa forma, obtienes además la aptitud de hablar y entender los idiomas raciales básicos de la forma elegida. Por ejemplo, si adoptas la forma de un orco, puedes hablar y entender el idioma orco.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *disfrazarse*, *don de lenguas*; **Coste** 4.200 po

TÚNICA DE COLORES HIPNÓTICOS

Aura ilusión moderada; **NL** 11°

Espacio cuerpo; **Precio** 27.000 po; **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

El portador puede hacer que esta prenda se transforme en una trama cambiante de matices increíbles, con un color tras otro descendiendo en forma de cascada

desde la parte superior de la túnica hasta el dobladillo, formando brillantes arcos iris de luz hipnótica. Los colores atontan a quienes están cerca del portador, ocultándole e iluminando los alrededores. Se necesita 1 asalto completo después de que el portador pronuncie la palabra de mando para que los colores, que crean el equivalente a un ataque de mirada con un alcance de 30 pies (9 *m*), empiecen a fluir sobre la túnica. Quienes miran quedan atontados durante 1d4+1 asaltos (Voluntad niega CD 16). Este es un efecto de pauta enajenador.

Cada asalto subsiguiente en el que se mantiene el brillo de la túnica, proporciona una ocultación mejor al portador. La probabilidad de fallo en ataques contra él empieza en un 10%, y se incrementa en otro 10% cada asalto hasta llegar al 50% (ocultación total).

La túnica ilumina continuamente en un radio de 30 pies (9 *m*). El efecto no se puede usar más de 10 asaltos/día.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *contorno borroso*, *pauta iridiscente*; **Coste** 13.500 po

TÚNICA DE HUESOS

Aura nigromancia moderada [maligna]; **NL** 6º

Espacio cuerpo; **Precio** 2.400 po; **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este práctico objeto funciona de forma similar a una *túnica de objetos útiles* para un nigromante. Parece una túnica normal, pero un personaje que la lleva nota que está adornada con pequeñas figuras bordadas que representan muertos vivientes. Sólo el portador de la túnica puede ver los bordados, reconocer en ellos a las criaturas en que se convierten, y despegarlos. Se puede despegar 1 figura por asalto. Despegar una figura hace que se convierta en un muerto viviente real (consulta la lista). El esqueleto o el zombi no están bajo el control del portador de la túnica, pero *a posteriori* se les puede comandar, reprender, expulsar o destruir. Una *túnica de huesos* recién creada siempre tiene 2 figuras bordadas de cada uno de los siguientes muertos vivientes (consulta el *Bestiario*).

- Esqueleto humano
- Esqueleto de lobo
- Esqueleto de caballo pesado
- Zombi goblin rápido
- Zombi humano recio
- Zombi ogro de la plaga

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fab. objeto maravilloso, *reanimar a los muertos*; **Coste** 1.200 po

TÚNICA DE ESTRELLAS

Aura varía, fuerte; **NL** 15º

Espacio cuerpo; **Precio** 58.000 po; **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

Esta prenda suele ser de color negro o azul oscuro, y lleva bordadas pequeñas estrellas blancas o plateadas. La túnica tiene tres poderes mágicos.

- Permite a su portador viajar físicamente al plano Astral, acompañado de todo lo que lleva o transporta.
- Otorga a su portador un bonificador +1 por suerte a todas las tiradas de salvación.
- El portador puede usar hasta 6 de las estrellas bordadas en el pecho de la túnica como *shuriken +5*. La túnica concede a su portador la competencia con estas armas. Cada *shuriken* desaparece tras ser utilizado. Las estrellas se regeneran una vez al mes.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *proyección astral* o *desplazamiento de plano*, *proyectil mágico*; **Coste** 29.000 po

TÚNICA DE OJOS

Aura adivinación moderada; **NL** 11º

Espacio cuerpo; **Precio** 120.000 po; **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

Esta valiosa prenda aparenta ser una túnica normal hasta que alguien se la pone. Su portador es capaz de ver en todas las direcciones al mismo tiempo debido a la multitud de estructuras mágicas en forma de ojo que la adornan. También obtiene visión en la oscuridad (alcance 120 pies [*36 m*]).

La *túnica de ojos* ve todo tipo de criaturas invisibles o etéreas en un radio de 120 pies (*36 m*).

El portador de una *túnica de ojos* obtiene un bonificador +10 por competencia a las pruebas de Percepción, y retiene su bonificador por Destreza a la CA incluso cuando está desprevenido, y no puede ser flanqueado. Sin embargo, es incapaz de apartar la vista o de cerrar los ojos ante el ataque de mirada de una criatura.

Un conjuro de *luz* o de *llama continua* lanzado directamente sobre ella, la ciega durante 1d3 minutos. Un conjuro de *luz del día* la ciega durante 2d4 minutos.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *visión verdadera*; **Coste** 60.000 po

TÚNICA DE MONJE

Aura transmutación moderada; NL 10º

Espacio cuerpo; **Precio** 13.000 po; **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

Esta sencilla túnica marrón, cuando se lleva puesta, confiere una gran aptitud en el combate sin armas. Si el portador tiene niveles de monje, su CA y su daño sin arma se consideran iguales a los de un monje 5 niveles superior. Si el portador posee la dote Puñetazo aturdidor, la túnica le permite llevar a cabo 1 ataque aturdidor adicional/día. Si el personaje no es un monje, obtiene la CA y el daño sin arma de un monje de 5º nivel (aunque no suma su bonificador por Sabiduría a la CA). Este bonificador a la CA funciona igual que el del monje.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *poder de la justicia* o *transformación*; **Coste** 6.500 po

TÚNICA DE OBJETOS ÚTILES

Aura transmutación moderada; **NL** 9º

Espacio cuerpo; **Precio** 7.000 po; **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

Aparenta ser una túnica poco llamativa, pero un personaje que se la pone se da cuenta de que está adornada con pequeños parches de tela de formas diversas. Sólo el portador de la túnica puede ver estos parches, reconocer el objeto en que se van a convertir, y despegarlos. Sólo se puede despegar un parche por asalto. Despegar un parche hace que éste se convierta en un objeto real, tal como se indica más abajo. Una *túnica de objetos útiles* recién creada siempre tiene 2 parches de cada uno de los tipos siguientes.

- Daga
- Linterna de ojo de buey (llena y encendida)
- Espejo (un espejo de acero de 2 x 4 pies [*60 x 120 cm*] muy pulido)

- Pértiga (de 10 pies [*3 m*] de longitud)
- Cuerda de cáñamo (rollo de 50 pies [*15 m*])
- Saco

Además, la túnica tiene otros parches. Tira 4d4 para el número de parches, y luego tira en la tabla siguiente para determinar la naturaleza de cada uno de ellos.

d%	Resultado
01-08	Bolsa con 100 po
09-15	Cofre de plata (6 x 6 pulgadas x 1 pie [*15 x 15 x 30 cm*]), de 500 po de valor
16-22	Puerta de hierro (hasta de 10 pies [*3 m*] de ancho por 10 pies [*3 m*] de alto y atrancada por un lado; puesta en pie se fija y crea bisagras por sí sola)
23-30	Gemas, 10 (cada una de un valor de 100 po)
31-44	Escala de madera (24 pies [*7,2 m*] de largo)
45-51	Mula (con alforjas)
52-59	Foso abierto (10 x 10 x 10 pies [*3 x 3 x 3 m*])
60-68	Poción de *curar heridas graves*
69-75	Bote de remos (12 pies [*3,60 m*] de eslora)
76-83	Pergamino menor con un conjuro al azar
84-90	Un par de perros de guerra (como perros de monta)
91-96	Ventana (2 x 4 pies [*60 x 120 cm*], y hasta 2 pies [*60 cm*] de fondo)
97-100	Ariete portátil

Se permiten múltiples objetos del mismo tipo. Una vez despegado, un objeto no puede ser reemplazado.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *elaborar*; **Coste** 3.500 po

TÚNICA DEL ARCHIMAGO

Aura varía, fuerte; **NL** 14°

Espacio cuerpo; **Precio** 75.000 po; **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

Esta prenda de aspecto normal puede ser blanca (un resultado de 01-45 en d%, alineamiento bueno), gris (46-75, ni bueno ni maligno), o negra (76-100, alineamiento maligno). Para la mayoría de portadores, la túnica carece de poder o no tiene efecto a menos que el alineamiento de la túnica y el del portador coincidan (ver más abajo). Sólo un lanzador de conjuros arcanos puede darse cuenta de los poderes de este poderoso objeto mágico una vez puesta la túnica. Los poderes son los siguientes.

- Bonificador +5 por armadura a la CA.
- Resistencia a conjuros 18.
- Bonificador +4 por resistencia a todas las tiradas de salvación.
- Bonificador +2 por mejora a las pruebas de nivel de lanzador llevadas a cabo para superar la resistencia a conjuros.

Tal y como se ha dicho más arriba, todas las *túnicas del archimago* están sintonizadas con un alineamiento específico. Si una túnica blanca es portada por un personaje maligno, inmediatamente sufre 3 niveles negativos permanentes. Lo mismo se aplica cuando una túnica negra es portada por un personaje bueno. Un personaje bueno o maligno que se ponga una túnica gris, o un personaje neutral que porte una túnica blanca o negra, sufre 2 niveles negativos permanentes. Estos niveles negativos permanecen durante todo el tiempo que se lleva la prenda y no pueden ser evitados de ninguna manera (incluyendo conjuros de *restablecimiento*), desaparecen en cuanto se quita.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *campo antimagia*, *armadura de mago* o *escudo de la fe*, el creador debe de ser del mismo alineamiento que la túnica; **Coste** 37.500 po

UMBRAL CÚBICO

Aura conjuración fuerte; **NL** 13°

Espacio ninguno; **Precio** 164.000 po; **Peso** 2 libras (*0,91 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este potente objeto mágico es un pequeño cubo de cornalina. Cada una de sus seis caras está asociada a un plano de existencia, uno de los cuales es el plano Material. El personaje que crea el objeto escoge a qué otros planos están asociadas las otras cinco caras.

Si se presiona una vez una cara del *umbral cúbico*, se abre un *umbral* al plano asociado con ella. Existe una probabilidad de un 10% por minuto de que un ajeno de ese plano (determinado aleatoriamente) se introduzca a través de él buscando comida, diversión o problemas. Presionar esa cara por segunda vez hace que se cierre el *umbral*. Es imposible abrir más de un *umbral* al mismo tiempo.

Si se presiona una cara dos veces en rápida sucesión, el personaje que lo hace es transportado a un punto aleatorio del otro plano, junto con todas las criaturas situadas en las casillas adyacentes. Los otros pueden evitar ese destino teniendo éxito en sendas salvaciones de Voluntad CD 23.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fab. objeto maravilloso, *desplazamiento de plano*; **Coste** 82.000 po

UNGÜENTO DE ETERNIDAD

Aura transmutación débil; NL 3°

Espacio ninguno; **Precio** 150 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Cuando se aplica sobre cualquier materia que alguna vez estuviera viva (madera, papel, o un cadáver), el ungüento permite a la sustancia resistir el paso del tiempo. Cada año de tiempo real afecta a la sustancia como si sólo hubiera pasado 1 día. El objeto impregnado tiene un bonificador +1 por resistencia a todas sus tiradas de salvación. El ungüento nunca desaparece, aunque puede ser quitado mágicamente (disipando su efecto, por ejemplo). Un frasco contiene suficiente material para cubrir 8 objetos de tamaño Mediano o menor. Un objeto Grande cuenta como 2 Medianos, y uno Enorme como 4 Medianos.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *apacible descanso*; **Coste** 75 po

UNGÜENTO DE RESBALAR

Aura conjuración moderada; **NL** 6°

Espacio ninguno; **Precio** 1.000 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Esta sustancia proporciona un bonificador +20 por competencia a todas las pruebas de Escapismo, y pruebas de maniobras de combate para escapar de una presa. También concede un bonificador +10 por competencia a la DMC del portador para evitar intentos de presa. Además, los obstáculos como las telarañas (mágicas o no) no afectan a un individuo untado. Las cuerdas mágicas o similares no pueden nada contra este ungüento. Si es derramado sobre un suelo o escalones, el derrame debe ser tratado como un conjuro de *grasa* de

larga duración. Hacen falta 8 horas para que desaparezca de manera normal, o puede ser limpiado con una solución de alcohol (incluso vino).

El *ungüento de resbalar* es necesario para recubrir la parte interior de un recipiente que pueda contener el *pegamento soberano*.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *grasa*; **Coste** 500 po

UNGÜENTO PÉTREO

Aura transmutación y abjuración fuertes; **NL** 13°

Espacio ninguno; **Precio** 4.000 po por onza (*28 g*); **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Este extraño bálsamo tiene dos usos. Si se aplica 1 onza (*28 g*) de este producto a una criatura petrificada, la retorna a su estado original (como el conjuro *de la piedra a la carne*). Si 1 onza (*28 g*)de este producto se aplica a una criatura no petrificada, la protege de la misma manera que un conjuro de *piel pétrea*.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *de la piedra a la carne, piel pétrea*; **Coste** 2.000 po

VAINA DE BORDES AFILADOS

Aura transmutación débil; **NL** 5°

Espacio ninguno; **Precio** 16.000 po; **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

Esta vaina puede encogerse o alargarse para acomodar cualquier cuchillo, daga, espada, o arma similar hasta del tamaño de un mandoble. Hasta 3 veces/día, a una orden, la vaina lanza *afiladura* sobre cualquier hoja colocada en ella.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *afiladura*; **Coste** 8.000 po

VELA DE INVOCACIÓN

Aura conjuración fuerte; **NL** 17°

Espacio ninguno; **Precio** 8.400 po; **Peso** ½ libra (*0,23 kg*)

DESCRIPCIÓN

Cada uno de estos cirios especiales está dedicado a uno de los nueve alineamientos. Sólo con encender la vela se genera un aura favorable para el individuo que lo hace, siempre que el alineamiento de la vela y el del personaje coincidan. Los personajes del mismo alineamiento que la vela encendida obtienen un bonificador +2 por moral a sus tiradas de ataque, tiradas de salvación, y pruebas de habilidades mientras están a menos de 30 pies (*9 m*) de la llama.

Un clérigo cuyo alineamiento coincide con el de la vela funciona como si tuviera 2 niveles más, a efectos de determinar los conjuros que tiene por día si enciende la vela durante o justo antes de su momento de preparación de conjuros. Puede incluso lanzar conjuros que normalmente serían inalcanzables para él, como si fuera de ese nivel más alto, pero sólo durante el tiempo que la vela continúe ardiendo. A excepción de casos especiales (consulta más adelante), la vela arde durante 4 horas. Es posible apagar la vela simplemente soplando, por lo que los usuarios a menudo la sitúan dentro de una linterna para protegerla de las corrientes de aire y fenómenos parecidos. Hacerlo no interfiere con sus propiedades mágicas.

Además, encender una vela también permite al propietario lanzar un conjuro de *umbral*, y quien responde es del mismo alineamiento que la vela, pero ésta se consume de inmediato en el proceso.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *umbral*, el creador debe ser del mismo alineamiento que la vela creada; **Coste** 4.200 po

VELA DE LA VERDAD

Aura encantamiento débil; **NL** 3°

Espacio ninguno; **Precio** 2.500 po; **Peso** ½ libra (*0,23 kg*)

DESCRIPCIÓN

Al arder, esta vela blanca de sebo invoca un conjuro de *zona de verdad* (Vol CD 13 niega) en un radio de 5 pies (*1,5 m*) centrado en la vela. La zona dura 1 hora, mientras la vela arde. Si se apaga antes de ese tiempo, el efecto es cancelado y la vela se estropea.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *zona de verdad*; **Coste** 1.250 po

VESTIDURA DEL DRUIDA

Aura transmutación moderada; **NL** 10°

Espacio cuerpo; **Precio** 3.750 po; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Esta prenda ligera se lleva sobre las ropas normales o la armadura. La mayoría de estas vestiduras son de color verde, con bordados que simulan motivos vegetales o animales. Cuando la lleva un personaje con la aptitud forma salvaje, puede utilizar dicha aptitud 1 vez adicional/día.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *polimorfar* o aptitud de forma salvaje; **Coste** 1.375 po

YELMO DE ACCIÓN SUBACUÁTICA

Aura transmutación débil; **NL** 5°

Espacio cabeza; **Precio** 24.000 po; **Peso** 3 libras (*1,35 kg*)

DESCRIPCIÓN

El portador de este yelmo puede ver bajo el agua. Extrayendo las pequeñas lentes situadas en unos compartimentos a cada lado del yelmo, y colocándolas delante de los ojos, se produce la activación de las propiedades visuales del yelmo, permitiendo ver hasta 5 veces más lejos de lo que el agua y las condiciones de luz permitirían a la visión humana normal (la vegetación, las obstrucciones, y otras cosas por el estilo siguen bloqueando la visión de la forma habitual). Si se pronuncia la palabra de mando, el *yelmo de acción subacuática* concede a su portador una velocidad de nado de 30 pies (*9 m*), y crea un globo de aire alrededor de su cabeza, que se mantiene hasta que la palabra de mando vuelve a pronunciarse, permitiéndole respirar libremente.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *respiración acuática*; **Coste** 12.000 po

YELMO DE COMPRENSIÓN IDIOMÁTICA Y LEER MAGIA

Aura adivinación débil; **NL** 4°

Espacio cabeza; **Precio** 5.200 po; **Peso** 3 libras (*1,35 kg*)

DESCRIPCIÓN

Aunque aparenta ser un casco normal, un *yelmo de comprensión idiomática y leer magia* otorga a su portador la aptitud de entender cualquier lengua que hable una criatura, y la de leer cualquier texto escrito en cualquier idioma o escritura mágica. El portador obtiene un bonificador +5 por competencia en las pruebas de Lingüística para entender mensajes escritos de forma exótica,

arcaica o incompleta. Ten en cuenta que la comprensión de un texto mágico no implica necesariamente el uso de conjuros.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *comprensión idiomática, leer magia*; **Coste** 2.600 po

YELMO DE FULGOR

Aura Varía, fuerte; **NL** 13º

Espacio cabeza; **Precio** 125.000 po; **Peso** 3 libras (*1,35 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este yelmo de apariencia normal muestra su verdadera forma, y manifiesta sus poderes cuando el usuario se lo pone, y pronuncia la palabra de mando. Hecho de acero pulido y plata brillante, un yelmo recién creado está adornado con grandes gemas mágicas: 10 diamantes, 20 rubíes, 30 ópalos de fuego, y 40 ópalos. Cuando está bajo una luz brillante, el yelmo refulge emitiendo resplandores que se expanden en todas direcciones desde sus puntas similares a las de una corona, y rematadas por gemas. Las funciones de cada una de las joyas se señalan a continuación.

- Diamante: *rociada prismática* (salvación CD 20)
- Rubí: *muro de fuego*
- Ópalo de fuego: *bola de fuego* (10d6, Reflejos CD 20 mitad)
- Ópalo: *luz del día*

El yelmo puede usarse 1 vez/asalto, pero cada gema desencadena su poder sortílego una sola vez. Mientras una de sus gemas siga sin ser utilizada, un *yelmo del fulgor* tiene también las siguientes propiedades mágicas al ser activado.

- Resplandece con una luz azulada cuando hay muertos vivientes a menos de 30 pies (*9 m*). Esta luz causa 1d6 pg de daño por asalto a todas las criaturas de dicho tipo dentro del alcance.
- El portador puede hacer que cualquier arma que empuña se convierta en *flamígera*. Este efecto se añade a cualquier otra aptitud que el arma pudiera poseer (a menos que el arma ya sea *flamígera*). La orden requiere 1 asalto para ser efectiva.
- El yelmo proporciona Resiste 30 fuego. Esta protección no se apila con protecciones similares concedidas por otras fuentes.

Una vez todas las joyas han perdido su magia, el yelmo pierde todos sus poderes, y las gemas se convierten en polvo sin valor. Extraer una de las gemas destruye el yelmo.

Si una criatura que lleva puesto el yelmo resulta dañada por fuego mágico (tras haber tenido en cuenta la resistencia al fuego), y falla una nueva salvación de Voluntad CD 15, las restantes gemas del yelmo se sobrecargan y explotan. Los diamantes que quedan se convierten en *rociadas prismáticas*, que se centran cada una aleatoriamente en una criatura que esté dentro del alcance (posiblemente el portador), los rubíes se convierten en *muros de fuego* que se extienden en línea recta hacia una dirección aleatoria a partir del portador del yelmo, y los ópalos de fuego se convierten en *bolas de fuego* centradas en el portador del yelmo. Los ópalos y el propio yelmo quedan destruidos.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *luz del día, bola de fuego, rociada prismática, muro de fuego, filo flamígero, detectar muertos vivientes, protección contra la energía*; **Coste** 62.500 po

YELMO DE TELEPATÍA

Aura encantamiento y adivinación débiles; **NL** 5º

Espacio cabeza; **Precio** 27.000 po; **Peso** 3 libras (*1,35 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este yelmo de metal mate o de marfil cubre gran parte de la cabeza cuando se lleva puesto. Su portador puede utilizar *detectar pensamientos* a voluntad, y lo que es más, puede enviar un mensaje telepático a cualquiera de quien pueda leer los pensamientos superficiales (permitiendo una comunicación de dos vías). 1 vez/día, el portador del yelmo puede implantar una *sugestión* (de la misma forma que el conjuro, Vol CD 14 niega) junto con su mensaje telepático.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *detectar pensamientos, sugestión*; **Coste** 13.500 po

YELMO DE TELETRANSPORTE

Aura conjuración moderada; **NL** 9º

Espacio cabeza; **Precio** 73.500 po; **Peso** 3 libras (*1,35 kg*)

DESCRIPCIÓN

Cualquier personaje que lleve este objeto puede *teletransportar* 3 veces/día, exactamente igual que si hubiera lanzado el conjuro del mismo nombre.

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *teletransportar*; **Coste** 36.750 po

ZAPATILLAS DE ESCALADA DE ARAÑA

Aura transmutación débil; **NL** 4º

Espacio pies; **Precio** 4.800 po; **Peso** ½ libra (*0,23 kg*)

DESCRIPCIÓN

Cuando se calza, este par de zapatillas permite el movimiento sobre superficies verticales, o incluso boca abajo colgado del techo, dejando las manos libres. Su velocidad de trepar es de 20 pies (*6 m*). Las superficies extremadamente resbaladizas (heladas, aceitosas o grasientas), las hacen inútiles. Las zapatillas pueden usarse durante 10 minutos/día, divididos como desea el portador (mínimo 1 minuto por uso).

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar objeto maravilloso, *escalada de araña*; **Coste** 2.400 po

PERGAMINOS

Un pergamino es un conjuro (o una colección de conjuros) que ha sido almacenado de forma escrita. Un conjuro en un pergamino sólo puede ser utilizado una vez, porque la escritura desaparece del mismo cuando el conjuro se activa. Utilizar un pergamino es, básicamente, igual que lanzar un conjuro. El precio de un pergamino es igual al nivel del conjuro x el nivel de lanzador del creador x 25 po. Si el conjuro tiene un coste de componentes materiales, se suma al precio base y al coste de creación. La tabla 15 -18 proporciona precios aproximados para los pergaminos creados al nivel de lanzador mínimo posible para cada clase lanzadora de conjuros. Ten en cuenta que algunos conjuros aparecen a niveles diferentes para lanzadores diferentes. El nivel de dichos conjuros depende del lanzador que inscriba el pergamino.

Descripción física: un pergamino está hecho de una gruesa hoja del más fino de los papiros, o de un papel de alta calidad, más o menos del tamaño de una hoja moderna (*unas 8,5 pulgadas de ancho por 11 pulgadas de largo [21 x 29,7 cm, un DIN A-4]*), que es suficiente

Tabla 15-18: pergaminos

Menor	Intermedio	Mayor	Nivel de conjuro	Nivel de lanzador
01-05	-	-	0	1°
06-50	-	-	1°	1°
51-95	01-05	-	2°	3°
96-100	06-65	-	3°	5°
-	66-95	01-05	4°	7°
-	96-100	06-50	5°	9°
-	-	51-70	6°	11°
-	-	71-85	7°	13°
-	-	86-95	8°	15°
-	-	96-100	9°	17°

Coste de los pergaminos

Nivel de conjuro	Clr, Drd Mag	Hcr	Brd	Pld Exp
0	12,5 po	12,5 po	12,5 po	-
1°	25 po	25 po	25 po	25 po
2°	150 po	200 po	200 po	200 po
3°	375 po	450 po	525 po	525 po
4°	700 po	800 po	1.000 po	1.000 po
5°	1.125 po	1.250 po	1.625 po	-
6°	1.650 po	1.800 po	2.400 po	-
7°	2.275 po	2.450 po	-	-
8°	3.000 po	3.200 po	-	-
9°	3.825 po	4.050 po	-	-

para contener un conjuro. La hoja está reforzada en sus partes inferior y superior con tiras de cuero ligeramente más largas que el ancho de la hoja. Un pergamino que contiene más de un conjuro tiene el mismo ancho, pero tiene una longitud añadida de 1 pie (*30 cm*) por cada conjuro adicional. Los pergaminos que contienen 3 o más conjuros suelen estar provistos de varillas que refuerzan cada uno de sus extremos, en vez de simples tiras de cuero. Un pergamino tiene CA 9, 1 pg, dureza 0, y una CD para romper de 8.

Para protegerlos de roturas y arrugas, los pergaminos se enrollan desde ambos extremos para formar un cilindro doble (esto también contribuye a que el usuario desenrolle más rápidamente el pergamino). El pergamino se guarda en un tubo de marfil, jade, cuero, metal o madera. La mayoría de los estuches para pergaminos están adornados con símbolos mágicos, que suelen identificar o bien al dueño, o bien a los conjuros que se encuentran en su interior. Los símbolos a veces esconden trampas mágicas.

Activación: para activar un pergamino, un lanzador de conjuros debe leer el conjuro escrito en él. Hacerlo requiere varios pasos y condiciones:

Descifrar el escrito: lo escrito en un pergamino debe ser descifrado antes de que un personaje pueda usarlo, o descubrir exactamente qué conjuro contiene. Esto requiere un conjuro de *leer magia* o una prueba con éxito de Conocimiento de conjuros (CD 20 + nivel del conjuro). Descifrar un pergamino es una acción de asalto completo.

Activar el conjuro: activar un pergamino requiere leer el conjuro del pergamino. El personaje debe ser capaz de ver y leer la escritura del pergamino. La activación de un conjuro en un pergamino no requiere componentes materiales o foco (el creador del pergamino ya los aportó al inscribir el pergamino). Ten en cuenta que algunos conjuros sólo son efectivos cuando son lanzados sobre un objeto u objetos. En tales casos, el usuario del pergamino debe aportar el objeto al activar el conjuro. La activación de un conjuro en un pergamino está sujeta a las mismas interferencias que el lanzamiento de uno preparado normalmente. Usar un pergamino es como lanzar un conjuro por lo que respecta a la probabilidad de fallo de conjuro arcano.

Para tener alguna oportunidad de activar un conjuro en un pergamino, el lanzador debe cumplir los siguientes requisitos.

- El conjuro debe ser del tipo correcto (arcano o divino). Los lanzadores de conjuros arcanos (magos, hechiceros, y bardos) sólo pueden utilizar pergaminos que contengan conjuros arcanos, y los lanzadores de conjuros divinos (clérigos, druidas, paladines, y exploradores), conjuros divinos. El tipo de pergamino que un personaje crea viene determinado por su clase.
- El usuario debe tener el conjuro en su lista de clase.
- El usuario debe tener la puntuación de característica necesaria.

Si el usuario cumple todos los requisitos que se acaban de mencionar, y su nivel de lanzador es por lo menos igual al nivel de lanzador del conjuro, puede activarlo automáticamente sin necesidad de prueba. Si cumple los tres requisitos, pero su propio nivel de lanzador es más bajo que el nivel de lanzador del conjuro en el pergamino, tiene que llevar a cabo una prueba de nivel de lanzador (CD = nivel de lanzador del pergamino + 1) para lanzar el conjuro con éxito. Si falla, debe llevar a cabo una prueba de Sabiduría CD 5 para evitar un percance (consulta 'Percances con pergaminos'). Una tirada natural de 1 con el dado siempre es un fallo, cualesquiera que sean los modificadores. Activar un pergamino es una acción estándar (o el tiempo de lanzamiento del conjuro, lo que sea más largo), y provoca ataques de oportunidad exactamente igual que lanzar un conjuro.

Determinar el efecto: un conjuro activado con éxito desde un pergamino funciona exactamente igual que un conjuro preparado y lanzado de la forma normal. Supón que el nivel de lanzador del conjuro del pergamino es siempre el nivel mínimo requerido para lanzar el conjuro por el personaje que inscribió el pergamino, a menos que el lanzador deseara específicamente otra cosa.

La parte escrita que pertenece al conjuro activado desaparece del pergamino una vez lanzado éste.

Percances con pergaminos: cuando tiene lugar un percance, el conjuro que hay en el pergamino produce un efecto contrario o dañino. A continuación se ofrecen algunos ejemplos.

- Una oleada de energía mágica incontrolada inflige 1d6 pg de daño/nivel del conjuro al usuario del pergamino.
- El conjuro impacta al usuario del pergamino o a un aliado, en vez de al objetivo previsto, o a un objetivo aleatorio que se encuentra cerca, si el usuario era el receptor designado.

- El conjuro surte efecto en alguna localización aleatoria dentro del alcance del mismo.
- El efecto del conjuro sobre el objetivo es opuesto al normal.
- El usuario sufre algún efecto menor pero grotesco, relacionado de alguna manera con el conjuro. La mayoría de estos efectos deberían durar sólo lo que especifique la duración del conjuro original, o 2d10 minutos para los conjuros instantáneos.
- Algún objeto u objetos inocuos aparecen en el área del conjuro.
- El conjuro tiene un efecto retardado. Dentro de las siguientes 12 horas, se activa. Si el usuario era el receptor designado, el conjuro surte efecto normalmente. Si no lo era, el conjuro se dispara hacia la dirección aproximada del receptor u objetivo designados, hasta llegar al alcance máximo del mismo, si el objetivo está más allá de esa distancia.

POCIONES

Una poción es un líquido mágico que surte efecto cuando se bebe, y varían increíblemente en apariencia. Los aceites mágicos son similares a las pociones, excepto que se aplican externamente en vez de ser bebidos. Una poción o aceite sólo puede ser utilizado una vez, y puede duplicar el efecto de un conjuro de hasta 3er nivel que tenga un tiempo de lanzamiento de menos de 1 minuto, y como objetivo a una o más criaturas u objetos. Su precio es igual al nivel del conjuro x el nivel del lanzador x 50 po. Si tiene un coste de componente material, se añade al precio base y al coste de creación. La tabla 15-19 contiene ejemplos de precios de pociones creadas al nivel de lanzador más bajo posible para cada clase lanzadora de conjuros. Ten en cuenta que algunos conjuros aparecen a niveles diferentes para lanzadores diferentes. Su nivel depende del lanzador que prepara la poción.

Las pociones son como conjuros que se lanzan sobre quien las bebe. Quien se toma la poción no tiene que tomar decisión alguna sobre el efecto (quien elaboró la poción ya lo hizo). Quien la bebe se considera a la vez el objetivo efectivo y el lanzador del efecto (aunque la poción indica el nivel de lanzador, el que la bebe controla el efecto).

La persona que aplica un aceite es el lanzador efectivo, pero el objeto es el objetivo.

Descripción física: una poción o aceite típicos consiste en 1 onza (*28 g*) de líquido metida en un vial de cerámica o de vidrio, sellado con un tapón ajustado. El contenedor no suele tener más de 1 pulgada (*2,54 cm*) de ancho y 2 pulgadas (*5,08 cm*) de alto. El vial tiene CA 13, 1 pg, dureza 1, y una CD para romper de 12.

Identificación de pociones: además de los métodos clásicos de identificación, los PJs pueden probar el contenido de cada frasco en un intento por determinar la naturaleza del líquido que alberga mediante una prueba de Percepción, con una CD de 15 + nivel de conjuro de la poción (aunque esta CD podría ser más elevada para pociones raras o inusuales).

Activación: beber una poción o aplicar un aceite no requiere habilidad especial alguna. El usuario simplemente quita el tapón, y bebe la poción o unta el aceite. Las siguientes reglas gobiernan el uso de pociones y aceites.

Tabla 15-19: pociones

Menor	Intermedio	Mayor	Nivel de conjuro	Nivel de lanzador
01-20	—	—	0	1º
21-60	01-20	—	1º	1º
61-100	21-60	01-20	2º	3º
—	61-100	21-100	3º	5º

Coste de las pociones

Nivel de conjuro	Clr, Drd Mag	Hcr	Brd	Pld Exp
0	25 po	25 po	25 po	—
1º	50 po	50 po	50 po	50 po
2º	300 po	400 po	400 po	400 po
3º	750 po	900 po	1.050 po	1.050 po

Beber una poción o aplicar un aceite es una acción estándar. Una u otro surten efecto de inmediato. Utilizar una poción o aceite provoca ataques de oportunidad. Un enemigo puede dirigir un ataque de oportunidad contra el recipiente de la poción o aceite en vez de contra el personaje, y si tiene éxito puede romperlo, evitando que el personaje pueda beberse la poción o aplicar el aceite.

Una criatura debe ser capaz de tragarse la poción, o de untar el aceite. Por este motivo, las criaturas incorporales no pueden utilizar ni unas ni otros. Cualquier criatura corporal puede beber una poción o utilizar un aceite.

Un personaje puede administrar cuidadosamente una poción a una criatura inconsciente como una acción de asalto completo, haciendo que caiga el líquido poco a poco por la garganta de la criatura. De igual manera, cuesta una acción de asalto completo aplicar un aceite a una criatura inconsciente.

VARITAS

Una varita es un bastón fino que contiene un solo conjuro de 4º nivel o inferior. Cada varita tiene 50 cargas al ser creada, y gastar cada carga permite al usuario usar una vez el conjuro de la varita. Una varita que se queda sin cargas es sólo un palito. El precio de una varita es igual al nivel del conjuro x el nivel de lanzador de su creador x 750 po. Si la varita tiene un coste de componentes materiales, se suma al precio base y al coste de creación una vez por cada carga (50 x el coste de componentes materiales). La tabla 15-20 contiene ejemplos de precios para varitas creadas al nivel de lanzador más bajo posible para cada clase lanzadora de conjuros. Recuerda que algunos conjuros aparecen a niveles diferentes para lanzadores diferentes, y su nivel depende del lanzador que crea la varita.

Descripción física: una varita suele tener de 6 a 12 pulgadas (*15 a 30 cm*) de longitud y 1/4 de pulgada (*0,64 cm*) de grosor y a menudo no pesa más de 1 onza (*28 g*). La mayor parte de las varitas son de madera, pero algunas son de hueso, metal, incluso cristal. Una varita típica tiene CA 7, 5 pg, dureza 5, y una CD para romper de 16.

Activación: las varitas usan el método de activación de desencadenante de conjuro, por lo que lanzar un conjuro desde una varita es normalmente una acción estándar que no provoca ataques de

Tabla 15-20: varitas

Menor	Intermedio	Mayor	Nivel de conjuro	Nivel de lanzador
01-05	—	—	0	1°
06-60	—	—	1°	1°
61-100	01-60	—	2°	3°
—	61-100	01-60	3°	5°
—	—	61-100	4°	7°

Coste de las varitas

Nivel de conjuro	Clr, Drd Mag	Hcr	Brd	Pld Exp
0	376 po	375 po	375 po	-
1°	750 po	750 po	750 po	750 po
2°	4.500 po	6.000 po	6.000 po	6.000 po
3°	11.250 po	13.500 po	15.750 po	15.750 po
4°	21.000 po	24.000 po	30.000 po	30.000 po

oportunidad (sin embargo, si el conjuro tiene un tiempo de lanzamiento más largo de 1 acción, ése será el tiempo necesario para lanzarlo desde la varita). Para activarla, un personaje debe sujetarla con la mano (o lo más parecido a una mano, para las criaturas no humanoides) y señalar en la dirección aproximada del objetivo o área. Una varita puede usarse mientras se está en una presa, o si se ha sido tragado vivo.

Cualidades especiales: tira d%. Un resultado de 01-30 indica que algo (un diseño, inscripción, etc.) da una pista acerca de la función de la varita, y de 31-100 indica que no tiene cualidad especial alguna.

OBJETOS INTELIGENTES

Los objetos mágicos a veces poseen inteligencia propia. Imbuidos mágicamente de consciencia, estos objetos piensan y sienten de la misma manera que los personajes, y deberían ser tratados como PNJs. Los objetos inteligentes tienen aptitudes adicionales y, algunas veces, también poderes extraordinarios y finalidades especiales. Sólo los objetos mágicos permanentes (no los que tienen 1 sólo uso o cargas) pueden ser inteligentes; esto significa que las pociones, los pergaminos y las varitas, entre otros objetos, nunca son inteligentes. En general, menos del 1% de objetos mágicos tienen inteligencia.

Los objetos inteligentes pueden ser considerados como criaturas, ya que tienen puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma. Trátalos como constructos. Los objetos inteligentes suelen tener la aptitud de iluminar a su alrededor a voluntad (como las armas mágicas); si no, muchos no verían.

A diferencia de la mayoría de los objetos mágicos, los objetos inteligentes pueden activar sus propios poderes sin esperar una palabra de mando de su portador. Los objetos inteligentes actúan durante el turno de su dueño en el orden de iniciativa.

Cómo diseñar un objeto inteligente

Para crear un objeto mágico inteligente, sigue estas sencillas directrices. Los objetos inteligentes deben tener alineamiento,

Tabla 15-21: alineamiento de un objeto inteligente

d%	Alineamiento del objeto
01-10	Caótico bueno
11-20	Caótico neutral*
21-35	Caótico maligno
36-45	Neutral maligno*
46-55	Legal maligno
56-70	Legal bueno
71-80	Legal neutral*
81-90	Neutral bueno*
91-100	Neutral

*El objeto también puede ser usado por un personaje cuyo alineamiento se corresponda con la parte no neutral del alineamiento del mismo.

Tabla 15-22: puntuaciones de característica de los objetos inteligentes

Puntuación	Modif. al precio base	Modificador al Yo
10	-	-
11	+200 po	-
12	+500 po	+1
13	+700 po	+1
14	+1.000 po	+2
15	+1.400 po	+2
16	+2.000 po	+3
17	+2.800 po	+3
18	+4.000 po	+4
19	+5.200 po	+4
20	+8.000 po	+5

Tabla 15-23: sentidos y comunicación de los objetos inteligentes

Puntuación	Modif. al precio base	Modificador al Yo
Empatía	-	-
Habla	+500 po	-
Telepatía	+1.000 po	+1
Sentidos (30 pies [*9 m*])	-	-
Sentidos (60 pies [*18 m*])	+500 po	-
Sentidos (120 pies [*36 m*])	+1.000 po	-
Visión en la oscuridad	+500 po	-
Sentido ciego	+5.000 po	+1
Leer idiomas	+1.000 po	+1
Leer magia	+2.000 po	+1

puntuaciones de las características mentales, idiomas, sentidos, y por lo menos otra aptitud especial. Estas estadísticas y aptitudes pueden mejorarse durante la creación, incrementando el coste global del objeto. Muchas de las aptitudes hacen aumentar la puntuación de Yo del objeto. Los objetos inteligentes con puntuaciones

Tabla 15-24: poderes de los objetos inteligentes

d%	Poder del objeto	Modificador al precio base	Modificador al Yo
01-10	Puede lanzar 1 conjuro de nivel 0 a voluntad	+1.000 po	+1
11-20	Puede lanzar 1 conjuro de 1er nivel 3 veces/día	+1.200 po	+1
21-25	Puede usar *aura mágica* sobre sí mismo a voluntad	+2.000 po	+1
26-35	Puede lanzar 1 conjuro de 2º nivel 1 vez/día	+2.400 po	+1
36-45	Tiene 5 rangos en una habilidad*	+2.500 po	+1
46-50	Pueden brotarle patas y moverse con una velocidad de 10 pies (3 *m*)	+5.000 po	+1
51-55	Puede lanzar 1 conjuro de 3er nivel 1 vez/día	+6.000 po	+1
56-60	Puede lanzar 1 conjuro de 2º nivel 3 veces/día	+7.200 po	+1
61-70	Tiene 10 rangos en una habilidad*	+10.000 po	+2
71-75	Puede cambiar de forma a otra del mismo tamaño	+10.000 po	+2
76-80	Puede *volar*, como por el conjuro, a una velocidad de 30 pies (9 *m*)	+10.000 po	+2
81-85	Puede lanzar 1 conjuro de 4º nivel 1 vez/día	+11.200 po	+2
86-90	Puede *teletransportarse* 1 vez/día	+15.000 po	+2
91-95	Puede lanzar 1 conjuro de 3er nivel 3 veces/día	+18.000 po	+2
96-100	Puede lanzar 1 conjuro de 4º nivel 3 veces/día	+33.600 po	+2

*Los objetos inteligentes sólo pueden tener habilidades basadas en la Inteligencia, la Sabiduría o el Carisma, a menos que además tengan alguna forma de aptitud para moverse.

Tabla 15-25: finalidad de un objeto inteligente

d%	Finalidad	Modificador al Yo
01-20	Vencer/matar a los de alineamiento diametralmente opuesto*	+2
21-30	Vencer/matar lanz. de conj. arcanos (incluyendo monstruos lanz. de conj. y los que usan aptitudes sortílegas)	+2
31-40	Vencer/matar lanzadores de conjuros divinos (incluyendo seres divinos y sus servidores)	+2
41-50	Vencer/matar a todos los que no sean lanzadores de conjuros	+2
51-55	Vencer/matar a un tipo particular de criatura (consulta la aptitud especial *azote*, para las posibles elecciones)	+2
56-60	Vencer/matar a una raza o clase de criatura en particular	+2
61-70	Defender a una raza o clase de criatura en particular	+2
71-80	Vencer/matar a los servidores de un dios específico	+2
81-90	Defender a los servidores e intereses de un dios específico	+2
91-95	Vencer/matar a todo el mundo (que no sea el objeto o el portador)	+2
96-100	Escoge una	+2

*El propósito de la versión neutral (N) de este objeto es preservar el equilibrio mediante la derrota o muerte de seres poderosos con alineamientos extremos (LB, LM, CB, y CM).

Tabla 15-26: poderes dedicados objetos con finalidades especiales

d%	Poder dedicado	Modificador al precio base	Modificador al Yo
01-20	El obj. puede detectar enemigos con finalidades especiales a 60 pies (18 m)	+10.000 po	+1
21-35	El objeto puede usar un conjuro de 4º nivel a voluntad	+56.000 po	+2
36-50	El port. obtiene un bonif. +2 por suerte a sus ataques, salvaciones y pruebas	+80.000 po	+2
51-65	El objeto puede usar un conjuro de 5º nivel a voluntad	+90.000 po	+2
66-80	El objeto puede usar un conjuro de 6º nivel a voluntad	+132.000 po	+2
81-95	El objeto puede usar un conjuro de 7º nivel a voluntad	+182.000 po	+2
96-100	El objeto puede usar *resurrección verdadera* sobre el portador, 1 vez/mes	+200.000 po	+2

elevadas de Yo son difíciles de controlar, y pueden a veces tomar el control de su dueño, lo que los hace peligrosos.

Un objeto mágico inteligente tiene un precio base de 500 po. Para determinar el valor total del objeto inteligente, suma este valor a la suma de los precios de todas sus aptitudes adicionales obtenidas gracias a ser inteligente, antes de sumarlas a su precio base.

Alineamiento de los objetos inteligentes

Cualquier objeto con inteligencia tiene alineamiento (consulta la tabla 15-21). Observa que las armas inteligentes ya tienen alineamiento, bien porque se ha fijado explícitamente, o porque se entiende implícitamente. Si generas aleatoriamente un arma

inteligente, su alineamiento debe encajar con cualquier propiedad especial orientada según el alineamiento que tenga.

Cualquier personaje cuyo alineamiento no se corresponde con el del objeto (excepto en los casos marcados con asteriscos en la tabla) sufre 1 nivel negativo con solo sostenerlo. Aunque esto nunca produce una pérdida real de nivel, el nivel negativo permanece durante todo el tiempo que se sostiene, y no puede ser evitado de ninguna manera (ni siquiera mediante conjuros de *restablecimiento*), siendo acumulativo con cualesquiera otros penalizadores que el objeto pueda imponer sobre portadores inapropiados. Los objetos con puntuaciones de Yo (consulta más adelante) entre 20 y 29 imponen 2 niveles negativos. Los que tienen un Yo de 30 o más confieren 3 niveles negativos.

Puntuaciones de característica de los objetos inteligentes

Los objetos mágicos inteligentes poseen las tres puntuaciones de característica mentales: Inteligencia, Sabiduría, y Carisma. Cada una de estas puntuaciones empieza con un valor de 10, pero se puede incrementar hasta 20. La tabla 15-22 muestra el coste de incrementar una de las puntuaciones de característica del objeto. Este coste se debe pagar para cada puntuación de característica que se eleve por encima de 10. Por ejemplo, un objeto mágico inteligente con Inteligencia 15, Sabiduría 12, y Carisma 10 costaría por lo menos 2.400 po más que el objeto base (incluyendo las 500 po por ser un objeto inteligente).

Idiomas hablados por un objeto

Al igual que un personaje, un objeto inteligente entiende común más un idioma adicional por cada punto de bonificador por Inteligencia. Escoge los idiomas apropiados, teniendo en cuenta el origen y la finalidad de un objeto. Aunque un objeto no tenga habla, sigue pudiendo leer y entender los idiomas que conoce.

Sentidos y comunicación

Todo objeto mágico inteligente empieza con la aptitud de ver y oír a 30 pies (*9 m*) o menos, así como la de comunicarse telepáticamente con su propietario. La empatía sólo permite al objeto animar o desanimar ciertas acciones mediante acicates y emociones. Formas adicionales de comunicación y sentidos mejorados incrementan tanto el coste como la puntuación de Yo del objeto, tal y como se indica en la tabla 15 -23.

Empatía (Sb): la empatía permite al objeto animar o desanimar ciertas acciones comunicando emociones y acicates. No permite comunicación verbal.

Habla (Sb): un objeto inteligente y con la capacidad de hablar puede hacerlo utilizando cualquiera de los idiomas que conoce.

Telepatía (Sb): la telepatía permite a un objeto inteligente comunicarse telepáticamente con su portador, sean cuales sean los idiomas que conozca. El portador debe estar tocando el objeto para comunicarse con él de esa forma.

Sentidos: los sentidos permiten a un objeto mágico inteligente ver y oír hasta la distancia indicada. Añadir visión en la oscuridad o sentido ciego permite al objeto usar dicho sentido hasta la misma distancia que los sentidos básicos.

Leer idiomas (Ex): el objeto puede leer escritura en cualquier idioma, sean cuales sean los idiomas que conozca.

Leer magia (St): un objeto mágico inteligente con esta aptitud puede leer escritos y pergaminos mágicos como si utilizara *leer magia*. Esta aptitud no le permite activar pergaminos ni otros objetos. Un objeto mágico inteligente puede suprimir y reactivar esta aptitud como una acción gratuita.

Poderes de los objetos inteligentes

Cada objeto inteligente debería poseer por lo menos 1 poder, aunque objetos más poderosos podrían poseer gran cantidad de ellos. Para encontrar los poderes específicos del objeto, escoge o tira en la tabla 15-24. Todos los poderes funcionan bajo la dirección del objeto, aunque los objetos inteligentes suelen seguir los deseos de su propietario. Activar un poder o concentrarse sobre un poder activo es una acción estándar que lleva a cabo el objeto. El nivel de lanzador para estos efectos es igual al nivel de lanzador del objeto. Las CD de las salvaciones se basan en la puntuación de característica mental más alta del objeto.

Objetos con una finalidad especial

Algunos objetos inteligentes tienen finalidades especiales que guían sus acciones. Los objetos mágicos inteligentes con una finalidad especial obtienen un bonificador +2 a su puntuación de Yo. La finalidad de un objeto debe adecuarse al tipo y alineamiento del mismo, y siempre debería razonarse. Una finalidad como 'vencer/matar lanzadores de conjuros arcanos' no implica que una espada obligue a su portador a dar muerte a cualquier mago que vea. Tampoco supone que la espada crea que es posible matar a todo mago, hechicero y bardo del mundo: es más bien que el objeto odia a los lanzadores de conjuros arcanos y quisiera atraer la ruina sobre el grupo de magos locales, así como acabar con el gobierno de una reina hechicera de algún país vecino. De la misma forma, una finalidad del tipo 'defender a los elfos' no implica que si el portador es un elfo sólo quiera ayudar a su portador: el objeto quiere ser usado para apoyar la causa de los elfos, aplastando a sus enemigos, y ayudando a sus líderes. Por contra, una finalidad que sea 'vencer/matar a todo el mundo' no sólo es autopreservación, significa que el objeto no descansará (ni dejará descansar a su portador) hasta situarse a sí mismo por encima de todos los demás.

La tabla 15-25 contiene cierto número de finalidades de muestra que un objeto mágico podría poseer. Si su portador ignora deliberadamente, o va en contra del propósito especial de un objeto inteligente, éste obtiene un bonificador +4 a su Yo hasta que su portador coopera, además del bonificador +2 al Yo de que disponen normalmente los objetos con una finalidad especial.

Poderes dedicados

Un poder dedicado funciona sólo cuando un objeto inteligente persigue su finalidad especial. Esto siempre se determina bajo el punto de vista del objeto, y debería ser siempre fácil y directo saber

si el fin justifica los medios. A diferencia de otros poderes, un objeto inteligente puede negarse a usar su poder dedicado, incluso si el dueño le domina (ver 'Objetos contra personajes', más adelante). El nivel de lanzador para estos efectos es igual al nivel de lanzador del objeto. Las CD de las salvaciones se basan en la puntuación de característica mental más elevada del objeto. Consulta la tabla 15-26 para una lista de poderes dedicados.

Yo de los objetos

El Yo es una medida del poder total y de la fuerza de personalidad de un objeto. La puntuación de Yo de un objeto es la suma de todos sus modificadores al Yo, más un bonificador adicional debido al coste base del objeto mágico (excluyendo el coste de todas las mejoras de objeto inteligente). La puntuación de Yo de un objeto ayuda a determinar quién de los dos, el objeto o personaje, es el dominante en su relación, tal y como se detalla.

Valor base del objeto mágico	Modificador al Yo
Hasta 1.000 po	-
1.001 a 5.000 po	+1
5.001 a 10.000 po	+2
10.001 a 20.000 po	+3
20.001 a 50.000 po	+4
50.001 a 100.000 po	+6
100.001 a 200.000 po	+8
200.001 y más	+12

Objetos contra personajes

Cuando un objeto tiene su propio Yo, también tiene voluntad propia y es, por supuesto, totalmente fiel a su alineamiento. Si el personaje que lo posee no sigue exactamente las características del alineamiento, o la finalidad especial del mismo, se produce un conflicto de personalidades: el objeto contra el personaje. Igualmente, cualquier objeto con una puntuación de Yo de 20 o más siempre se considera superior a cualquier personaje, y si el poseedor no está siempre de acuerdo con él, se produce un conflicto de personalidades.

Cuando hay un conflicto de personalidades, el poseedor debe llevar a cabo una salvación de Voluntad (CD = Yo del objeto). Si el poseedor tiene éxito, es el dominante. Si falla, quien domina es el objeto. La dominancia permanece durante un día o hasta que tiene lugar una situación crítica (como una gran batalla, una grave amenaza al objeto o al personaje, o cosas por el estilo). Si es el objeto el que domina, se resiste a los deseos del personaje y le exige concesiones del tipo:

- Separarse de asociados u otros objetos cuyo alineamiento o personalidad sean desagradables para el objeto.
- Que el personaje se despoje de todos los demás objetos mágicos, o de los objetos de un cierto tipo.
- Obediencia del personaje, de manera que el objeto pueda dirigir sus movimientos de acuerdo con su finalidad.
- Persecución y muerte inmediatas de criaturas odiosas para el objeto.
- Protecciones mágicas y mecanismos para proteger el objeto de toda molestia cuando no está en uso.
- Que el personaje lleve el objeto consigo en todo momento.
- Que el personaje ceda el objeto a un poseedor más adecuado, debido a diferencias de alineamiento o conducta.

En circunstancias extremas, el objeto puede tomar medidas más contundentes.

- Obligar al poseedor a entrar en combate.
- Negarse a golpear a los adversarios.
- Golpear a su portador o a sus asociados.
- Forzar a su poseedor a rendirse a un oponente.
- Soltarse de la mano del personaje.

Naturalmente, tales acciones no suelen ocurrir cuando reina la armonía entre los alineamientos del personaje y el objeto, o cuando sus finalidades y personalidades encajan bastante bien. Incluso así, un objeto podría desear que le poseyera un personaje de nivel inferior para establecer y mantener la dominancia con más facilidad, u otrode mayor nivel para poder conseguir más fácilmente sus objetivos.

Todos los objetos mágicos con personalidad desean jugar un rol importante en cualquier actividad que se produzca, sobre todo en el combate. Este tipo de objetos suele rivalizar entre sí, incluso si son del mismo alineamiento. Ningún objeto inteligente quiere compartir a su portador con otros. Un objeto inteligente se da cuenta de la presencia de cualquier otro objeto inteligente a menos de 60 pies (*18 m*) y la mayoría de ellos intenta hacer todo lo posible para engañar o distraer al portador para que ignore o destruya al rival. Desde luego, el alineamiento podría cambiar este tipo de comportamiento.

Los objetos con personalidad nunca están totalmente controlados o silenciados por los personajes que los poseen, aunque nunca puedan controlar con éxito a sus poseedores. Pueden carecer de poder para conseguir sus peticiones, pero nunca se rinden y continúan expresando sus deseos y demandas.

OBJETOS MALDITOS

Los objetos malditos son objetos mágicos con algún tipo de impacto negativo potencial, y de vez en cuando mezclan lo bueno con lo malo, obligando a los personajes a tomar decisiones difíciles. Casi nunca se crean voluntariamente sino que, por el contrario, suelen ser el resultado de ir con prisas, de utilizar artesanos inexpertos, o de la falta de componentes adecuados. Si bien muchos de estos objetos funcionan, o bien no lo hacen como estaba previsto, o bien acarrean serios inconvenientes. Cuando la tirada de creación de un objeto mágico falla por 5 puntos o más, tira en la tabla 15-27 para determinar el tipo de maldición que ha caído sobre el objeto.

Cómo identificar objetos malditos: los objetos malditos se identifican igual que cualquier otro objeto mágico, con una excepción: a menos que el resultado de la prueba de identificar supere la CD por 10 o más, la maldición no se detecta. Si la prueba tiene éxito pero el resultado no está al menos 10 puntos por encima de la CD, todo lo que se revela es el propósito original del objeto. Si se sabe

Tabla 15-27: maldiciones comunes de los objetos

d%	Maldición
01-15	Engañoso
16-35	Efecto u objetivo opuesto
36-45	Funcionamiento intermitente
46-60	Requisito
61-75	Inconveniente
76-90	Efecto completamente diferente
91-100	Sust. por un obj. maldito específico de la tabla 15-28

Tabla 15-28: objetos malditos específicos

d%	Objeto
01-05	*Incienso de obsesión*
06-15	*Anillo de torpeza*
16-20	*Amuleto de localización ineludible*
21-25	*Piedra pesada*
26-30	*Brazales de indefensión*
31-35	*Guanteletes de pifia*
36-40	*Espada -2 maldita*
41-43	*Armadura de furia*
44-46	*Medallón de proyección del pensamiento*
47-52	*Frasco de maldiciones*
53-54	*Polvo de estornudar y atragantarse*
55	*Yelmo de alineamiento opuesto*
56-60	*Poción de veneno*
61	*Escoba de ataque animado*
62-63	*Túnica de impotencia*
64	*Grimorio de la necedad*
65-68	*Lanza traidora maldita*
69-70	*Armadura atractora de flechas*
71-72	*Red enredadora*
73-75	*Bolsa devoradora*
76-80	*Maza sangrienta*
81-85	*Túnica de sabandijas*
86-88	*Presea de nefasta putrefacción*
89-92	*Espada bersérker*
93-96	*Botas danzantes*
97	*Bola de cristal hipnótica*
98	*Collar estrangulador*
99	*Capa venenosa*
100	*Escarabeo de la muerte*

que un objeto está maldito, se puede determinar la naturaleza de la maldición utilizando la CD estándar para identificarlo.

Cómo deshacerse de un objeto maldito: si bien algunos objetos malditos pueden simplemente descartarse, otros fuerzan una compulsión sobre el usuario para quedárselo sin importar el coste. Otros reaparecen incluso si se han tirado, o son imposibles de tirar. Estos objetos sólo pueden descartarse después de que el personaje o

d%	Inconveniente
01-04	El cabello del personaje crece 1 pulg. (2,54 *cm*)/hora.
05-09	El personaje encoge 6 pulg. (15 *cm*) (01-50 en d%), o crece proporcionalmente (51-100). Sólo pasa una vez.
10-13	La temperatura alrededor del objeto es 10°F [5°C] más fría de lo normal.
14-17	La temperatura alrededor del objeto es 10°F [5°C] más caliente de lo normal.
18-21	El color de los cabellos del personaje cambia.
22-25	El color de la piel del personaje cambia.
26-29	El personaje lleva una nueva marca identificativa (tatuaje, brillo extraño, etc.)
30-32	El sexo del personaje cambia.
33-34	La raza o especie del personaje cambia.
35	El personaje se ve afligido por una enfermedad aleatoria que no se puede curar.
36-39	El objeto emite continuamente un sonido molesto (gemidos, lloriqueos, aullidos, maldiciones, insultos).
40	El objeto tiene apariencia ridícula (color chillón, forma tonta, brilla con luz color rosa brillante, etc.).
41-45	El personaje se vuelve muy posesivo con respecto al objeto.
46-49	El personaje se comporta de forma paranoica ante la posibilidad de que el objeto se pierda o sufra daño.
50-51	El alineamiento del personaje cambia.
52-54	El personaje debe atacar a la criatura más próxima prob. diaria del 5% [un resultado de 01-05 en d%]).
55-57	El personaje queda aturdido durante 1d4 asaltos al acabar de funcionar el obj. (o aleatoriamente, 1/día).
58-60	La visión del personaje se torna borrosa (penalizador -2 a las tiradas de ataque, salvaciones, y pruebas de habilidades que requieren visión).
61-64	El personaje sufre 1 nivel negativo.
65	El personaje sufre 2 niveles negativos.
66-70	El personaje debe llevar a cabo 1 salvación de Voluntad/día o sufre 1 punto de daño de Inteligencia.
71-75	El personaje debe llevar a cabo 1 salvación de Voluntad/día o sufre 1 punto de daño de Sabiduría.
76-80	El personaje debe llevar a cabo 1 salvación de Voluntad/día o sufre 1 punto de daño de Carisma.
81-85	El personaje debe llevar a cabo 1 salv. de Fortaleza/día o sufre 1 punto de daño a la Constitución.
86-90	El personaje debe llevar a cabo 1 salvación de Fortaleza/día o sufre 1 punto de daño de Fuerza.
91-95	El personaje debe llevar a cabo 1 salvación de Fortaleza/día o sufre 1 punto de daño por Destreza.
96	El personaje es polimorfado a una criatura específica (prob. diaria del 5% [un resultado de 01-05 en d%]).
97	El personaje no puede lanzar conjuros arcanos.
98	El personaje no puede lanzar conjuros divinos.
99	El personaje no puede lanzar ningún conjuro.
100	Escoge uno de los anteriores que sea apropiado, o crea un inconveniente específico para ese objeto.

el objeto han sido objetivos de un *quitar maldición* o magia similar. La CD de la prueba de nivel de lanzador que hay que llevar a cabo para deshacer la maldición es igual a 10 + el nivel de lanzador del objeto. Si el conjuro tiene éxito, el objeto puede ser descartado en el siguiente asalto, pero si el objeto se usa de nuevo, la maldición vuelve a manifestarse.

Efectos comunes de los objetos malditos

Estos son algunos de los efectos más comunes de los objetos malditos; los DJ pueden inventar nuevos efectos que encajen con objetos específicos.

Engaño: el usuario cree que el objeto es lo que aparenta ser, aunque realmente no tiene más poder mágico que el del engaño. El usuario se ve condicionado mentalmente a creer que el objeto funciona, y no puede ser convencido de lo contrario sin la ayuda de *quitar maldición*.

Efecto u objetivo opuesto: estos objetos malditos funcionan mal porque, o hacen justo lo contrario de lo que el creador pretendía, o porque tienen como objetivo al usuario en lugar de cualquier otro. Lo que hay que tener en cuenta es que estos objetos no son siempre malos para el que los posee. Entre los efectos opuestos de los objetos, se han de incluir las armas que imponen penalizadores a las tiradas de ataque y daño en vez de bonificadores. De igual manera que un personaje no tiene necesariamente por qué saber de forma inmediata cuál es el bonificador por mejora de un objeto mágico no maldito, tampoco debería saber inmediatamente que el arma está maldita. Una vez que lo sabe, sin embargo, el objeto puede ser descartado a menos que tenga algún tipo de compulsión que obliga al portador a guardarlo y usarlo. En tales casos, suele ser necesario un conjuro de *quitar maldición* para librarse de este tipo de objetos.

Funcionamiento intermitente: las tres variedades de objetos con funcionamiento intermitente funcionan perfectamente de acuerdo con su descripción, al menos parte del tiempo. Los tres tipos de objetos son los poco fiables, los dependientes y los incontrolados.

Poco fiables: cada vez que el objeto es activado, hay una probabilidad de un 5% (un resultado de 01-05 en d%) de que no funcione.

Dependientes: el objeto sólo funciona en ciertas situaciones. Para determinar cuál es esa situación, elige o tira en la tabla de la columna siguiente.

Incontrolados: un objeto incontrolado se activa ocasionalmente, en un momento al azar. Tira d% cada día. Con un resultado de 01-05, el objeto se activa en algún momento del día.

Requisito: algunos objetos tienen requisitos muy estrictos que deben cumplirse para que se puedan utilizar. Para hacer que el objeto funcione, una o más de las siguientes condiciones deben ser satisfechas.

- El personaje debe comer el doble de lo normal.
- El personaje debe dormir el doble de lo normal.
- El personaje debe llevar a cabo una misión especial (sólo una vez, y el objeto funcionará normalmente a partir de entonces).
- El personaje debe sacrificar (destruir) objetos de valor por un total de 100 po/día.

d%	Situación
01-03	Temperatura por debajo del punto de congelación
04-05	Temperatura por encima del punto de congelación
06-10	De día
11-15	De noche
16-20	Bajo la luz solar directa
21-25	Fuera de la luz solar directa
26-34	Bajo el agua
35-37	Fuera del agua
38-45	Bajo tierra
46-55	En la superficie (tierra)
56-60	A 10 pies (3 *m*) o menos de un tipo de cr. aleatoria
61-64	A 10 pies (3 *m*) o m. de una raza o cl. de cr. aleatorias
65-72	A 10 pies (3 *m*) o menos de un lanz. de conj. arcano
73-80	A 10 pies (3 *m*) o menos de un lanz. de conj. divino
81-85	En manos de un no lanzador de conjuros
86-90	En manos de un lanzador de conjuros
91-95	En m. de una criatura de un alineamiento particular
96	En manos de una criatura de un sexo en particular
97-99	En días sagr. o durante fen. astrológicos particulares
100	A más de 100 millas (160 *km*) de un sitio en particular

- El personaje debe sacrificar (destruir) objetos mágicos de valor por un total de 2.000 po/semana.
- El personaje debe jurar lealtad a un noble o a su familia.
- El personaje debe desprenderse de sus otros objetos mágicos.
- El personaje debe adorar a un dios en particular.
- El personaje debe cambiar su nombre por uno específico (el objeto sólo funciona para personajes con ese nombre).
- El personaje debe adoptar una clase concreta a la primera oportunidad (en el caso de que no fuera ya de esa clase).
- El personaje ha de tener un número mínimo de rangos en una habilidad en particular.
- El personaje debe sacrificar una parte de su energía vital (2 puntos de Constitución) una vez. Si consigue recuperar esos puntos (como con un *restablecimiento*), el objeto deja de funcionar (el objeto no deja de funcionar si el personaje consigue el incremento de su Constitución mediante una subida de nivel, un *deseo* o el uso de un objeto mágico).
- El objeto debe ser purificado con agua bendita cada día.
- El objeto debe usarse para matar a 1 criatura viva/día.
- El objeto debe ser bañado en lava volcánica 1 vez/mes.
- El objeto debe usarse al menos 1 vez/día, o nunca más funcionará para su poseedor actual.
- El objeto debe derramar sangre al blandirse (sólo las armas). No se puede guardar ni intercambiar por otra arma hasta que haya propinado un golpe con éxito.
- Un conjuro en particular ha de ser lanzado sobre el objeto cada día (como *bendecir, expiación* o *animar objetos*).

Los requisitos son tan dependientes de su posible adecuación al objeto, que nunca deberían ser determinados aleatoriamente. Un objeto inteligente con un requisito suele imponerlo mediante su personalidad. Si el requisito no es satisfecho, el objeto deja

de funcionar. Si lo es, suele funcionar durante 1 día antes de que el requisito tenga que ser satisfecho nuevamente (aunque algunos pueden ser de una sola vez, otros mensuales, e incluso algunos continuos).

Inconveniente: los objetos con inconvenientes suelen tener aún algún beneficio para su poseedor, pero también conllevan algún aspecto negativo. Aunque algunos inconvenientes tienen lugar sólo cuando el objeto se utiliza (o se sujeta, en el caso de algunos objetos como las armas), por lo general permanecen con el personaje durante todo el tiempo que lo posee.

A no ser que se indique otra cosa, un inconveniente se mantiene en efecto durante todo el tiempo que el objeto está en posesión del personaje. La CD para salvar contra estos efectos suele ser igual a 10 + el nivel de lanzador del objeto.

OBJETOS MALDITOS ESPECÍFICOS

Quizá los más peligroso e insidiosos de los objetos malditos son aquellos cuyas funciones previstas han sido reemplazadas íntegramente por una maldición. Y sin embargo, incluso dichos objetos tienen su uso, particularmente como trampas o armas. Los siguientes se proporcionan como ejemplos específicos. En lugar de prerrequisitos, cada uno está asociado con uno o más objetos mágicos ordinarios cuya creación podría resultar en el objeto maldito. Los objetos malditos pueden venderse, si el comprador no sabe de la maldición, como si fueran el objeto que aparentan ser.

Las armaduras y las armas mágicas pueden presentarse en muchas formas, y los ejemplos que se indican son tan solo los más comunes. Por ejemplo, una *espada -2 maldita* podría aparecer como una *espada corta +3* o una *daga +1*, con un negativo similar en lugar del -2 indicado.

AMULETO DE LOCALIZACIÓN INELUDIBLE

Aura abjuración moderada; **NL** 10°

Espacio cuello; **Peso** ½ libra (*0,23 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este objeto aparenta servir para evitar la localización, el escudriñamiento, y la detección, o la influencia mediante *detectar pensamientos* o telepatía, como un *amuleto contra detección y localización*. En realidad, impone al portador un penalizador -10 a todas las salvaciones contra conjuros de adivinación.

CREACIÓN

Objetos mágicos *amuleto contra detección y localización*.

ANILLO DE TORPEZA

Aura transmutación fuerte; **NL** 15°

Espacio anillo; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Este anillo funciona exactamente igual que un *anillo de caída de pluma*. Sin embargo, también vuelve torpe al portador. Sufre un penalizador -4 a la Destreza, y tiene una probabilidad de un 20% de fallo de conjuro para todos los conjuros arcanos que requieren un componente somático (esta probabilidad de fallo de conjuro se apila con cualquier otra probabilidad de fallo de conjuro arcano).

CREACIÓN

Objetos mágicos *anillo de caída de pluma*

ARMADURA ATRACTORA DE FLECHAS

Aura abjuración fuerte; **NL** 16°

Espacio cuerpo; **Peso** 50 libras (*22,5 kg*)

DESCRIPCIÓN

El análisis mágico indica que esta armadura es una *armadura completa +3* normal. Funciona normalmente en lo referente a ataques cuerpo a cuerpo, pero en realidad sirve para atraer las armas a distancia. El portador sufre un penalizador -15 a la CA contra ataques de armas a distancia. La verdadera naturaleza de la armadura no se revela hasta que alguien dispara contra ella en serio.

CREACIÓN

Objetos mágicos *armadura completa +3*

ARMADURA DE FURIA

Aura nigromancia fuerte; **NL** 16°

Espacio cuerpo; **Peso** 50 libras (*22,5 kg*)

DESCRIPCIÓN

Esta armadura es similar en apariencia a una *coraza de mando*, y funciona como una *coraza +1*. Sin embargo, cuando se lleva puesta, hace que el personaje sufra un penalizador -4 al Carisma. Todos los personajes malintencionados a menos de 300 pies (*90 m*) obtienen un bonificador +1 por moral a sus ataques contra él. El efecto no es percibido, ni por el portador, ni por los afectados; en otras palabras, el portador no se da cuenta inmediatamente de que llevar la armadura es la causa de sus problemas, ni los enemigos entienden la razón de su profunda animosidad.

CREACIÓN

Objetos mágicos *coraza de mando, coraza +1*

BOLA DE CRISTAL HIPNÓTICA

Aura adivinación fuerte; **NL** 17°

Espacio ninguno; **Peso** 7 libras (*3,15 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este objeto maldito es indistinguible, a primera vista, de una *bola de cristal* normal. Sin embargo, cualquiera que intenta utilizar el objeto de escudriñamiento queda fascinado durante 1d6 minutos, y se le implanta en la mente una *sugestión* telepática (Voluntad niega CD 19).

El usuario del objeto cree ver la criatura o escena deseada, pero realmente está bajo la influencia de un mago poderoso, un liche, o incluso algún poder o ser de otro plano. Cada uso posterior hace que el observador de la *bola de cristal hipnótica* caiga cada vez más bajo la influencia del controlador, como sirviente o como instrumento. Date cuenta que durante todo ese tiempo, el usuario no se da cuenta de que está subyugado.

CREACIÓN

Objetos mágicos *bola de cristal*

BOLSA DEVORADORA

Aura conjuración fuerte; **NL** 17°

Espacio ninguno; **Peso** 15 libras (*6,75 kg*)

DESCRIPCIÓN

Esta bolsa aparenta ser un morral ordinario. La detección en busca de propiedades mágicas indica que se trata de una *bolsa de contención*, pero sin

embargo es algo enteramente diferente y más insidioso. Se trata de hecho de uno de los orificios de alimentación de una criatura extradimensional.

Cualquier sustancia de naturaleza animal o vegetal es susceptible de 'ser tragada', si se introduce en la bolsa. Existe una probabilidad del 90% de que la *bolsa devoradora* ignore una intrusión inicial, pero en cualquier momento posterior en el que perciba carne viva en su interior (como cuando alguien mete la mano para sacar algo), hay una probabilidad del 60% de que se cierre alrededor del miembro transgresor, e intente arrastrar a toda la víctima a su interior. La bolsa tiene un bonificador +8 a las pruebas de maniobras de combate para apresar. Si consigue sujetar a una criatura, la arrastra al interior como una acción gratuita. La bolsa tiene una DMC de 18 contra quienes intentan liberarse.

La bolsa puede contener hasta 30 pies cúbicos (0,85 m^3) de materia. Actúa como una *bolsa de contención tipo I*, pero cada hora tiene una probabilidad acumulativa de un 5% de engullir el contenido y después escupir los restos en algún lugar no espacial o en otro plano. Las criaturas introducidas en su interior son consumidas en 1 asalto. La bolsa destruye el cuerpo de la víctima e impide cualquier forma de revivir o resucitar que requiere una parte del cadáver. Hay un 50% de probabilidad de que un conjuro de *deseo*, *milagro*, o *resurrección verdadera* pueda devolver la vida a una víctima devorada. Haz una sola prueba por cada criatura destruida. Si la prueba falla, no se la puede devolver la vida mediante la magia de los mortales.

CREACIÓN

Objetos mágicos *bolsa de contención* (de cualquier tipo)

BOTAS DANZANTES

Aura encantamiento fuerte; **NL** 16º

Espacio pies; **Peso** 1 libra (0,45 *kg*)

DESCRIPCIÓN

Estas botas parecen y funcionan inicialmente como una de las otras clases de botas mágicas, pero cuando el portador está en combate cuerpo a cuerpo (o huyendo de él), las *botas danzantes* entorpecen su movimiento, haciendo que se comporte como si le hubieran lanzado un *baile irresistible*. Sólo *quitar maldición* permite quitárselas una vez que se ha revelado su verdadera naturaleza.

CREACIÓN

Objetos mágicos *botas élficas*, *botas de levitación*, *botas de velocidad*, *botas de zancadas y brincos*, *botas de teletransporte*, *botas de las tierras del invierno eterno*, *botas aladas*.

BRAZALES DE INDEFENSIÓN

Aura conjuración fuerte; **NL** 16º

Espacio brazos; **Peso** 1 libra (0,45 *kg*)

DESCRIPCIÓN

Estos brazales enjoyados y brillantes aparentan ser unos *brazales por armadura +5*, y realmente funcionan como tales hasta que el portador es atacado por un

enemigo con un VD igual o mayor que su nivel. A partir de ese momento, los brazales infligen un penalizador -5 a la CA. Una vez que la maldición ha sido activada, los *brazales de indefensión* sólo pueden ser quitados mediante un conjuro de *quitar maldición*.

CREACIÓN

Objetos mágicos *brazales por armadura +5*

CAPA VENENOSA

Aura abjuración fuerte; **NL** 15°

Espacio hombros; **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

Esta capa suele estar hecha de lana, aunque podría ser de cuero. Un conjuro de *detectar veneno* revela que hay un veneno impregnado en el tejido. La capa puede ser manipulada sin sufrir daño, pero en el mismo instante en el que el portador se la coloca, sufre 4d6 puntos de daño a la Constitución a menos que tenga éxito en una salvación de Fortaleza CD 28.

Una vez puesta, una *capa venenosa* sólo puede ser quitada con un conjuro de *quitar maldición*; hacerlo destruye las propiedades mágicas de la capa. Si se utiliza primero un conjuro de *neutralizar veneno*, es posible revivir a la víctima con un conjuro de *reanimar a los muertos* o de *resurrección*, pero no si se usa después.

CREACIÓN

Objetos mágicos *capa del arácnido, capa del murciélago, capa de etereidad, capa de resistencia +5, capa de desplazamiento mayor*

COLLAR DE ESTRANGULACIÓN

Aura conjuración fuerte; **NL** 18°

Espacio cuello; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Un *collar de estrangulación* aparenta ser una joya rara y maravillosa. Cuando se coloca alrededor del cuello de un personaje, el collar ataca inmediatamente, infligiendo 6 pg de daño/asalto. No puede ser quitado por ningún medio que no sea un *deseo limitado*, un *deseo* o un *milagro*, y permanece cerrado alrededor del cuello de la víctima incluso después de su muerte. Sólo cuando ésta se ha convertido en un esqueleto resecado (después de aproximadamente 1 mes) se suelta, preparándose para una nueva víctima.

CREACIÓN

Objetos mágicos *collar de adaptación, collar de bolas de fuego, presea de salud, presea de protección contra veneno, presea cerradora de heridas*

ESCARABEO DE LA MUERTE

Aura abjuración fuerte; **NL** 19°

Espacio cuello; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Si este pequeño broche en forma de escarabajo es sujetado durante más de 1 asalto, o es llevado por una criatura viva durante 1 minuto, se transforma en una horrible criatura excavadora en forma de escarabajo, que atraviesa cualquier tipo de cuero o tela, se introduce bajo la piel, y alcanza el corazón de la víctima en 1 asalto, causándole la muerte. Una salvación de Reflejos CD 25 permite al portador arrancárselo antes de que desaparezca de la vista, pero aun así sufre 3d6 pg de daño. El escarabajo vuelve entonces a su forma de escarabeo. Si se coloca en un recipiente de madera, cerámica, hueso, marfil, o metal, se evita que el monstruo cobre vida y permite un almacenaje de larga duración del objeto.

CREACIÓN

Objetos mágicos *amuleto de puños poderosos, amuleto por armadura natural, amuleto de los Planos, amuleto contra detección y localización, broche por escudo, escarabeo azote de gólem, escarabeo de protección*

ESCOBA DE ATAQUE ANIMADO

Aura transmutación moderada; **NL** 10°

Espacio ninguno; **Peso** 3 libras (*1,35 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este objeto es indistinguible en apariencia de una escoba normal, e idéntico a una *escoba voladora* bajo cualquier examen que no consista en su uso.

Si una criatura intenta volar usando la escoba, ésta hace un rizo con su jinete, dejándole caer cabeza abajo desde una altura de 1d4+5 pies (*entre 1,80 y 2,70 m*) (no hay daño por caída, ya que es de menos de 10 pies [*3 m*]). Después, la escoba ataca a la víctima, dándole en la cara unas veces con el extremo de las cerdas, y otras con el mango. La escoba tiene 2 ataques por asalto con cada extremo (dos golpes con las cerdas, y otros dos con el mango, para un total de 4 ataques por asalto), atacando con un bonificador +5 a cada ataque. Las cerdas producen ceguera durante 1 asalto si impactan. El mango inflige 1d6 pg de daño al impactar. La escoba tiene CA 13, 18 pg y dureza 4.

CREACIÓN

Objetos mágicos *escoba voladora*

ESPADA BERSÉRKER

Aura evocación moderada; **NL** 8°

Espacio ninguno; **Peso** 12 libras (*5,40 kg*)

DESCRIPCIÓN

Esta espada parece ser un *mandoble* +2. Sin embargo, en una batalla real su portador se transforma en bersérker (obteniendo todas las ventajas y los inconvenientes de la furia de un bárbaro). Ataca a la criatura más cercana, y continúa luchando hasta que queda inconsciente, muere, o no quede ningún ser vivo a 30 pies (*9 m*) o menos. Aunque muchos podrían ver esta espada como un objeto maldito, otros la ven como una dádiva.

CREACIÓN

Objetos mágicos *mandoble* +2, cualquier arma mágica

ESPADA -2 MALDITA

Aura evocación fuerte; **NL** 15°

Espacio ninguno; **Peso** 4 libras (*1,80 kg*)

DESCRIPCIÓN

Esta espada larga funciona bien contra sus objetivos cuando se practica con ella, pero cuando se utiliza contra un oponente en combate, penaliza en -2 las tiradas de ataque del portador.

Todo el daño infligido también se reduce en 2 puntos, pero nunca por debajo de un mínimo de 1 pg de daño al conseguir un golpe con éxito. La espada obliga siempre a su poseedor a emplearla en detrimento de otras armas, y éste la desenvaina y lucha con ella, incluso si pretendía escoger o preparar otra arma.

CREACIÓN

Objetos mágicos *espada larga* +2, cualquier arma mágica

FRASCO DE MALDICIONES

Aura conjuración moderada; **NL** 7°

Espacio ninguno; **Peso** 2 libras (*0,90 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este objeto parece ser un frasco, botella, recipiente, decantador, jarra, o tanque, que puede contener un líquido o emitir humo. Cuando se destapa el frasco por primera vez, todos aquellos a 30 pies (9 *m*) o menos deben llevar a cabo una salvación de Voluntad CD 17 o quedar malditos, sufriendo un penalizador -2 a las tiradas de ataque, tiradas de salvación, y pruebas de habilidad hasta que se les lance un conjuro de *quitar maldición*.

CREACIÓN

Objetos mágicos *decantador inagotable de agua, botella del ifriti, botella siempre humeante, frasco de hierro*

GRIMORIO DE LA NECEDAD

Aura encantamiento fuerte; **NL** 20°

Espacio ninguno; **Peso** 2 libras (*0,90 kg*)

DESCRIPCIÓN

Un libro de este tipo es idéntico en apariencia a uno normal sobre algún tema medianamente interesante. Cualquier personaje que abre la obra y lee, aunque sea sólo una palabra, debe llevar a cabo 2 salvaciones de Voluntad CD 15 cada una. La primera es para determinar si sufre una consunción permanente de un 1 punto de Inteligencia y de Carisma. La segunda es para averiguar si sufre una consunción permanente de 2 puntos de Sabiduría. Para destruir el libro, hay que quemarlo mientras se le lanza *quitar maldición*. Si el grimorio se coloca entre otros libros, su apariencia se altera para parecerse a la de las demás obras.

CREACIÓN

Objetos mágicos *libro bendito, manual de salud corporal, manual de ejercicio beneficioso, manual de rapidez de acción, tomo de claridad de pensamiento, tomo de liderazgo e influencia, tomo de entendimiento*

GUANTELETES DE PIFIA

Aura transmutación moderada; **NL** 7°

Espacio manos; **Peso** 2 libras (*0,90 kg*)

DESCRIPCIÓN

Estos guanteletes funcionan según su apariencia hasta que su portador es atacado, o se encuentra en una situación de vida o muerte, momento en el que la maldición se activa. El portador se convierte en un manazas, con una probabilidad de un 50% cada asalto de dejar caer cualquier cosa que tenga en las manos. Los guanteletes también rebajan la Destreza en 2 puntos. Una vez que la maldición se activa, los guanteletes sólo pueden extraerse por medio de un conjuro de *quitar maldición*, *deseo* o *milagro*.

CREACIÓN

Objetos mágicos *guantelete oxidante, guantes de atrapar flechas, guante almacenador, guantes de nadar y trepar*

INCIENSO DE OBSESIÓN

Aura encantamiento moderado; **NL** 6°

Espacio ninguno; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Estas barritas de incienso se parecen a las del *incienso de meditación*. Si se medita o se reza mientras se está quemando *incienso de obsesión*, el usuario se convence totalmente de que sus aptitudes sortílegas son superiores, debido al incienso mágico, y utiliza sus conjuros en cualquier oportunidad, incluso cuando no es necesario, o es inútil. El usuario permanece obsesionado con sus aptitudes y conjuros hasta que los ha lanzado todos, o hasta que han pasado 24 horas.

CREACIÓN

Objetos mágicos *incienso de meditación*

LANZA TRAIDORA MALDITA

Aura evocación moderada; **NL** 10°

Espacio ninguno; **Peso** 3 libras (*1,35 kg*)

DESCRIPCIÓN

Es una *lanza corta* +2, pero cada vez que se usa en combate cuerpo a cuerpo contra un enemigo y la tirada de ataque es un 1 natural, daña al portador en vez de al objetivo. Cuando la maldición tiene efecto, la lanza se retuerce sobre sí misma para impactar a su portador en la espalda, consiguiendo automáticamente infligir daño normal. La maldición funciona incluso cuando la lanza se arroja, pero en este caso el daño al lanzador se duplica.

CREACIÓN

Objetos mágicos *lanza corta* +2, cualquier arma mágica

MAZA SANGRIENTA

Aura abjuración moderada; **NL** 8°

Espacio ninguno; **Peso** 8 libras (*3,60 kg*)

DESCRIPCIÓN

Esta *maza pesada* +3 debe ser impregnada con sangre cada día, o su bonificador se esfuma hasta que es impregnada de nuevo. El personaje que la usa debe llevar a cabo una salvación de Voluntad CD 13 cada día que está en su posesión, o se convierte en caótico maligno.

CREACIÓN

Objetos mágicos *maza pesada* +3

MEDALLÓN DE PROYECCIÓN DEL PENSAMIENTO

Aura adivinación moderada; **NL** 7°

Espacio cuello; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Este objeto parece un *medallón de los pensamientos*, incluso hasta en el alcance al que funciona, excepto que los pensamientos escuchados están alterados y distorsionados; para evitarlo es necesario superar una salvación de Voluntad CD 15. Sin embargo, mientras que el usuario piensa que está recogiendo los pensamientos de otros, todo lo que realmente oye son ilusiones creadas por el propio medallón. Estos pensamientos ilusorios siempre parecen plausibles, y pueden despistar mucho a cualquiera que confía en ellos. Lo que es peor, sin saberlo, el medallón maldito emite los pensamientos del usuario a todas las criaturas que se encuentran en el camino del haz, alertándolos de su presencia.

CREACIÓN

Objetos mágicos *medallón de los pensamientos*

PIEDRA PESADA

Aura transmutación débil; **NL** 5°

Espacio ninguno; **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

Esta piedra oscura y pulida reduce la velocidad terrestre base de su poseedor a la mitad de lo normal. Una vez recogida, no se puede desechar por medios no mágicos; si se tira o se rompe, reaparece en alguna parte de la persona de su poseedor. Si se lanza un conjuro de *quitar maldición* sobre una *piedra pesada*, el objeto puede desecharse sin más complicaciones, y no persigue más al individuo.

CREACIÓN

Objetos mágicos *piedra loun, piedra de alarma, piedra de buena suerte, piedra de controlar elementales de tierra.*

POCIÓN DE VENENO

Aura conjuración fuerte; **NL** 12º

Espacio ninguno; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Esta poción ha perdido sus aptitudes beneficiosas, y se ha convertido en un potente veneno, que inflige 1d3 puntos de daño a la Constitución/asalto durante 6 asaltos. Una criatura envenenada debe llevar a cabo una salvación de Fortaleza CD 14 cada asalto para negar el daño y terminar con la aflicción.

CREACIÓN

Objetos mágicos cualquier poción

POLVO DE ESTORNUDAR Y ATRAGANTARSE

Aura conjuración moderada; **NL** 7º

Espacio ninguno; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Este fino polvo aparenta ser *polvo de aparición*. Si se lanza al aire, sin embargo, hace que aquellos que están en una expansión de 20 pies (*6 m*) comiencen a estornudar y a toser. Quienes fallan una salvación de Fortaleza CD 15 sufren inmediatamente 3d6 puntos de daño a la Constitución. Quienes tienen éxito quedan de todas maneras incapacitados por la asfixia (trátalo como si estuvieran aturdidos) durante 5d4 asaltos.

CREACIÓN

Objetos mágicos *polvo de aparición, polvo de no dejar rastro*

PRESEA DE NEFASTA PUTREFACCIÓN

Aura abjuración moderada; **NL** 10º

Espacio cuello; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Esta gema grabada no aparenta tener mucho valor. Si algún personaje la mantiene en su posesión durante más de 24 horas, contrae una terrible enfermedad putrescente, que consume de forma permanente 1 punto por Destreza, Constitución y Carisma cada semana. La presea (y la aflicción) sólo pueden quitarse mediante la aplicación de un conjuro de *quitar maldición*, seguida de un conjuro de *quitar enfermedad*, y después otro de *sanar, milagro, deseo limitado* o *deseo*. La putrefacción también puede ser contrarrestada mediante el aplastamiento de una *presea de salud* y el posterior esparcimiento de su polvo sobre el personaje afectado (una acción de asalto completo), tras lo cual la *presea de nefasta putrefacción* se convierte también en polvo.

CREACIÓN

Objetos mágicos *presea de salud, presea de protección contra veneno, presea cerradora de heridas*

RED ENREDADORA

Aura evocación moderada; **NL** 8º

Espacio ninguno; **Peso** 6 libras (*2,70 kg*)

DESCRIPCIÓN

Esta red concede un bonificador +3 a las tiradas de ataque pero sólo puede utilizarse bajo el agua, donde se le puede ordenar que se proyecte hacia adelante una distancia de hasta 30 pies (*9 m*) para atrapar a una criatura. Si se intenta lanzar en tierra, cambia de dirección para tomar como objetivo a la criatura que la lanza.

CREACIÓN

Objetos mágicos *red +3*

TÚNICA DE IMPOTENCIA

Aura transmutación fuerte; **NL** 13º

Espacio cuerpo; **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

Una *túnica de impotencia* aparenta ser una túnica mágica de otro tipo. Tan pronto como el personaje la viste, sufre un penalizador -10 a las puntuaciones de Fuerza, así como a la Inteligencia, Sabiduría, o Carisma, olvidando todos los conjuros y saber mágico de acuerdo con la pérdida. Si el personaje es un lanzador de conjuros, la túnica toma como objetivo su puntuación principal para el lanzamiento de conjuros, y de lo contrario se centra en la Inteligencia. La túnica puede quitarse fácilmente, pero para restaurar las capacidades anteriores, tanto físicas como mentales, el personaje debe obtener los efectos de un conjuro de *quitar maldición*, seguido de *sanar*.

CREACIÓN

Objetos mágicos *túnica del archimago, túnica de camuflaje, túnica de huesos, túnica de ojos, túnica de colores hipnóticos, túnica de estrellas, túnica de objetos útiles*

TÚNICA DE SABANDIJAS

Aura abjuración fuerte; **NL** 13º

Espacio cuerpo; **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

El portador no nota nada inusual cuando lleva la túnica, y funciona con normalidad. Sin embargo, tan pronto como está en una situación que requiere concentración y acción contra oponentes hostiles, se revela la verdadera naturaleza de la prenda: el portador sufre inmediatamente una multitud de picaduras perpetradas por los insectos que infestan mágicamente la prenda, debiendo interrumpir cualquier otra actividad para poder rascarse y reacomodarse la túnica; en general, el afectado hace gala de signos claros de una incomodidad extrema, causada por las picaduras y el movimiento de estos animalillos.

El portador sufre un penalizador -5 a la iniciativa, y un penalizador -2 a todas las tiradas de ataque, salvaciones, y pruebas de habilidad. Si intenta lanzar un conjuro, debe conseguir una prueba de concentración (CD 20 + nivel del conjuro) o lo pierde.

CREACIÓN

Objetos mágicos *túnica del archimago, túnica de camuflaje, túnica de huesos, túnica de ojos, túnica de colores hipnóticos, túnica de estrellas, túnica de objetos útiles*

YELMO DE ALINEAMIENTO OPUESTO

Aura transmutación fuerte; **NL** 12º

Espacio cabeza; **Peso** 3 libras (*1,35 kg*)

DESCRIPCIÓN

Cuando se coloca sobre la cabeza, la maldición del objeto se manifiesta inmediatamente (Voluntad CD 15 niega). Si falla, el alineamiento del portador es radicalmente alterado: de bueno a maligno, de caótico a legal, o de neutral a algún posicionamiento extremo (LM, LB, CM o CB). La alteración del

La baraja de múltiples cosas

Imagen	Carta del tarot	Carta de juego	Resumen del efecto
La balanza	XI. La Justicia	Dos de picas	Cambias de alineamiento instantáneamente.
El bufón	XII. El Colgado	Comodín (sin extra)	Obtienes 10.000 PX o la extracción de 2 cartas más de la baraja.
El caballero	Sota de espadas	Valet de corazones	Obtienes el servicio de un guerrero de 4º nivel.
La calavera	XIII. La Muerte	Valet de tréboles	Derrota al wraith aterrador o serás destruido para siempre.
El cometa	Dos de espadas	Dos de diamantes	Derrota al siguiente monstruo que halles y ganarás un nivel.
La estrella	XVII. La Estrella	Valet de diamantes	Obtienes un bonificador +2 inherente a una punt. de característica.
Euríale	Diez de espadas	Reina de picas	De aquí en adelante sufres un -1 a todas las tiradas de salvación.
Las garras	Reina de oros	As de tréboles	Todos los obj. mágicos que posees desaparecen permanentemente.
La gema	Siete de copas	Dos de corazones	Obtienes 25 joyas o 50 gemas, a elegir.
Los Hados	Tres de copas	As de corazones	Evitas cualquier situación que escojas... una sola vez.
El idiota	Dos de oros	Dos de tréboles	Pierdes 1d4+1 puntos de Inteligencia. Puedes sacar otra vez.
Las llamas	XV. El Diablo	Reina de tréboles	Enemistad entre un ajeno y tú.
La llave	V. El Sumo sacerdote	Reina de corazones	Obtienes un arma mágica mayor.
El loco	0. El Loco	Comodín (con extra)	Pierdes 10.000 PX y debes sacar otra vez.
La luna	XVIII. La Luna	Reina de diamantes	Se te conceden 1d4 deseos.
La mazmorra	Cuatro de espadas	As de picas	Eres sometido a *cautiverio*
El pícaro	Cinco de espadas	Valet de picas	Uno de tus amigos se vuelve en tu contra.
La ruina	XVI. La Torre	Rey de picas	Pierdes inmediatamente todas tus riquezas y propiedades.
El sol	XIX. El Sol	Rey de diamantes	Obtienes un objeto maravilloso intermedio beneficioso y 50.000 PX.
El trono	Cuatro de bastos	Rey de corazones	Bonificador +6 a las pruebas de Diplomacia más un pequeño castillo.
El vacío	Ocho de espadas	Rey de tréboles	Tu cuerpo funciona, pero tu alma está atrapada en alguna parte.
El visir	IX. El Ermitaño	As de diamantes	Sabes la respuesta a tu próximo dilema.

alineamiento es mental a la par que moral, y el individuo alterado por la magia disfruta enormemente de su nueva personalidad. Un personaje que tiene éxito en su salvación puede continuar llevando el yelmo sin sufrir el efecto de la maldición, pero si se lo quita y después se lo pone de nuevo, es necesaria otra.

Sólo un *deseo* o un *milagro* pueden restaurar el alineamiento anterior y el individuo afectado no hace intento alguno para volver a él (de hecho, ve esa posibilidad con horror, y la evita cuanto le sea posible). Si un personaje de una clase con un requisito de alineamiento se ve afectado, también necesita un conjuro de *expiación* para borrar por completo la maldición. Una vez que un *yelmo de alineamiento opuesto* ha funcionado una vez, pierde todas sus propiedades mágicas.

CREACIÓN

Objetos mágicos *sombrero de disfraz, yelmo de comprensión idiomática y leer magia, yelmo de telepatía*

ARTEFACTOS

Los artefactos son muy poderosos. Más que de otra clase de equipo mágico, hablamos de reliquias legendarias sobre las que pueden estar basadas campañas enteras. Cada uno puede ser el centro de una serie completa de aventuras: una misión para recuperarlo, una lucha contra un adversario que lo tiene, una misión para conseguir su destrucción, etc.

A diferencia de los objetos mágicos normales, los artefactos no se destruyen fácilmente. En vez de información sobre su construcción, cada artefacto incluye una forma posible de destruirlo.

Los artefactos no se pueden comprar, ni encontrarse como parte de un tesoro aleatorio. Si decides poner un artefacto en tu campaña, asegúrate de considerar su impacto y su papel en la misma. Recuerda que los artefactos son objetos inconstantes, y que si se convierten en un estorbo considerable, podrían desaparecer fácilmente, o perderse de nuevo.

Artefactos menores

Los artefactos menores no son necesariamente objetos únicos. Incluso así, son objetos mágicos que ya no pueden ser creados, por lo menos con los medios de que disponen los mortales.

BARAJA DE MÚLTIPLES COSAS

Aura fuerte (todas las escuelas); **NL** 20º

Espacio ninguno; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Una *baraja de múltiples cosas* (tanto beneficiosas como perjudiciales) suele encontrarse dentro de un saquillo de cuero o una caja. Cada baraja contiene un número de cartas o placas de marfil o papiro, cada una de las cuales grabada con glifos, personajes y sellos. Tan pronto como una de estas cartas es extraída del mazo, su magia se transmite a la persona que la extrae, para bien o para mal.

El personaje con una *baraja de múltiples cosas* que desea extraer una carta debe anunciar cuántas cartas sacará antes de empezar. Las cartas deben ser extraídas con una diferencia de 1 hora entre una y otra; y un personaje no puede extraer un número de cartas diferente al que ha anunciado. Si no extrae voluntariamente el número previamente designado de cartas (o si, de alguna manera, se evita que lo haga), las cartas saltan de la baraja por su propia voluntad. Si sale el Bufón, el poseedor de la baraja puede elegir sacar dos cartas adicionales.

Cada vez que una carta es sacada de la baraja, se vuelve a colocar en el mazo (haciendo posible que pueda salir de nuevo) a menos que se extraiga el Bufón o el Loco, en cuyo caso se descarta. Una *baraja de múltiples cosas* contiene 22 cartas. Para simular las cartas mágicas, podrías usar cartas de tarot, tal como se indica en la segunda columna de la tabla que acompaña a la descripción. Si no tienes a mano una baraja de tarot (*NdT: ojo, que han utilizado un tarot Rider-Waite, y no uno clásico*), sustitúyela por cartas de una baraja inglesa, tal como se indica en la tercera columna. Los efectos de cada carta, resumidos en la tabla, se describen a continuación.

La Balanza: el personaje debe cambiar a un alineamiento radicalmente diferente. Si el personaje falla en comportarse de acuerdo a su nuevo alineamiento, sufre un nivel negativo.

El Bufón: esta carta siempre se descarta al ser sacada, al contrario que todas las demás excepto el loco. Las extracciones adicionales son opcionales.

El Caballero: el guerrero aparece de la nada, y sirve lealmente hasta la muerte. Es de la misma raza (o tipo) y sexo que el personaje. Puede ser escogido como allegado por un personaje con la dote Liderazgo.

La Calavera: aparece un wraith aterrador, contra quien el personaje debe luchar en solitario (si otros le ayudan, aparecen otros wraith aterradores para ellos). Si el personaje muere, lo hace para siempre y no puede ser revivido, ni siquiera con un *deseo* o *milagro*.

El Cometa: el personaje debe derrotar en solitario al próximo monstruo o monstruos hostiles con que se encuentre, o pierde el beneficio. Caso de tener éxito, el personaje obtiene suficiente PX para avanzar al siguiente nivel de experiencia.

La Estrella: los 2 puntos se añaden a cualquier característica que escoja el personaje, y no se pueden dividir entre dos características.

Euríale: el rostro en forma de medusa de esta carta provoca una maldición que sólo puede ser quitada mediante la carta de los Hados o por un ser divino. El penalizador -1 a todas las tiradas de salvación es permanente.

Las Garras: cuando se saca esta carta, todos los objetos mágicos que posee o lleva encima el personaje se pierden irrevocable e instantáneamente, excepto la baraja.

La Gema: esta carta significa riqueza. Las joyas son de oro, adornadas con gemas, valiendo cada pieza 2.000 po. Las gemas valen 1.000 po cada una.

Los Hados: esta carta permite al personaje evitar incluso un suceso instantáneo si así lo desea, ya que el entramado de la realidad es destejido y vuelto a tejer. Ten en cuenta que esto no hace que algo suceda, sino sólo puede evitar que algo suceda, o invertir un suceso del pasado. La inversión sólo es real para el personaje que saca la carta; los otros miembros del grupo puede que tengan que hacer frente a la situación.

El Idiota: esta carta provoca la pérdida inmediata de 1d4+1 puntos de Inteligencia. La extracción adicional es opcional.

Las Llamas: odio feroz, celos y envidia son algunos de los posibles motivos para la enemistad. La antipatía del ajeno no termina hasta que una de las partes ha sido destruida. Determina el ajeno de forma aleatoria, y supón que ataca al personaje (o fastidia su vida de alguna forma) en 1d20 días o menos.

La Llave: el arma mágica concedida debe ser una que pueda utilizar el personaje. Aparece de la nada, directamente en la mano del personaje.

El Loco: el pago de PX y la nueva extracción son obligatorias. Esta carta siempre se descarta cuando se extrae, al contrario que todas las demás menos el bufón.

La Luna: esta carta lleva la imagen de una gema de piedra lunar que muestra cierto número de *deseos*, mostrados como destellos interiores; otras veces por una luna cuya fase indica el número de *deseos* (llena = 4; cuarto creciente = 3; media luna = 2; cuarto menguante = 1). Estos *deseos* son del mismo tipo que los otorgados por el conjuro de 9º nivel de mago, y deben ser usados en el mismo número de minutos que *deseos* concedidos.

La Mazmorra: significa cautiverio, ya sea mediante el conjuro de *cautiverio*, o por la intervención de algún ser poderoso, a opción del DJ. En cualquier caso, el personaje se ve privado de todo su equipo y conjuros. No saques más cartas.

El Pícaro: cuando se extrae esta carta, uno de los PNJs amigos del personaje (preferiblemente un allegado) se trastorna para siempre, convirtiéndose para siempre en hostil. Si el personaje no tiene allegados, la enemistad puede ser atribuida a un personaje poderoso (o comunidad, u orden religiosa). El odio es secreto hasta que se revela en el momento más adecuado para conseguir un efecto devastador.

La Ruina: como su nombre indica, cuando se saca esta carta todas las posesiones no mágicas del que la saca se pierden.

El Sol: tira para obtener un objeto maravilloso intermedio hasta que obtengas un objeto útil.

El Trono: el personaje se convierte en un verdadero líder a ojos de la gente. El castillo obtenido aparece en cualquier zona despejada que desee (pero la decisión sobre dónde tiene que estar debe tomarse en 1 hora o menos).

El Vacío: esta carta negra significa el desastre inmediato. El cuerpo del personaje continúa funcionando, aunque en estado de coma, pero su psique está aprisionada en alguna parte: en un objeto situado en un Plano o planeta lejanos, posiblemente en posesión de un ajeno. Un *deseo* o *milagro* no devuelven al personaje, sino que sólo revelan el Plano del cautiverio. No saques más cartas.

El Visir: esta carta favorece al personaje que la extrae con la opción (de un solo uso) de consultar con una fuente de sabiduría para resolver cualquier tipo de problema, o contestar completamente a cualquier pregunta que se formule. La pregunta o petición debe hacerse en menos de 1 año. Que con dicha información se pueda después obrar con éxito o no, es harina de otro costal.

DESTRUCCIÓN

La *baraja de múltiples cosas* se puede destruir perdiéndola en una apuesta contra un dios de la ley, quien no debe ser consciente de la naturaleza de la baraja.

BASTÓN DE LOS MAGOS

Aura fuerte (todas las escuelas); **NL** 20º

Espacio ninguno; **Peso** 5 libras (*2,25 kg*)

DESCRIPCIÓN

Un largo bastón de madera, reforzado con hierro, e inscrito con sellos y runas de todo tipo, este potente artefacto encierra muchos poderes sortílegos y otras funciones. A diferencia de un bastón normal, éste tiene 50 cargas y no se puede recargar de la forma normal. Algunos de sus poderes consumen cargas, mientras que otros no. Un *bastón de los magos* no pierde sus poderes cuando se queda sin cargas. Los poderes siguientes no consumen cargas.

- *Agrandar persona* (Fort CD 15 niega)
- *Armadura de mago*
- *Detectar magia*
- *Luz*
- *Mano del mago*
- *Trabar portal*

Los poderes siguientes utilizan 1 carga por uso.

- *Apertura*
- *Bola de fuego* (daño 10d6, Reflejos CD 17 mitad)
- *Disipar magia*
- *Invisibilidad*
- *Muro de fuego*
- *Pasamiento*
- *Pirotecnia* (Vol o Fort CD 16 niega)
- *Rayo relampagueante* (daño 10d6, Reflejos CD 17 mitad)
- *Telaraña*
- *Tormenta de hielo*

Estos poderes consumen 2 cargas por uso.

- *Convocar monstruo IX*
- *Desplazamiento de plano* (Vol CD 21 niega)
- *Telecinesis* (400 libras [180 *kg*] de peso máximo, Vol CD 19 niega)

El *bastón de los magos* otorga al portador resistencia a conjuros 23. Si se reduce por propia voluntad, sin embargo, el bastón también puede ser usado para absorber la energía de un conjuro arcano dirigido a su portador, exactamente como lo haría un *cetro de absorción*. A diferencia del cetro, el bastón utiliza niveles de conjuro como cargas, no como energía de conjuro utilizable por el lanzador de conjuros. Si el bastón absorbe niveles de conjuros más allá de su límite (50), explota como si hubiera tenido lugar un impacto de represalia. Ten en cuenta que el portador no tiene ni idea de cuántos niveles de conjuros le son lanzados, porque el bastón no comunica lo que sabe, como hace un *cetro de absorción*. Es decir, que absorber conjuros puede resultar arriesgado.

DESTRUCCIÓN

Un bastón de los magos puede romperse para llevar a cabo un impacto de represalia. La rotura del bastón debe ser intencionada y declarada por el portador. Todas las cargas que quedan en ese momento en el bastón son liberadas instantáneamente en una expansión de 30 pies (*9 m*). Todos aquellos a 10 pies (*3 m*) o menos del bastón roto sufren tantos pg de daño como 8 veces el número de cargas del bastón; aquellos entre 11 y 20 pies (*3,3 y 6 m*), 6 veces; y aquellos entre 21 y 30 pies (*6,3 y 9 m*), 4 veces. Una salvación de Reflejos CD 23 reduce el daño sufrido a la mitad.

El personaje que rompe el bastón tiene un 50% de probabilidad (01-50 en d%) de viajar a otro plano de existencia, pero si esto no ocurre (51-100), la explosión del conjuro le destroza (sin salvación).

ESFERA DE ANIQUILACIÓN

Aura transmutación fuerte; **NL** 20º

Espacio ninguno; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Una *esfera de aniquilación* es un globo de oscuridad absoluta de 2 pies (*60 cm*) de diámetro. Cualquier materia que entra en contacto con una esfera es instantáneamente absorbida por el vacío, y queda completamente destruida. Sólo la intervención directa de un dios puede restaurar a un personaje aniquilado.

Una *esfera de aniquilación* permanece estática, descansando en algún lugar como si fuera un agujero normal. Puede ser movida, sin embargo, mediante fuerza mental (considéralo una forma mundana de *telecinesis*, demasiado débil para mover objetos reales, pero una fuerza a la que la esfera, al no tener peso, es sensible). La aptitud de un personaje para obtener el control de una *esfera de aniquilación* (o para seguir controlando una) se basa en el resultado de una prueba de control contra CD 30 (una acción de movimiento). La prueba de control es 1d20 + nivel del personaje + modificador por Int del personaje. Si la prueba tiene éxito, el personaje puede mover la esfera (tal vez para que entre en contacto con un enemigo) como una acción gratuita.

El control de una esfera puede establecerse como máximo a 40 pies (*12 m*) de distancia (el personaje no precisa acercarse demasiado). Una vez que se ha establecido el control, éste debe mantenerse llevando a cabo continuamente pruebas de control (CD 30) cada asalto. Mientras el personaje mantiene el control (no falla la prueba) en los asaltos siguientes, puede controlar la esfera desde una distancia de 40 pies (*12 m*) + 10 pies (*3 m*) por nivel de personaje. La velocidad de la esfera en un asalto es 10 pies (*3 m*) + 5 pies (*1,5 m*) por cada 5 puntos en los que el resultado de la prueba de control del personaje en ese asalto exceda de 30.

Si una prueba falla, la esfera se desliza 10 pies (*3 m*) en dirección al personaje que trata de moverla. Si dos o más criaturas luchan por el control de una *esfera de aniquilación*, las tiradas son enfrentadas. Si ninguna tiene éxito, la esfera se desliza hacia la que haya obtenido el resultado más bajo.

Consulta también el *talismán de la esfera*.

DESTRUCCIÓN

Si se lanza un conjuro de *umbral* sobre una *esfera de aniquilación*, hay una probabilidad del 50% (un resultado de 01-50 en d%) de que el conjuro la destruya, otra de un 35% (51-85) de que el conjuro no haga nada, y otra de un 15% (86-100) de que se abra una grieta en el entramado espacial, que catapulte a otro plano todo aquello que se encuentre en un radio de 180 pies (54 m). Si un *cetro de cancelación* toca una *esfera de aniquilación*, se niegan mutuamente produciendo una explosión tremenda. Todo lo que se encuentra en un radio de 60 pies (*18 m*) o menos sufre 2d6 × 10 pg de daño. *Disipar magia* y *disyunción del mago* no tienen efecto sobre la esfera.

LIBRO DE CONJUROS INFINITOS

Aura fuerte (todas las escuelas); **NL** 18º

Espacio ninguno; **Peso** 3 libras (*1,35 kg*)

DESCRIPCIÓN

Esta obra concede a un personaje de cualquier clase la aptitud de utilizar los conjuros inscritos en sus páginas. Sin embargo, cualquier personaje que no es capaz de utilizar conjuros sufre 1 nivel negativo durante todo el tiempo que el libro está en su poder, o mientras utiliza su poder. El *libro de conjuros infinitos* tiene 1d8+22 páginas. La naturaleza de cada una la determina una tirada de dado: 01-50, conjuro arcano, 51-100, conjuro divino.

Determina el conjuro exacto aleatoriamente.

Una vez que se pasa página, no puede volverse atrás (el pase de páginas en un *libro de conjuros infinitos* es de un solo sentido). Si el libro se cierra, siempre se abre de nuevo en la página donde estaba en el momento de cerrarse. Cuando se pasa la última página, el libro desaparece.

1 vez/día, el dueño del libro puede lanzar el conjuro de la página que está abierta en ese momento. Si el conjuro es uno de los que está en la lista de conjuros de la clase del personaje, puede lanzarlo hasta 4 veces/día. Las páginas no pueden ser extraídas sin destruir el libro. De igual manera, los conjuros no pueden ser lanzados como conjuros de un pergamino, ni pueden ser copiados a un libro de conjuros, pues su magia está ligada permanentemente al libro.

El dueño del libro no necesita llevarlo sobre su persona para poder utilizar su poder, sino que puede ser almacenado en lugar seguro mientras el dueño va de aventuras, y le sigue permitiendo lanzar conjuros por medio de su poder.

Cada vez que se lanza un conjuro, hay una probabilidad de que la energía relacionada con su uso haga que la página pase automáticamente, a pesar de todas las precauciones. El dueño sabe que esto puede suceder, y podría incluso beneficiarse de ello al obtener acceso a un nuevo conjuro. La probabilidad de que una página pase depende del conjuro que contiene, y de qué tipo de lanzador de conjuros es el dueño.

Condición	Probab. de pasar página
Lanz. usa un conj. adecuado a su clase y nivel	10%
Lanz. usa un conj. no adecuado a su clase y nivel	20%
No lanzador de conjuros lanza un conjuro divino	25 %
No lanzador de conjuros lanza un conjuro arcano	30%

Considera cada conjuro utilizado como si se estuviera utilizando un pergamino, a efectos de determinar el tiempo de lanzamiento, fallo de conjuro, etc.

DESTRUCCIÓN

El libro de conjuros infinitos puede ser destruido cuando la página por la que está abierto contiene el conjuro *borrar*, lanzando el conjuro sobre el propio libro.

PIEDRA FILOSOFAL

Aura transmutación fuerte; **NL** 20°

Espacio ninguno; **Peso** 3 libras (*1,35 kg*)

DESCRIPCIÓN

Esta rara sustancia aparenta ser un trozo de roca negruzca normal, recubierta de hollín. Si la piedra es abierta (CD de romper 20), se revela una cavidad en su interior, llena de un tipo de mercurio mágico que permite a cualquier personaje con al menos 10 rangos en Artesanía (alquimia) transmutar metales base (hierro y plomo) en plata y oro. Una sola *piedra filosofal* puede convertir hasta 5.000 libras (*algo más de 2 TM*) de hierro en plata o hasta 1.000 libras (*casi ½ TM*) de plomo en oro. Sin embargo, el mercurio se vuelve inestable una vez que la piedra se abre, y pierde su potencia en las 24 horas siguientes, por lo que todas las transmutaciones han de tener lugar durante ese período.

El mercurio encontrado en el centro de la piedra también puede ser usado para otra cosa. Si se mezcla con cualquier poción de *curar* mientras la sustancia conserva su potencia, crea un aceite de vida especial que actúa como un conjuro de *resurrección verdadera* sobre cualquier cuerpo muerto sobre el que se esparce.

DESTRUCCIÓN

La piedra filosofal puede destruirse colocándola bajo el tacón de la bota de un titán durante por lo menos 1 semana.

TALISMÁN DE LA ESFERA

Aura transmutación fuerte; **NL** 16°

Espacio ninguno; **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este pequeño aro de adamantita dotado de un asa cuelga típicamente una cadena fina de adamantita para poderlo llevar al cuello. El objeto es totalmente inútil para quien no es capaz de lanzar conjuros arcanos, que además sufre 5d6 pg de daño simplemente por recoger y sujetar un talismán de este tipo. Sin embargo, cuando lo sujeta un lanzador de conjuros arcano que se concentra para intentar controlar una *esfera de aniquilación*, un *talismán de la esfera* dobla su modificador por Inteligencia y su nivel a efectos de la prueba de control.

Si el portador de un talismán establece el control, a partir de ese momento sólo necesita llevar a cabo una prueba cada 2 asaltos posteriores. Si no lo consigue, la esfera se mueve hacia él. Ten en cuenta que, si bien muchos conjuros y efectos de cancelación no tienen efecto alguno sobre una *esfera de aniquilación*, el poder de control del talismán sí que puede ser suprimido o cancelado.

DESTRUCCIÓN

Un talismán de la esfera sólo puede ser destruido arrojando el objeto a una *esfera de aniquilación*.

TALISMÁN DE PUREZA

Aura evocación fuerte [buena]; **NL** 18°

Espacio ninguno; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Un lanzador de conjuros divinos bueno que posee este objeto puede hacer que se abra una grieta en llamas a los pies de un lanzador de conjuros divinos maligno que está a una distancia de hasta 100 pies (*30 m*). El objetivo es tragado para siempre y arrojado al centro de la tierra. El portador del talismán debe ser bueno, y si no es excepcionalmente puro en pensamiento y obra, el personaje maligno tiene derecho a una tirada de salvación de Reflejos CD 19 para intentar esquivar la grieta. Obviamente, el objetivo debe estar situado sobre terreno firme para que el objeto funcione.

Un *talismán de pureza* tiene 6 cargas. Si un lanzador de conjuros divino neutral (LN, N, CN) toca una de estas piedras, sufre 6d6 pg de daño/asalto de contacto. Si un lanzador de conjuros divino maligno toca una, sufre 8d6 pg de daño/asalto de contacto. Los demás personajes no se ven afectados por este objeto.

DESTRUCCIÓN

El *talismán de pureza* puede ser destruido colocándolo en la boca de un hombre santo que ha muerto cometiendo un acto odioso por su propia voluntad.

TALISMÁN DE MALIGNIDAD

Aura evocación fuerte [maligna]; **NL** 18°

Espacio ninguno; **Peso** —

DESCRIPCIÓN

Un lanzador de conjuros divinos maligno que posee este objeto puede hacer que se abra una grieta en llamas a los pies de un lanzador de conjuros divinos bueno que está a una distancia de hasta 100 pies (*30 m*). El objetivo es tragado para siempre y arrojado al centro de la tierra. El portador del talismán debe ser maligno, y si no es excepcionalmente perverso en pensamiento y obra, el personaje bueno tiene derecho a una tirada de salvación de Reflejos CD 19 para intentar esquivar la grieta. Obviamente, el objetivo debe estar situado sobre terreno firme para que el objeto funcione.

Un *talismán de malignidad* tiene 6 cargas. Si un lanzador de conjuros divino neutral (LN, N, CN) toca uno de ellos, sufre 6d6 pg de daño/asalto de contacto. Si un lanzador de conjuros divino bueno toca una, sufre 8d6 pg de daño/asalto de contacto. Los demás personajes no se ven afectados por este objeto.

DESTRUCCIÓN

Si un talismán de malignidad se coloca sobre el hijo recién nacido de un villano redimido, se pulveriza instantáneamente.

Artefactos mayores

Los artefactos mayores son objetos únicos: sólo existe un objeto de cada tipo. Son los objetos mágicos más potentes, capaces de alterar

el equilibrio de una campaña. Al contrario que los demás objetos mágicos, los artefactos mayores no son fáciles de destruir. Cada uno debería tener sólo un medio de destrucción único y específico.

EL BASTÓN DE LAS SOMBRAS

Aura conjuración fuerte; **NL** 20º

Espacio ninguno; **Peso** 1 libra (*0,45 kg*)

DESCRIPCIÓN

Este artefacto fue fabricado hace milenios, tejiendo las sutiles hebras de la sombra en forma de un bastón retorcido, de color negro. El *Bastón de las sombras* hace al portador ligeramente sombrío e incorporal, otorgándole un bonificador +4 a la CA, a las salvaciones de Reflejos (que se apila con otros bonificadores) y a la DMC. Sin embargo, bajo una luz brillante (como la del sol pero no la de una antorcha) o en completa oscuridad, el portador sufre un penalizador -2 a todas las tiradas de ataque, salvaciones y pruebas. El *Bastón de las sombras* tiene también estos poderes.

Convocar sombras: 3 veces/día el bastón puede convocar 2d4 sombras. Son inmunes a la expulsión, y sirven al portador como si éste hubiera lanzado un conjuro de *convocar monstruo V* a nivel 20.

Convocar sombra nocturna: 1 vez/mes, el bastón puede convocar un demonio de la sombra avanzado, que sirve al portador como si éste hubiera lanzado un conjuro de *convocar monstruo IX* a nivel 20.

Forma sombría: 3 veces/día, el portador puede convertirse en una sombra viviente, con todos los poderes de movimiento otorgados por un conjuro de *forma gaseosa*.

Rayo sombrío: 3 veces/día, el bastón puede proyectar un ataque de rayo que inflige 10d6 pg de daño por frío a un solo objetivo. El rayo sombrío tiene un alcance de 100 pies (*30 m*).

DESTRUCCIÓN

El *Bastón de las sombras* se desvanece en la nada si se expone a la verdadera luz del sol durante un período continuo de 24 horas.

EL CÓDICE DE LOS PLANOS INFINITOS

Aura transmutación abrumadora; **NL** 30º

Espacio ninguno; **Peso** 300 libras (*135 kg*)

DESCRIPCIÓN

El *Códice* es enorme, y supuestamente requiere dos hombres fuertes tan sólo para levantarlo. No importa cuántas páginas se pasan, siempre queda por lo menos una. Cualquiera que lo abre por vez primera es completamente aniquilado, como por un conjuro de *destrucción* (Fortaleza CD 30). Quien sobrevive puede consultar sus páginas y averiguar sus poderes, aunque no sin riesgos. Cada día invertido en estudiarlo permite al lector llevar a cabo una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 50) para averiguar uno de sus poderes (escógelo al azar; suma un bonificador +1 por circunstancia a la prueba, por día adicional invertido leyendo, hasta que se averigua un poder). Sin embargo, cada día de estudio también obliga al lector a llevar a cabo una salvación de Voluntad (CD 30 + 1 por día de estudio) para evitar volverse loco (como por el conjuro *locura*). Los poderes del *Códice de los Planos infinitos* son como sigue: *aliado de los Planos mayor, desplazamiento de plano, destierro, enjambre elemental, ligadura de los Planos mayor, ligadura del alma, proyección astral*, y *umbral*. Cada una de estas aptitudes sortílegas es utilizable a voluntad por el poseedor del *Códice* (suponiendo que haya averiguado cómo se accede al poder). El *Códice de los planos infinitos* tiene un nivel de lanzador de 30 a efectos de todos los poderes y catástrofes, y todas las CD de las tiradas de salvación son 20 + nivel del conjuro. Activar cualquier poder requiere una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 40 + el doble del nivel de conjuro del poder; el personaje no puede elegir 10 en esta prueba). Cualquier fallo en una u otra prueba indica que el usuario desata una catástrofe (tira en la tabla a continuación para el efecto sobre sí mismo). Un personaje sólo puede desatar una catástrofe por uso del poder.

d%	Catástrofe
01-25	**Furia natural**: tiene lugar un efecto de conjuro de *terremoto* centrado en el lector cada asalto durante 1 minuto, y una *tormenta de venganza* intensificada se centra en él, teniéndole como objetivo.
26-50	**Venganza infernal**: se abre un *umbral* y de él salen 1d3+1 demonios bálor, diablos de la sima, o ajenos malignos similares, que intentan destruir al poseedor del *Códice*.
51-75	**Cautiverio definitivo**: el alma del lector es capturada (como en *atrapar el alma*, sin salvación) en una gema aleatoria de algún otro lugar de ese plano de existencia, mientras que su cuerpo queda atrapado bajo tierra (como *cautiverio*).
76-100	**Muerte**: el lector emite un *lamento de la banshee* y después queda sujeto a un conjuro de *destrucción*. Esto se repite cada asalto durante 10 asaltos hasta que el lector muere.

DESTRUCCIÓN

El *Códice de los Planos infinitos* se destruiría si se le arrancaran páginas y se dejara cada una en un plano de existencia. Nótese que arrancar una página desencadena de inmediato una catástrofe.

EL HACHA DE LOS SEÑORES DE LOS ENANOS

Aura conjuración y transmutación fuertes; **NL** 20º

Espacio ninguno; **Peso** 12 libras (*5,40 kg*)

DESCRIPCIÓN

Se trata de un *hacha de guerra enana +6 afilada arrojadiza azote de goblin*. Cualquier enano que la empuña dobla el alcance de su visión en la oscuridad. Cualquier no enano que la empuña sufre 4 puntos de daño temporal al Carisma, que no pueden ser curados o restaurados hasta que la deja de empuñar. El poseedor del hacha obtiene un bonificador +10 a las pruebas de Artesanía (armadura, joyas, mampostería, trampas, y armas), y puede convocar a un elemental de tierra anciano (como *convocar monstruo IX*; duración 20 asaltos) 1 vez/semana.

DESTRUCCIÓN

El *hacha de los señores de los enanos* se oxidaría hasta quedar destruida si alguna vez fuera utilizada por un goblin para decapitar a un rey de los enanos.

LOS ORBES DE LOS DRAGONES

Aura encantamiento fuerte; **NL** 20º

Espacio ninguno; **Peso** 5 libras (*2,25 kg*)

DESCRIPCIÓN

Cada uno de estos legendarios *Orbes* contiene la esencia y personalidad de un dragón venerable de una variedad diferente (uno por cada uno de los 10

diferentes dragones cromáticos y metálicos). El portador de uno puede, como acción estándar, dominar dragones de esa variedad en particular a 500 pies (*150 m*) o menos (como *dominar monstruo*), viéndose el dragón forzado a salvar contra Voluntad CD 25 para resistirse (la resistencia a conjuros no es útil contra este efecto). Cada *Orbe de los Dragones* otorga al portador la CA y los bonificadores a las tiradas de salvación del dragón que se encuentra en su interior, valores que reemplazan cualquier valor que el personaje pueda tener, sin importar si son peores o mejores, y no pueden ser modificados por ningún medio que no sea apartar al personaje de él. Además, un personaje que posee uno de ellos es inmune al arma de aliento (pero sólo al arma de aliento) de la variedad de dragón asociada al mismo. Finalmente, un personaje que posee uno puede utilizar el arma de aliento del dragón del *Orbe* 3 veces/día.

Todos los *Orbes de los Dragones* pueden usarse para comunicarse verbal y visualmente con los poseedores de otros. El dueño de uno de ellos sabe si hay dragones a 10 millas (*16 km*) o menos en cualquier momento. En el caso de los dragones de la variedad particular del *Orbe*, el alcance es de 100 millas (*160 km*). Si está a menos de 1 milla (*1,6 km*) de un dragón de dicha variedad, el portador puede saber la localización exacta y la edad de la criatura. El portador de uno de ellos se gana la enemistad eterna de todos los dragones, por aprovecharse de la esclavitud de uno de los de su raza, aunque más tarde pierda el objeto. Cada *Orbe* tiene también un poder individual que puede ser invocado una vez por asalto a NL 10°.

- *Orbe de dragón negro: volar.*
- *Orbe de dragón azul: acelerar.*
- *Orbe de dragón de oropel: teleportar.*
- *Orbe de dragón de bronce: escudriñamiento* (Vol CD 18 niega).
- *Orbe de dragón de cobre: sugestión* (Vol CD 17 niega).
- *Orbe de dragón de oro*: el dueño de un *Orbe* dorado puede invocar cualquier poder poseído por uno de los otros, incluyendo las aptitudes de dominar y el arma de aliento, pero no la CA, los bonificadores a las salvaciones, o la inmunidad al arma de aliento, pero sólo puede usar 1 de estos poderes 1 vez/día. Puede dominar a cualquier otro poseedor de un *Orbe* a menos de 1 milla (*1,6 km*) (Vol CD 23 niega).
- *Orbe de dragón verde: mano espectral.*
- *Orbe de dragón rojo: muro de fuego.*
- *Orbe de dragón de plata: curar heridas críticas* (Vol CD 18 mitad).
- *Orbe de dragón blanco: prot. contra la energía (frío)* (Fort CD 17 niega).

DESTRUCCIÓN

Un *Orbe de los dragones* se resquebraja de inmediato si le baña el arma de aliento de un dragón que sea pariente consanguíneo del dragón atrapado en su interior. Esto hace que todos los que están a 90 pies (*27 m*) o menos queden expuestos al arma de aliento de dicho dragón, que queda liberado al explotar el *Orbe*.

CÓMO CREAR OBJETOS MÁGICOS

Para crear objetos mágicos, los lanzadores de conjuros utilizan dotes especiales, que les permiten invertir tiempo y dinero en la creación de un objeto. Al final de este proceso, el lanzador de conjuros debe llevar a cabo una sola prueba de habilidad (por lo general Conocimiento de conjuros, pero a veces otras) para acabarlo. Si un tipo de objeto tiene múltiples habilidades posibles, tú escoges cuál utilizar. La CD para crear un objeto mágico es 5 + el nivel de lanzador para el objeto. Fallar esta prueba significa que el objeto no funciona, y que tanto los materiales como el tiempo se han desperdiciado. Fallar esta prueba por 5 puntos o más resulta en un objeto maldito (consulta 'Objetos malditos' para más información).

Ten en cuenta que todos los objetos tienen prerrequisitos en sus descripciones, que deben cumplirse para que pueda crearse el objeto. La mayor parte de las veces adoptan la forma de ciertos conjuros que deben ser conocidos por el creador del objeto (aunque se permite el acceso a través de otro objeto mágico o de otro lanzador de conjuros). La CD para crear un objeto mágico se incrementa en +5 por cada prerrequisito que el lanzador no reúna. La única excepción es el requisito de la dote de creación de objeto, que es obligatorio. Además, no puedes crear pociones, objetos de desencadenante de conjuro, ni objetos mágicos de finalización de conjuro sin reunir sus prerrequisitos de conjuro.

Aunque los costes de creación se tratan en detalle más adelante, observa que normalmente los dos factores principales son el nivel de lanzador del creador, y el nivel del conjuro o conjuros a poner en el objeto. Un creador puede crear un objeto a un nivel de lanzador inferior al suyo, pero nunca inferior al nivel mínimo necesario para lanzar el conjuro requerido. Utilizando dotes metamágicas, un lanzador puede poner conjuros en objetos a un nivel mayor del normal.

El coste base de creación de un objeto es siempre la mitad del precio base en po. Para la mayoría de los objetos, el precio de mercado equivale al precio base. Las armaduras, los escudos, las armas, y los objetos cuyo valor no depende de sus propiedades mejoradas mágicamente, añaden su coste de objeto al precio de mercado. El coste del objeto no influencia el precio base (que determina el coste de las materias primas), pero incrementa el precio final de mercado.

Además, algunos objetos lanzan o replican conjuros con componentes materiales costosos. Para ellos, el precio de mercado es igual al precio base más un precio extra por el coste de los componentes de conjuro. El coste de creación de estos objetos es el coste base en materias primas más el coste de los componentes. La descripción de estos objetos incluye una entrada que resume el coste total de crearlo.

El creador necesita también un sitio tranquilo, cómodo y bien iluminado, donde trabajar. Cualquier sitio adecuado para preparar conjuros es apropiado para crear objetos. Crear un objeto requiere 8 horas de trabajo/1.000 po de precio base del mismo (o fracción), con un mínimo de 8 horas. Las pociones y los pergaminos son una excepción a esta regla: se puede tardar tan solo 2 horas en crearlos (si su precio base es 250 po o menos). Se tardan 8 horas en crear los pergaminos y las pociones cuyo precio base es superior a 250 po, pero inferior a 1.000, igual que cualquier otro objeto mágico. El personaje debe gastar el oro al comienzo del proceso de creación. Sea cual sea el tiempo necesario, un lanzador no puede crear más que 1 objeto mágico/día. Este proceso puede ser acelerado a 4 horas de trabajo/1.000 po de precio base del objeto (o fracción) incrementando en +5 la CD para crearlo.

El lanzador puede trabajar hasta 8 horas cada día, y no puede acelerar el proceso trabajando más horas. No obstante, los días no tienen por qué ser consecutivos, y el lanzador puede usar el resto de su

Tabla 15-29: cómo calcular los valores en piezas de oro de los objetos mágicos

Efecto	Precio base	Ejemplo
Bonificador por característica (mejora)	Bonificador al cuadrado × 1.000 po	*Cinturón por Destreza increíble +2*
Bonificador por armadura (mejora)	Bonificador al cuadrado × 1.000 po	*Cota de mallas +1*
Conjuro adicional	Nivel del conjuro al cuadrado × 1.000 po	*Perla de poder*
Bonificador a la CA (desvío)	Bonificador al cuadrado × 2.000 po	*Anillo de protección +3*
Bonificador a la CA (otro)[1]	Bonificador al cuadrado × 2.500 po	*Piedra Ioun, prisma rosa turbio*
Bonificador por armadura natural (mejora)	Bonificador al cuadrado × 2.000 po	*Amuleto de armadura natural +1*
Bonificador a la salvación (resistencia)	Bonificador al cuadrado × 1.000 po	*Capa de resistencia +5*
Bonificador a la salvación (otro)[1]	Bonificador al cuadrado × 2.000 po	*Piedra de la buena suerte*
Bonificador por habilidad (competencia)	Bonificador al cuadrado × 100 po	*Capa élfica*
Resistencia a conjuros	10.000 po/punto por encima de RC 12; mín. RC 13	*Toga de resistencia a conjuros*
Bonificador por arma (mejora)	Bonificador al cuadrado × 2.000 po	*Espada larga +1*
Efecto de conjuro	**Precio base**	**Ejemplo**
Un solo uso, finalización de conjuro	Nivel de conjuro × nivel de lanzador × 25 po	*Pergamino de acelerar*
Un solo uso, activación por uso	Nivel de conjuro × nivel de lanzador × 50 po	*Poción de curar heridas leves*
50 cargas, desencadenante de conjuro	Nivel de conjuro × nivel de lanzador × 750 po	*Varita de bolas de fuego*
Palabra de mando	Nivel de conjuro × nivel de lanzador × 1.800 po	*Manto del saltimbanqui*
Activación por uso o continuo	Nivel de conjuro × nivel de lanzador × 2.000 po[2]	*Linterna de revelación*
Especial	**Ajuste al precio base**	**Ejemplo**
Cargas por día	Divide por (5 dividido por las cargas/día)	*Botas de teletransporte*
Sin limitación de espacio[3]	Multiplica el coste entero por 2	*Piedra Ioun*
Varias aptitudes diferentes	Multiplica el coste de objeto más bajo por 1,5	*Yelmo de fulgor*
Cargado (50 cargas)	½ del precio base si es de uso ilimitado	*Anillo ariete*
Componente	**Coste adicional**	**Ejemplo**
Armadura, escudo o arma	Suma el coste del objeto de gran calidad	*Arco largo compuesto +1*
Conjuro tiene coste en componente material	Súmalo direct. al pr. del objeto (por cada carga)[4]	*Varita de piel pétrea*

Nivel del conjuro: un conjuro de nivel o cuenta como la mitad (½) que un conjuro de nivel 1 en cuanto a la determinación del precio.

[1]Como un bonificador profano, sagrado, introspectivo o de suerte.

[2]Si un objeto continuo tiene un efecto basado en un conjuro con una duración medida en asaltos, multiplica el coste por 4. Si la duración del conjuro es 1 minuto/nivel, multiplica el coste por 2, y si es de 10 minutos/nivel, multiplícalo por 1,5. Si el conjuro tiene una duración de 24 horas o más, divide el coste a la mitad.

[3]Un objeto que no ocupa un espacio corporal cuesta el doble

[4]Si un objeto es continuo o ilimitado, sin cargas, determina el coste como si tuviera 100 cargas. Si tiene un límite diario, determínalo como si tuviera 50 cargas.

tiempo como le convenga. Si el personaje está de aventuras, puede dedicar 4 horas cada día a la creación de objetos, aunque sólo equivalen a 2 horas de trabajo efectivo. Este tiempo no se invierte en un período continuo, sino más bien durante la comida, la preparación matutina, y las guardias nocturnas. Si se dedica tiempo (fuera de las aventuras) a la creación, debe ser en bloques ininterrumpidos de 4 horas. Este trabajo se suele llevar a cabo en un entorno controlado, donde las distracciones posibles son mínimas, como un laboratorio o una ermita. El trabajo llevado a cabo en un entorno distractor o peligroso sólo rinde la mitad del progreso normal (igual que con el lanzador aventurero).

Un personaje sólo puede trabajar en 1 objeto a la vez. Si un personaje empieza a trabajar en un nuevo objeto, todos los materiales usados en el objeto que estaba en creación se pierden.

Valores en piezas de oro de los objetos mágicos

Hay que tomar en consideración muchos factores para determinar el precio de los objetos mágicos nuevos. La manera más fácil de llegar a un precio es comparar el objeto nuevo con un objeto ya valorado, y usar dicho precio como guía. Si no es así, usa las directrices resumidas en la tabla 15-29

Aptitudes similares repetidas: para aquellos objetos que tienen aptitudes similares repetidas que no ocupan espacio sobre el cuerpo de un personaje, usa la fórmula siguiente: calcula el precio basándote en la aptitud más cara, luego añade un 75% del valor de la siguiente aptitud más cara, y luego añade el 50% del valor de las aptitudes restantes.

Múltiples aptitudes diferentes: las aptitudes que representan bonificadores al ataque o a las salvaciones, y las sortílegas, no son similares, y sus valores simplemente han de sumarse para determinar el coste. Para los objetos que ocupan espacio sobre el cuerpo

del personaje, cada poder adicional no sólo no descuenta, sino que representa un incremento del precio de un 50%.

Conjuros de nivel 0: cuando multipliques niveles de conjuros para determinar el valor, los conjuros de nivel 0 se consideran de ½ nivel.

Otras consideraciones: una vez tengas una cifra de coste, redúcela si se cumple alguna de las siguientes condiciones.

El objeto requiere una habilidad para ser usado: algunos objetos necesitan una habilidad específica para hacerlos funcionar. Este factor debería reducir el coste en un 10%.

Objetos que requieren una clase o alineamiento específico para funcionar: más restrictivo aún que requerir una habilidad, este tipo de requisito reduce el precio en un 30%.

Los precios citados en la descripción de los objetos mágicos (el valor en piezas de oro que hay después del nivel de lanzador del objeto) son valores de mercado, que suelen ser el doble de lo que le cuesta al creador hacer el objeto.

Dado que clases diferentes obtienen los mismos conjuros a niveles distintos, los precios por la fabricación del mismo objeto para dos personajes diferentes podrían diferir. Un objeto sólo vale el doble de lo que le costaría fabricarlo a un lanzador del nivel más bajo posible. Calcula el precio de mercado basándote en el nivel de lanzador más bajo posible, no importa quién fabrique el objeto.

No todos los objetos cumplen fielmente con las fórmulas, y hay varias razones para ello. La primera y más importante: estas fórmulas no reflejan de forma precisa las diferencias exactas entre dos objetos. El precio de un objeto mágico puede ser modificado basándose en su valor real. Las fórmulas son sólo un punto de partida. Al poner precio a un pergamino se supone que, de ser posible, lo ha creado un mago o un clérigo. Las pociones y las varitas siguen las fórmulas exactamente; los bastones, con bastante precisión; y otros objetos requieren algún tipo de revisión.

Creación por armaduras mágicas

Para crear una armadura mágica, un personaje necesita una fuente de calor, y herramientas para trabajar el hierro, la madera o el cuero. También necesita ciertos materiales, siendo los más obvios una armadura, o las piezas de la armadura a ensamblar. La armadura que debe ser encantada tiene que ser de gran calidad, y dicho coste se añade al precio base para determinar su valor final de mercado. Los costes adicionales por los materiales han sido sumados al coste de creación de la armadura mágica (la mitad del precio de mercado).

La creación de una armadura mágica tiene un prerrequisito especial: el nivel de lanzador del creador debe ser al menos 3 veces el bonificador por mejora de la armadura. Si un objeto tiene a la vez un bonificador por mejora y una aptitud especial, hay que satisfacer el más alto de los dos requisitos en lo que respecta al nivel de lanzador. Una armadura mágica o un escudo mágico deben tener al menos un bonificador +1 por mejora para que puedan tener una aptitud especial.

Si hay conjuros implicados en los prerrequisitos para fabricar la armadura, el creador debe haberlos preparado (o conocerlos, en el caso de un hechicero o un bardo), y además ha de proporcionar los componentes materiales o el foco que el conjuro requiere. La acción de trabajar en la armadura desencadena los conjuros preparados, haciendo que no sea posible lanzarlos durante todo el tiempo que dura la creación de la misma; es decir, que los espacios de conjuro se restan del total de conjuros preparados, como si hubieran sido lanzados.

La creación de alguna armadura puede demandar otros prerrequisitos que van más allá del mero lanzamiento de conjuros o son diferentes. Consulta las descripciones individuales para los detalles.

La fabricación por armaduras mágicas requiere 1 día por cada 1.000 po del precio base.

Dote de creación de objeto requerida: Fabricar armas y armaduras mágicas.

Habilidad usada en la creación: Conocimiento de conjuros o Artesanía (armadura)

Creación de armas mágicas

Para crear un arma mágica, un personaje necesita una fuente de calor, y herramientas para trabajar el hierro, la madera o el cuero. También necesita ciertos materiales, siendo los más obvios el arma o las piezas del arma a ensamblar. Sólo un arma de gran calidad puede ser encantada para convertirse en un arma mágica, y el coste de la gran calidad se suma al coste total del encantamiento para determinar su valor final de mercado. Los costes adicionales por los materiales han sido sumados al coste de creación del arma mágica: la mitad del precio base del objeto, basado en el bonificador efectivo total del mismo.

La creación de un arma mágica tiene un prerrequisito especial: el nivel de lanzador del creador debe ser al menos 3 veces el bonificador por mejora del arma. Si un objeto tiene a la vez un bonificador por mejora y una aptitud especial, se ha de satisfacer el más alto de los dos requisitos en lo que al nivel de lanzador respecta. Un arma mágica debe tener al menos un bonificador +1 por mejora para que pueda tener alguna de las aptitudes especiales de las armas cuerpo a cuerpo o a distancia.

Si hay conjuros implicados en los prerrequisitos para fabricar el arma, el creador debe haber preparado los que han de ser lanzados (o conocerlos, en el caso de un hechicero o un bardo), pero no necesita proporcionar los componentes materiales o el foco que el conjuro requiere. La acción de trabajar en el arma desencadena los conjuros preparados, haciendo que no sea posible lanzarlos durante el tiempo que dure la creación del arma; es decir, que los espacios de conjuro se gastan del total de conjuros preparados, como si hubieran sido lanzados.

En el momento de la creación, el creador debe decidir si el arma brilla o no como efecto secundario de la magia embebida en ella. Esta decisión no afecta al precio o al tiempo de creación, pero una vez que el objeto se acaba, la decisión es inamovible.

La creación de armas mágicas dobles se trata como la creación de 2 armas mágicas a efectos de determinar coste, tiempo, y aptitudes especiales.

Coste base de los pergaminos (según la clase del creador)

Nivel de conjuro	Clr, Drd, Mag	Hcr	Brd	Pld, Exp*
0	12 po 5 pp	12 po 5 pp	12 po 5 pp	—
1°	25 po	25 po	25 po	25 po
2°	150 po	200 po	200 po	200 po
3°	375 po	450 po	525 po	525 po
4°	700 po	800 po	1.000 po	1.000 po
5°	1.125 po	1.250 po	1.625 po	—
6°	1.650 po	1.800 po	2.400 po	—
7°	2.275 po	2.450 po	—	—
8°	3.000 po	3.200 po	—	—
9°	3.825 po	4.050 po	—	—

*El nivel de lanzador es igual al nivel de clase -3

Los precios suponen que el pergamino se inscribe al nivel de lanzador mínimo. El coste de crear un pergamino es la mitad del precio base.

La creación de algunas armas puede exigir otros prerrequisitos que van más allá del mero lanzamiento de conjuros o son diferentes. Consulta las descripciones individuales para los detalles.

La fabricación de un arma mágica requiere un día por cada 1.000 po del precio base.

Dote de creación de objeto requerida: Fabricar armas y armaduras mágicas.

Habilidad usada en la creación: Conocimiento de conjuros, Artesanía (arcos) (para arcos y flechas mágicos), o Artesanía (armas) para todas las demás armas.

Creación de anillos

Para crear un anillo mágico, un personaje necesita una fuente de calor. También necesita ciertos materiales, siendo el más obvio un anillo, o las piezas del anillo a ensamblar. El coste de los materiales ha sido sumado al coste de creación del anillo. Los costes de un anillo son difíciles de determinar. Consulta la tabla 15-29, y usa los precios de los anillos que figuran en las descripciones de los mismos como guía. Crear un anillo suele costar la mitad del precio de mercado.

Los anillos que duplican conjuros con materiales costosos suman el coste de los componentes de conjuro x 50. Tener un conjuro con un componente costoso como prerrequisito no tiene automáticamente este coste. La acción de trabajar en el anillo desencadena los conjuros preparados, haciendo que no sea posible lanzarlos durante los días que dura la creación del mismo; es decir, esos espacios de conjuro se gastan del total de conjuros preparados, como si se hubieran lanzado.

La creación de algunos anillos puede exigir otros prerrequisitos que van más allá del mero lanzamiento de conjuros, o que son diferentes. Consulta las descripciones individuales para los detalles.

Forjar un anillo requiere 1 día por cada 1.000 po del precio base.

Dote de creación de objeto requerida: Forjar anillo.

Habilidad usada en la creación: Conocimiento de conjuros o Artesanía (joyería).

Creación de bastones

Para crear un bastón mágico, el personaje necesita ciertos materiales, siendo el más obvio un bastón, o las piezas del bastón a ensamblar.

El coste de los materiales ha sido sumado al coste de creación del bastón: 400 po × nivel del conjuro más alto × nivel del lanzador, más un 75% del valor de la siguiente aptitud de mayor coste (300 po × el nivel del conjuro × el nivel del lanzador), más ½ del valor de cada una de las otras aptitudes (200 po × el nivel del conjuro × el nivel del lanzador). Los bastones siempre están completamente cargados (10 cargas) al crearse.

Si se desea, se puede introducir un conjuro en el bastón a un coste reducido, pero la activación de ese conjuro en particular cuesta cargas adicionales. Divide el coste del conjuro por el número de cargas que consume para determinar su precio final. Ten en cuenta que esto no modifica el orden en el que se fija el precio de los conjuros (el conjuro de más alto nivel es el que se introduce antes en la fórmula, incluso si requiere más de una carga para activarse). El nivel de lanzador de todos los conjuros de un bastón ha de ser el mismo, y ningún bastón puede tener un nivel de lanzador inferior a 8, incluso si todos los conjuros del bastón son de nivel bajo.

El creador debe haber preparado los conjuros a almacenar (o conocerlos, en el caso de un hechicero o bardo) y aportar cualquier foco que estos requieran, así como los componentes materiales necesarios para activar el conjuro 50 veces (divide esta cantidad por el número de cargas que gasta un uso del conjuro). Los componentes materiales se consumen cuando empieza el trabajo, pero no así los focos (un foco usado en la creación de un bastón puede volver a utilizarse). La acción de trabajar en el bastón desencadena los conjuros preparados, haciendo que no sea posible lanzarlos durante los días que dura la creación; es decir, que los espacios de conjuro se gastan del total de conjuros preparados, como si se hubieran lanzado.

La creación de algunos bastones puede exigir otros prerrequisitos que van más allá del lanzamiento de conjuros. Consulta las descripciones individuales para los detalles.

Crear un bastón requiere 1 día por cada 1.000 po del precio base.

Dote de creación de objeto requerida: Fabricar bastón.

Habilidad usada en la creación: Conocimiento de conjuros, Artesanía (joyería), Artesanía (escultura), o Profesión (leñador).

Creación de cetros

Para crear un cetro mágico, un personaje necesita ciertos materiales, el más obvio el cetro, o las piezas del cetro a ensamblar. El coste de los materiales ha sido sumado al coste de creación del cetro. Los costes de un cetro son difíciles de determinar. Consulta la tabla 15-29, y usa los precios de los cetros de las descripciones de estos como guía. Crear un cetro cuesta la mitad del precio de mercado.

Si hay conjuros implicados en los prerrequisitos para fabricar el cetro, el creador debe haber preparado los que han de ser lanzados (o conocerlos, en el caso de hechiceros o un bardos), pero no es necesario que satisfaga los componentes materiales o los focos que requieran los conjuros. La acción de trabajar en el cetro desencadena los conjuros preparados, haciendo que no sea posible lanzarlos durante el tiempo que dure la creación; es decir, esos espacios de conjuro se gastan del total de conjuros preparados, como si hubieran sido lanzados.

La creación de algunos cetros puede exigir otros prerrequisitos que van más allá del mero lanzamiento de conjuros, o son diferentes. Consulta las descripciones individuales para los detalles.

La creación de un cetro requiere 1 día por cada 1.000 po del precio base.

Dote de creación de objeto requerida: Fabricar cetro.

Habilidad usada en la creación: Conocimiento de conjuros, Artesanía (joyería), Artesanía (escultura), o Artesanía (armas)

Creación de objetos maravillosos

Para crear un objeto maravilloso, un personaje suele necesitar equipo y herramientas para trabajar en el mismo. También necesita ciertos materiales, siendo el más obvio el propio objeto, o las piezas del objeto a ensamblar. El coste de los materiales ha sido sumado al coste de creación del objeto. Los costes de un objeto son difíciles de determinar. Consulta la tabla 15-29, y usa los precios de las descripciones de los objetos como guía. Crear un objeto cuesta la mitad del precio de mercado listado.

Si hay conjuros implicados en los prerrequisitos para fabricar el objeto, el creador debe haber preparado los que han de ser lanzados (o conocerlos, en el caso de hechiceros o bardos), pero no es necesario que proporcione los componentes materiales o los focos que necesite el conjuro. El hecho de trabajar en el objeto desencadena los conjuros preparados, haciendo que no sea posible lanzarlos durante el tiempo que dura la creación del objeto; es decir, esos espacios de conjuro se gastan del total de conjuros preparados, como si hubieran sido lanzados).

La creación de algunos objetos puede exigir otros prerrequisitos, más allá de lanzar conjuros, o diferentes. Consulta las descripciones individuales para los detalles.

La creación de un objeto maravilloso requiere 1 día por cada 1.000 po del precio base.

Dote de creación de objeto requerida: Fabricar objeto maravilloso.

Habilidad usada en la creación: Conocimiento de conjuros o una prueba de la habilidad de Artesanía o Profesión aplicable.

Creación de pergaminos

Para crear un pergamino, un personaje necesita proveerse de los materiales de escritura adecuados, cuyo coste ha sido sumado al coste de inscripción del pergamino: 12,5 po × el nivel del conjuro × el nivel del lanzador.

Todos los materiales e instrumentos de escritura necesarios para inscribir el pergamino deben ser nuevos y no haber sido utilizados antes. El personaje debe pagar el coste total de inscripción de cada pergamino sin importar cuántas veces haya inscrito el mismo conjuro previamente.

El creador debe haber preparado el conjuro a inscribir (o conocerlo, en el caso de hechiceros o bardos), y aportar cualquier componente material o foco que requiera el conjuro. Los componentes materiales se consumen cuando empieza a escribir, pero un foco no (un foco usado en la inscripción de un pergamino puede ser utilizado de nuevo). El acto de inscribir desencadena el conjuro preparado, haciendo que no sea posible lanzarlo hasta que el personaje ha descansado y recuperado conjuros; es decir, que ese espacio de conjuro se gasta del total de conjuros preparados, como si se hubiera lanzado.

La inscripción de un pergamino requiere 1 día por cada 1.000 po del precio base. Aunque un pergamino individual puede contener más de un conjuro, cada uno debe inscribirse como un esfuerzo aparte, lo que quiere decir que no se puede inscribir más de uno por día.

Dote de creación de objeto requerida: Inscribir pergamino.

Habilidad usada en la creación: Conocimiento de conjuros, Artesanía (caligrafía), o Profesión (escriba).

Creación de pociones

El creador de una poción necesita una superficie de trabajo horizontal, y al menos unos cuantos recipientes en los que mezclar líquidos, así como una fuente de calor para hervir la poción. Además, necesita ingredientes. Los costes de materiales e ingredientes han sido sumados al coste de elaboración de la poción: 25 po × el nivel del conjuro x el nivel del lanzador.

Los ingredientes y materiales usados para elaborar la poción deben ser recientes y no haber sido utilizados. El personaje debe pagar el coste total de elaboración de cada poción (no hay reducción de coste al elaborar cantidades mayores).

Quien bebe la poción se considera que es, tanto el lanzador como el objetivo. Los conjuros con alcance personal no pueden convertirse en pociones.

El creador debe haber preparado el conjuro que va a imbuir en la poción (o conocerlo, en el caso de hechiceros o bardos), y aportar cualquier componente material o foco que el conjuro requiera.

Los componentes materiales se consumen cuando se empieza a trabajar, pero un foco no (un foco utilizado en la elaboración de una poción puede volver a utilizarse). La elaboración desencadena el conjuro preparado, haciendo que no sea posible lanzarlo hasta que

el personaje ha descansado y recuperado conjuros; es decir, que ese espacio de conjuro se gasta del total de conjuros preparados, como si se hubiera lanzado. Elaborar una poción requiere 1 día.

Dote de creación de objeto requerida: Elaborar poción.

Habilidad usada en la creación: Conocimiento de conjuros, o Artesanía (alquimia).

Coste base de las pociones (según la clase del creador)

Nivel de conjuro	Clr, Drd, Mag	Hcr	Brd	Pld, Exp*
0	25 po	25 po	25 po	—
1º	50 po	50 po	50 po	50 po
2º	300 po	400 po	400 po	400 po
3º	750 po	900 po	1.050 po	1.050 po

*El nivel de lanzador es igual al nivel de clase -3

Los precios suponen que la poción se prepara al nivel de lanzador mínimo. El coste de crear una poción es la mitad de su precio base.

Creación de varitas

Para crear una varita mágica, el personaje necesita ciertos materiales, siendo el más obvio un bastoncito, o las piezas de la varita a ensamblar. El coste de los materiales ha sido sumado al coste de creación de la varita: 375 po × el nivel del conjuro × el nivel de lanzador. Las varitas están siempre cargadas del todo (50 cargas) al crearse.

Los precios suponen que la varita se construye al nivel de lanzador mínimo. El coste de crear una varita es la mitad del precio base.

El creador debe haber preparado el conjuro que se ha de almacenar (o conocerlo, en el caso de hechiceros o bardos), y aportar cualquier foco que requiera el conjuro. Se necesitan 50 unidades de cada uno de los componentes, uno por cada carga. Los componentes materiales se consumen cuando empieza el trabajo, pero los focos no (un foco utilizado en la creación de una varita puede ser utilizado de nuevo). El hecho de trabajar en la varita desencadena el conjuro preparado, haciendo que no sea posible lanzarlo durante el tiempo dedicado a la creación de la varita; es decir, que ese espacio de conjuro se gasta del total de conjuros preparados, como si se hubiera lanzado.

Crear una varita requiere 1 día por cada 1.000 po del precio base.

Dote de creación de objeto requerida: Fabricar varita.

Habilidad usada en la creación: Conocimiento de conjuros, Artesanía (joyería), Artesanía (escultura), o Profesión (leñador).

Coste base de las varitas (según la clase del creador)

Nivel de conjuro	Clr, Drd, Mag	Hcr	Brd	Pld, Exp*
0	375 po	375 po	375 po	—
1º	750 po	750 po	750 po	750 po
2º	4.500 po	6.000 po	6.000 po	6.000 po
3º	11.250 po	13.500 po	15.750 po	15.750 po
4º	21.000 po	24.000 po	30.000 po	30.000 po

*El nivel de lanzador es igual al nivel de clase -3.

Cómo añadir nuevas aptitudes

A veces, la falta de fondos o de tiempo hace imposible para un fabricante de objetos mágicos crear el objeto deseado a partir de cero. Afortunadamente, es posible mejorar un objeto mágico existente. Sólo el tiempo, el oro, y los diversos prerrequisitos de la nueva aptitud a añadir al objeto mágico restringen el tipo de poderes adicionales que uno puede incorporar.

El coste de añadir aptitudes adicionales a un objeto es el mismo que si el objeto no fuera mágico, menos el valor del objeto original. Así, una *espada larga +1* se puede convertir en una *espada larga +2 vorpalina*, y el coste de creación será igual al de una *espada vorpalina +2* menos el coste de una *espada larga +1*.

Si el objeto es de los que ocupan un lugar específico sobre el cuerpo del personaje el coste de añadir cualquier aptitud adicional a dicho objeto se incrementa en un 50%. Por ejemplo, si un personaje añade el poder de conferir *invisibilidad* a un *anillo de protección +2*, el coste de añadir esta aptitud es el mismo que el de crear un *anillo de invisibilidad* multiplicado por 1,5.

Los siguientes apéndices contienen reglas sobre aptitudes y estados especiales, así como lectura recomendada para quienes busquen más inspiración.

Apéndice 1: Aptitudes especiales

Las siguientes aptitudes especiales incluyen reglas comúnmente utilizadas por gran cantidad de criaturas, conjuros, y trampas.

Aptitudes extraordinarias (Ex): las aptitudes extraordinarias no son mágicas. Sin embargo, no son algo que todo el mundo pueda hacer, ni siquiera aprender sin un entrenamiento extenso. Los efectos o las zonas que niegan o interfieren la magia no afectan a las aptitudes extraordinarias.

Aptitudes sortílegas (St): las aptitudes sortílegas, como su nombre indica, son aptitudes mágicas muy parecidas a los conjuros. Estas aptitudes están sujetas a la resistencia a conjuros y a *disipar magia*, y no funcionan en zonas en las que la magia queda negada o suprimida (como un *campo antimagia*). Las aptitudes sortílegas pueden ser disipadas o contraconjuradas con normalidad.

Aptitudes sobrenaturales (Sb): las aptitudes sobrenaturales son mágicas, pero no sortílegas. No están sujetas a la resistencia a conjuros, y no funcionan en zonas en las que la magia queda negada o suprimida (como un *campo antimagia*). El efecto de una aptitud sobrenatural no puede ser disipado, ni está sujeto a contraconjuros. Consulta la tabla 16-1 para un resumen de los tipos de aptitudes especiales.

Bonificadores a las puntuaciones de característica

Algunos conjuros y aptitudes incrementan tus puntuaciones de característica. Los incrementos con una duración de 1 día o menos conceden tan sólo bonificadores temporales. Por cada 2 puntos de incremento a una sola puntuación, se aplica un bonificador +1 a las habilidades y estadísticas indicadas en la aptitud relevante.

Fuerza: los incrementos temporales a tu puntuación de Fuerza te conceden un bonificador a las pruebas de habilidad basadas en la Fuerza, las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo, y las tiradas de ataque con armas (si se basan en la Fuerza). El bonificador también se aplica a tu Bonificador a las maniobras de combate (si tu tamaño es Pequeño o mayor), y a tu Defensa contra las maniobras de combate.

Destreza: los incrementos temporales a tu puntuación de Destreza te conceden un bonificador a las pruebas de habilidad basadas en la Destreza, tiradas de ataque a distancia, pruebas de iniciativa, y tiradas de salvación de Reflejos. También se aplica a tu Clase de armadura, a

tu Bonificador a las maniobras de combate (si tu tamaño es Menudo o inferior), y a tu Defensa contra las maniobras de combate.

Constitución: los incrementos temporales a tu puntuación de Constitución te conceden un bonificador a las tiradas de salvación de Fortaleza. Además, multiplica tus Dados de golpe totales por este bonificador, y suma la cifra obtenida a tus puntos de golpe actuales y totales. Cuando el bonificador acaba, quita este total de tus puntos de golpe actuales y totales.

Inteligencia: los incrementos temporales a tu puntuación de Inteligencia te conceden un bonificador a las pruebas de habilidad basadas en la Inteligencia. Este bonificador también se aplica a la CD de cualquier conjuro basada en la Inteligencia.

Sabiduría: los incrementos temporales a tu puntuación de Sabiduría te conceden un bonificador a las pruebas de habilidad basadas en la Sabiduría, y a las tiradas de salvación de Voluntad. Éste bonificador también se aplica a la CD de cualquier conjuro basada en la Sabiduría.

Carisma: los incrementos temporales a tu puntuación de Carisma te conceden un bonificador a las pruebas de habilidad basadas en el Carisma. Éste bonificador también se aplica a la CD de cualquier conjuro basada en el Carisma, y a la CD para resistir tu energía canalizada.

Bonificadores permanentes: los bonificadores a las puntuaciones de característica que duran más de 1 día, lo que hacen es incrementar la puntuación de característica relevante al cabo de 24 horas. Modifica todas las habilidades y estadísticas relacionadas con esta aptitud, lo que podría hacer que obtuvieras puntos de habilidad, puntos de golpe, y otros bonificadores. Estos bonificadores deberían anotarse aparte en caso de que se puedan perder.

Daño, penalizaciones y consunción de las puntuaciones de característica

Las enfermedades, los venenos, los conjuros, y otras aptitudes pueden todo ello infligir daño directamente a tus puntuaciones de característica. Este daño no reduce realmente una aptitud, sino que aplica un penalizador a las habilidades y estadísticas basadas en la misma.

Por cada 2 puntos de daño que sufras a una aptitud, aplica un penalizador -1 a todas las habilidades y estadísticas relacionadas con la misma. Si la cantidad de daño de característica que has sufrido es igual o mayor a tu puntuación en la misma, quedas inmediatamente inconsciente a menos que el daño sea menor que tu puntuación de característica. La única excepción a esto, es tu puntuación de Constitución. Si el daño a tu Constitución es igual o mayor a tu puntuación en la misma, mueres. Si no se indica lo contrario, el daño a tus puntuaciones de característica se cura al ritmo de 1 punto por día para cada puntuación de característica dañada. El daño de característica se puede curar mediante conjuros como *restablecimiento menor*.

Algunos conjuros y aptitudes hacen que sufras un penalizador a tu puntuación de característica durante un período de tiempo limitado. Mientras surten efecto, estos penalizadores funcionan exactamente igual que el daño de característica, pero no pueden hacer que quedes inconsciente o que mueras. En esencia, los penalizadores no pueden disminuir tu puntuación de característica a menos de 1.

Tabla 16-1: tipos de aptitudes especiales

	Ex	St	Sb
Disipar	No	Sí	No
Resistencia a conjuros	No	Sí	No
Campo antimagia	No	Sí	Sí
Ataque de oportunidad	No	Sí	No

Disipar: ¿pueden *disipar magia* y conjuros similares disipar los efectos de las aptitudes de este tipo?

Resistencia a conjuros: ¿Protege la resistencia a conjuros a una criatura de estas aptitudes?

Campo antimagia: ¿Suprime un *campo antimagia* o magia similar esta aptitud?

Ataque de oportunidad: ¿Provoca ataques de oportunidad el uso de esta aptitud de la forma que lo hace lanzar un conjuro?

Fuerza: el daño a tu puntuación de Fuerza hace que sufras penalizadores a las pruebas de habilidad basadas en la Fuerza, a las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo, y a las tiradas de daño con armas (si se basan en la Fuerza). El penalizador también se aplica a tu Bonificador a las maniobras de combate (si tu tamaño es Pequeño o mayor), y a tu Defensa contra las maniobras de combate.

Destreza: el daño a tu puntuación de Destreza hace que sufras penalizadores a las pruebas de habilidad basadas en la Destreza, a las tiradas de ataque a distancia, a las pruebas de iniciativa, y a las tiradas de salvación de Reflejos. El penalizador también se aplica a tu Clase de armadura, a tu Bonificador a las maniobras de combate (si tu tamaño es Menudo o menor), y a tu Defensa contra las maniobras de combate.

Constitución: el daño a tu puntuación de Constitución hace que sufras penalizadores a tus tiradas de salvación de Fortaleza. Además, multiplica tu total de Dados de golpe por este penalizador y resta dicha cantidad de tus puntos de golpe actuales y totales. Los puntos de golpe perdidos se recuperan en cuanto se cura el daño a tu Constitución.

Inteligencia: el daño a tu puntuación de Inteligencia hace que sufras penalizadores a las pruebas de habilidad basadas en la Inteligencia. Este penalizador también se aplica a la CD de cualquier conjuro basada en la Inteligencia.

Sabiduría: el daño a tu puntuación de Sabiduría hace que sufras penalizadores a las pruebas de habilidad basadas en la Sabiduría, y a las tiradas de salvación de Voluntad. Este penalizador también se aplica a la CD de cualquier conjuro basada en la Sabiduría.

Carisma: el daño a tu puntuación de Carisma hace que sufras penalizadores a las pruebas de habilidad basadas en el Carisma. Este penalizador también se aplica a la CD de cualquier conjuro basada en el Carisma, y a la CD para resistir a tu energía canalizada.

Consunción de característica: la consunción de característica reduce realmente la puntuación de la característica relevante. Modifica todas las habilidades y estadísticas relacionadas con dicha característica, lo que puede hacer que pierdas puntos de habilidad, puntos de golpe, y otros bonificadores. La consunción de característica puede ser curada mediante el uso de conjuros como *restablecimiento*.

Aflicciones

Desde maldiciones hasta venenos, pasando por enfermedades, hay cierta cantidad de aflicciones que pueden afectar a una criatura. Si bien cada una de ellas tiene un efecto diferente, todas ellas funcionan con el mismo sistema básico. Todas las aflicciones conceden una tirada de salvación cuando se contraen. Si ésta tiene éxito, la criatura no sufre de la aflicción, ni necesita llevar a cabo ninguna tirada posterior. Si falla la tirada de salvación, la criatura es víctima de la aflicción y debe enfrentarse a sus efectos.

Las aflicciones requieren que una criatura lleve a cabo una tirada de salvación después de un período de tiempo, para evitar sufrir ciertos penalizadores. Con la mayoría de aflicciones, si se lleva a cabo con éxito cierta cantidad de tiradas de salvación consecutivas, la aflicción queda eliminada y no hacen falta más salvaciones. Algunas otras, por lo general sobrenaturales, no pueden curarse solamente mediante tiradas de salvación, y requieren la ayuda de magia poderosa para eliminarse. Cada aflicción se presenta como un bloque corto de información, para ayudarte mejor a juzgar sus resultados.

Nombre: este es el nombre de la aflicción.

Tipo: este es el tipo de la aflicción, como por ejemplo una maldición, enfermedad, o veneno. También podría incluir el medio de contraerla, como por ejemplo contagio, ingestión, inhalación, herida, conjuro, o trampa.

Salvación: aquí se informa del tipo de salvación necesaria para evitar contraerla, así como de la CD de la misma. A menos que se indique lo contrario, ésta es también la salvación para evitar los efectos de la aflicción una vez contraída, así como la CD de cualquier prueba de nivel de lanzador necesaria para acabar con la aflicción mediante la magia, como por ejemplo *quitar maldición*, o *neutralizar veneno*.

Incubación: algunas aflicciones tienen una cantidad de tiempo variable antes de actuar. Las criaturas que entran en contacto con una aflicción que tiene un período de incubación deben llevar a cabo una tirada de salvación de inmediato. Un éxito significa que la aflicción se evita, y no hay que llevar a cabo más tiradas de salvación. Un fallo significa que la criatura ha contraído la aflicción y debe empezar a llevar a cabo salvaciones adicionales una vez ha pasado el período de incubación. Los efectos de la aflicción no comienzan hasta después del periodo de incubación, y sólo si se fallan más tiradas de salvación.

Frecuencia: esto indica cada cuánto tiempo hay que llevar a cabo las tiradas de salvación periódicas una vez se ha contraído la aflicción (pasado el período de incubación, si es el caso). Si bien algunas aflicciones duran hasta que se curan, otras acaban de forma prematura, incluso si el personaje no se cura por otros medios. Si una aflicción acaba tras un período fijo de tiempo, se indicará en la frecuencia. Por ejemplo, una enfermedad con una frecuencia de '1/día' dura hasta que se cura, pero un veneno con una frecuencia de '1/asalto durante 6 asaltos' acaba una vez han transcurrido 6 asaltos.

Las aflicciones que no tienen frecuencia ocurren sólo una vez, inmediatamente después de contraerlas (o después del período de incubación si se indica uno).

Efecto: este es el efecto que el personaje sufre cada vez, si falla su tirada de salvación contra la aflicción. La mayoría de aflicciones causan daño de característica, o daño en puntos de golpe. Estos efectos son acumulativos, pero pueden curarse de forma normal. Otras aflicciones hacen que la criatura sufra penalizadores u otros efectos que, a veces, son acumulativos, con el resto sólo afectando a la criatura si ha fallado su salvación más reciente. Algunas aflicciones tienen efectos diferentes después de fallar la primera salvación; suelen tener un efecto inicial, que tiene lugar cuando se falla la primera salvación, y un efecto secundario cuando se fallan salvaciones adicionales, como se indica en el texto. El daño a los puntos de golpe y a las puntuaciones de característica causado por una aflicción no puede ser curado de forma natural mientras la aflicción persiste.

Cura: esto indica cómo se cura la aflicción. Comúnmente, es una cantidad de tiradas de salvación que debe llevarse a cabo de forma consecutiva. Incluso si la aflicción tiene una frecuencia limitada, podría curarse prematuramente si se consiguen suficientes tiradas de salvación. El daño a los puntos de golpe y a las puntuaciones de característica no se elimina cuando se cura una aflicción, sino que debe curarse normalmente. Las aflicciones sin una entrada de cura sólo pueden curarse mediante conjuros poderosos, como por ejemplo *neutralizar veneno* o *quitar maldición*. No importa cuántas tiradas de salvación se consigan, estas aflicciones continúan afectando al objetivo.

Ejemplo: Valeros quedó expuesto a la enfermedad del dolor carmesí. Falló una salvación de Fortaleza CD 15 para evitar contraerla por lo que, tras el período de incubación de 1d3 días, debe llevar a cabo otra salvación de Fortaleza CD 15 para evitar sufrir 1d6 puntos de daño a la Fuerza. A partir de ese momento debe llevar a cabo una salvación de Fortaleza CD 15 cada día (de acuerdo con la frecuencia de la enfermedad) para evitar más daño a la Fuerza. Si consigue sus salvaciones de Fortaleza en dos días consecutivos, queda curado de la enfermedad y cualquier daño sufrido empieza a curar con normalidad.

Maldiciones

Pícaros poco cuidadosos al saquear una tumba, héroes borrachos insultando a un mago poderoso, y aventureros atolondrados que recogen espadas antiguas, todos ellos podrían ser víctimas de maldiciones. Estas aflicciones mágicas pueden tener una amplia variedad de efectos, desde un simple penalizador a ciertas pruebas, a transformar a la víctima en un sapo. Algunas pueden hacer incluso que el afligido se pudra lentamente, no dejando tras de sí nada más que polvo. A diferencia de otras aflicciones, la mayoría de maldiciones no puede curarse mediante cierta cantidad de tiradas de salvación con éxito. Sin embargo, las maldiciones se pueden curar mediante la magia, por lo general mediante conjuros como *quitar maldición* y *romper encantamiento*. Si bien algunas causan un deterioro progresivo, otras infligen un penalizador estático desde el momento en el que se contraen, ni disipándose a lo largo del tiempo, ni empeorando. Además, hay cierta cantidad de objetos mágicos que actúa como maldiciones. Consulta el Capítulo 15 para una descripción de estos objetos malditos.

Los siguientes ejemplos presentan tan solo unas cuantas de las posibilidades a la hora de crear maldiciones.

CONJURO DE POLIMORFAR FUNESTO

Tipo maldición, conjuro; **Salvación** Fortaleza CD 17 niega, Voluntad CD 17 parcial
Efecto transforma al sujeto en un lagarto; ver descripción de *polimorfar funesto*.

DE HOMBRE LOBO

Tipo maldición, herida; **Salvación** Fortaleza CD 15 niega, Voluntad CD 15 para evitar los efectos

Incubación hasta la siguiente luna llena; **Frecuencia** en las noches de luna llena o cuando el personaje está herido

Efecto el sujeto se transforma en un lobo controlado por el DJ hasta la mañana siguiente.

INFORTUNIO

Tipo maldición; **Salvación** Voluntad CD 20 niega, no hay salvación para evitar los efectos

Frecuencia 1/hora

Efecto el sujeto debe repetir cualquier tirada que el DJ decida, y quedarse con el peor de los resultados

MALDICIÓN DE LOS SIGLOS

Tipo maldición; **Salvación** Voluntad CD 17

Frecuencia 1/día

Efecto envejeces 1 año

PUTRIDEZ DE MOMIA

Tipo maldición, enfermedad, herida; **Salvación** Fortaleza CD 16

Incubación 1 minuto; **Frecuencia** 1/día

Efecto 1d6 puntos de daño a la Con y 1d6 puntos de daño al Car; **Cura** la podredumbre de momia sólo se puede curar lanzando *quitar maldición* y *quitar enfermedad* con menos de 1 minuto de diferencia entre sí.

TRAMPA DE LANZAR MALDICIÓN

Tipo maldición, conjuro, trampa; **Salvación** Voluntad CD 14

Efecto penalizador -6 a la Fuerza

Enfermedades

Desde una pestilencia generalizada a la mordedura de una rata terrible, las enfermedades son una seria amenaza tanto para la gente común como para los aventureros. Las enfermedades raramente tienen frecuencia limitada, pero la mayoría tiene un período de incubación largo, que también puede ser variable. La mayoría de enfermedades puede curarse mediante cierto número de tiradas de salvación consecutivas, o mediante conjuros como *quitar enfermedad*.

Las siguientes muestras representan tan sólo algunas de las posibilidades a la hora de crear enfermedades.

ASCUA MENTAL

Tipo enfermedad, inhalación; **Salvación** Fortaleza CD 12

Incubación 1 día; **Frecuencia** 1/día

Efecto 1d4 puntos de daño a la Int; **Cura** 2 salvaciones consecutivas

DOLOR CARMESÍ

Tipo enfermedad, herida; **Salvación** Fortaleza CD 15

Incubación 1d3 días; **Frecuencia** 1/día

Efecto 1d6 puntos de daño a la Fue; **Cura** 2 salvaciones consecutivas

ESCALOFRÍOS DIABÓLICOS

Tipo enfermedad, herida; **Salvación** Fortaleza CD 14

Incubación 1d4 días; **Frecuencia** 1/día

Efecto 1d4 puntos de daño a la Fue; **Cura** 3 salvaciones consecutivas

FIEBRE DE LA MUGRE

Tipo enfermedad, herida; **Salvación** Fortaleza CD 12

Incubación 1d3 días; **Frecuencia** 1/día

Efecto 1d3 puntos de daño a la Des, y 1d3 puntos de daño a la Con; **Cura** 2 salvaciones consecutivas

FIEBRE DEMONÍACA

Tipo enfermedad, herida; **Salvación** Fortaleza CD 18

Incubación 1 día; **Frecuencia** 1/día

Efecto 1d6 puntos de daño a la Con, el sujeto debe llevar a cabo una segunda salvación de Fort o 1 punto de daño se convierte en consunción; **Cura** 2 salvaciones consecutivas

FIEBRE HILARANTE

Tipo enfermedad, inhalación; **Salvación** Fortaleza CD 16

Incubación 1 día; **Frecuencia** 1/día

Efecto 1d6 puntos de daño a la Sab; **Cura** 2 salvaciones consecutivas

LEPRA

Tipo enfermedad, contacto, inhalación o herida; **Salvación** Fortaleza CD 12 niega, Fortaleza CD 20 evita los efectos

Incubación 2d4 semanas; **Frecuencia** 1/semana

Efecto 1d2 puntos de daño al Car; **Cura** 2 salvaciones consecutivas

MAL DE CEGUERA

Tipo enfermedad, ingestión; **Salvación** Fortaleza CD 16

Incubación 1d3 días; **Frecuencia** 1/día

Efecto 1d4 puntos de daño a la Fue; si son más de 2, el sujeto debe llevar a cabo una segunda salvación de Fort o queda cegado permanentemente; **Cura** 2 salvaciones consecutivas

MUERTE VISCOSA

Tipo enfermedad, contacto; **Salvación** Fortaleza CD 14

Incubación 1 día; **Frecuencia** 1/día

Efecto 1d4 puntos de daño a la Con, el sujeto debe llevar a cabo una segunda salvación de Fort o 1 punto de daño se convierte en consunción; **Cura** 2 salvaciones consecutivas

PESTE BUBÓNICA

Tipo enfermedad, herida o inhalación; **Salvación** Fortaleza CD 17

Incubación 1 día; **Frecuencia** 1/día

Efecto 1d4 puntos de daño a la Con, 1 punto de daño al Car, y el sujeto queda fatigado; **Cura** 2 salvaciones consecutivas

TEMBLEQUEO

Tipo enfermedad, contacto; **Salvación** Fortaleza CD 13

Incubación 1 día; **Frecuencia** 1/día

Efecto 1d8 puntos de daño a la Des; **Cura** 2 salvaciones consecutivas.

Veneno

No hay otra aflicción tan común como el veneno. Desde los colmillos de una víbora hasta la daga manchada de icor de un asesino, el veneno es una amenaza constante. Los venenos se pueden curar mediante tiradas de salvación con éxito, y conjuros como *neutralizar veneno*.

Los venenos de contacto se transmiten en el momento en que alguien toca el veneno con la piel desnuda. Dichos venenos pueden utilizarse como venenos de herida. Los venenos de contacto suelen tener un período de incubación de 1 minuto y una frecuencia de 1 minuto. Los venenos de ingestión actúan cuando alguien come o bebe el veneno. Suelen tener un período de incubación de 10 minutos y una frecuencia de 1 minuto. Los venenos de herida no suelen tener período de incubación, y tienen una frecuencia de 1 asalto. Los venenos de inhalación actúan en el momento en que una criatura entra en un área que los contiene. La mayoría llenan volúmenes de hasta 10 pies cúbicos (*0,28 m³*) por dosis. Las criaturas pueden intentar contener el aliento para evitar inhalar la toxina, y quienes lo hacen tienen un 50% de probabilidad de evitar la salvación de Fortaleza de cada asalto. Consulta las reglas sobre contener el aliento y asfixia en el capítulo 13. Ten en cuenta que un personaje que normalmente se asfixiaría intentando contener el aliento, en vez de eso empieza a respirar normalmente de nuevo.

A diferencia de otras aflicciones, dosis múltiples del mismo veneno se apilan. Los venenos transmitidos por herida y contacto no pueden infligir más de una dosis a la vez, pero los inhalados y los ingeridos pueden infligir dosis múltiples a la vez. Cada dosis adicional prolonga la duración total del veneno (tal y como se indica en frecuencia) en la mitad de su duración total. Además, cada dosis de veneno aumenta en +2 la CD para resistirlo, incremento que es acumulativo. Dosis múltiples no alteran las condiciones de curación del veneno, y cumplirlas acaba con la aflicción para todas las dosis. Por ejemplo, un personaje es mordido tres veces el mismo asalto por un trío de arañas monstruosas Medianas, que le inyectan otras tantas dosis de veneno de araña Mediana. El desafortunado personaje tiene que llevar a cabo salvaciones de Fortaleza CD 18 durante los siguientes 8 asaltos. Afortunadamente, una sola salvación con éxito cura al personaje de las tres dosis de veneno.

Aplicar veneno a un arma o a una pieza de munición es una acción estándar. Cuando un personaje aplica o prepara un veneno para su uso, hay una probabilidad del 5% de que se exponga a sí mismo al veneno y tenga que salvar contra el mismo de la forma normal, lo que no consume la dosis del mismo. Cuando un personaje ataca con un arma envenenada, si la tirada de ataque resulta en un 1 natural, se expone a sí mismo al veneno. La dosis del mismo que hay sobre el arma se consume cundo ésta golpea a una criatura o es tocada por quien la empuña. Los personajes con el rasgo de clase uso de venenos no corren el riesgo de envenenarse accidentalmente.

Los venenos se pueden fabricar utilizando Artesanía (alquimia). La CD para fabricar un veneno es igual a la CD de su salvación de Fortaleza. Una tirada de un 1 natural en una prueba de Artesanía mientras se fabrica un veneno expone a su fabricante al mismo. Los artesanos con el rasgo de clase uso de venenos no corren el riesgo de envenenarse al utilizar Artesanía para fabricar un veneno.

Los siguientes ejemplos son tan solo algunas de las posibilidades de creación de venenos.

ACEITE DE GÁRRALA

Tipo veneno, ingestión; **Salvación** Fortaleza CD 15
Incubación 1 minuto
Efecto inconsciencia 1d3 horas; **Cura** 1 salvación

ACEITE DE SANGREVERDE

Tipo veneno, herida; **Salvación** Fortaleza CD 13
Frecuencia 1/asalto durante 4 asaltos
Efecto 1 punto de daño a la Con; **Cura** 1 salvación

ACÓNITO (MATALOBOS)

Tipo veneno, ingestión; **Salvación** Fortaleza CD 16
Incubación 10 minutos; **Frecuencia** 1/minuto durante 6 minutos
Efecto 1d3 puntos de daño a la Con; **Cura** 1 salvación

ARSÉNICO

Tipo veneno, ingestión; **Salvación** Fortaleza CD 13
Incubación 10 minutos; **Frecuencia** 1/minuto durante 4 minutos
Efecto 1d2 punto de daño a la Con; **Cura** 1 salvación

BELLADONA

Tipo veneno, ingestión; **Salvación** Fortaleza CD 14
Incubación 10 minutos; **Frecuencia** 1/minuto durante 6 minutos
Efecto 1d2 puntos de daño a la Fue, el sujeto puede salvar para curarse de una aflicción de licantropía contraída hasta 1 hora antes; **Cura** 1 salvación

BILIS DE DRAGÓN

Tipo veneno, contacto; **Salvación** Fortaleza CD 26
Frecuencia 1/asalto durante 6 asaltos
Efecto 1d3 puntos de daño a la Fue

BRUMA DE LA DEMENCIA

Tipo veneno, inhalación; **Salvación** Fortaleza CD 15
Frecuencia 1/asalto durante 6 asaltos
Efecto 1d3 puntos de daño a la Sab; **Cura** 1 salvación

CICUTA

Tipo veneno, ingestión; **Salvación** Fortaleza CD 18
Incubación 10 minutos; **Frecuencia** 1/minuto durante 6 minutos
Efecto 1d6 puntos de daño a la Des, las criaturas reducidas a Des o se asfixian; **Cura** 2 salvaciones consecutivas

EFLUVIOS SOMARREROS

Tipo veneno, inhalación; **Salvación** Fortaleza CD 18
Frecuencia 1/asalto durante 6 asaltos
Efecto inicial 1 punto de consunción de Con; **Efecto secundario** 1d3 puntos de daño a la Con; **Cura** 2 salvaciones consecutivas

ESENCIA DE SOMBRA

Tipo veneno, herida; **Salvación** Fortaleza CD 17

Tabla 16-2: algunos venenos

Nombre	Tipo	CD Fort	Incub.	Frecuencia	Efecto	Cura	Coste
Aceite de gárrala	ingestión	15	1 min.	—	inconsciencia 1d3 horas	1 salv.	90 po
Aceite de sangreverde	herida	13	—	1/as. en 4 as.	1 Con	1 salv.	100 po
Acónito (matalobos)	ingestión	16	10 min.	1/min. en 6 min.	1d3 Con	1 salv.	500 po
Arsénico	ingestión	13	10 min.	1/min. en 4 min.	1d2 Con	1 salv.	120 po
Belladona	ingestión	14	10 min.	1/min. en 6 min.	1d2 fue, ver texto	1 salv.	100 po
Bilis de dragón	contacto	26	—	1/as. en 6 as.	1d3 Fue	—	1.500 po
Bruma de la demencia	inhalación	15	—	1/as. en 6 as.	1d3 Sab	1 salv.	1.500 po
Cicuta	ingestión	18	10 min.	1/min. en 6 min.	1d6 Des, ver texto	2 salv.	2.500 po
Efluvios somarreros	inhalación	18	—	1/as. en 6 as.	Consunción 1 Con/1d3 Con	2 salv.	2.100 po
Esencia de sombra	herida	17	—	1/as. en 6 as.	Consunción 1 Fue/1d2 Fue	1 salv.	250 po
Extracto de loto negro	contacto	20	1 min.	1/as. en 6 as.	1d6 Con	2 salv.	4.500 po
Hiñito azul	herida	14	—	1/as. en 2 as.	1 Con, inconsciente 1d3 horas	1 salv.	120 po
Hoja mortal	herida	20	—	1/as. en 6 as.	1d3 Con	2 salv.	1.800 po
Hongo listado	ingestión	11	10 min.	1/min. en 4 min.	1d3 Sab, 1 Int	1 salv.	180 po
Lágrimas de la muerte	contacto	22	1 min.	1/min. en 6 min.	1d6 Con y paralizado 1 min.	—	6.500 po
Musgo del Ello	ingestión	14	10 min.	1/min. en 6 min.	1d3 Int	1 salv.	125 po
Pasta de raíz de viraguia	contacto	16	1 min.	1/min. en 6 min.	1d2 Des	1 salv.	250 po
Polvo de liche	ingestión	17	10 min.	1/min. en 6 min.	1d3 Fue	2 salv.	400 po
Polvo de ungol	inhalación	15	—	1/as. en 4 as.	Consunción 1 Car/1d2Car	1 salv.	1.000 po
Pólvoras de asaltante oscuro	ingestión	18	10 min.	1/min. en 6 min.	1d3 Con y 1 Fue	2 salv.	800 po
Raíz de sanguinaria	herida	12	1 as.	1/as. en 4 as.	1 Con y 1 Sab	1 salv.	100 po
Raíz de terinav	contacto	16	1 min.	1/min. en 6 min.	1d3 Des	1 salv.	400 po
Residuo de hoja de cativera	contacto	16	1 min.	1/min. en 6 min.	2d12 pg/1 Con	1 salv.	300 po
Sueño del rey	ingestión	19	1 día	1/día	Consunción 1 Con	2 salv.	5.000 po
Vapor de pesadilla	inhalado	20	—	1/as. en 6 as.	1 Sab y confundido 1 as.	2 salv.	1.800 po
Veneno de araña Mediana	herida	14	—	1/as. en 4 as.	1d2 fue	1 salv.	150 po
Veneno de avispa gigante	herida	18	—	1/as. en 6 as.	1d2 Des	1 salv.	210 po
Veneno de ciempiés Pequeño	herida	11	—	1/as. en 4 as.	1 Des	1 salv.	90 po
Veneno de escorpión Grande	herida	17	—	1/as. en 6 as.	1d2 Fue	1 salv.	200 po
Veneno de gusano púrpura	herida	24	—	1/as. en 6 as.	1d3 Fue	2 salv.	700 po
Veneno de víbora negra	herida	11	—	1/as. en 6 as.	1d2 Con	1 salv.	120 po
Veneno de wyvern	herida	17	—	1/as. en 6 as.	1d4 Con	2 salv.	3.000 po
Veneno drow	herida	13	—	1/min. en 2 min.	inconsciente 1 min./2d4 horas	1 salv.	75 po
Veneno prismático verde	conjuro	varía	—	1/as. en 6 as.	Muerte/1 Con	2 salv.	—
Vomicalia	contacto	13	1 min.	1/min. en 6 min.s	1d3 Con	1 salv.	650 po

Frecuencia 1/asalto durante 6 asaltos

Efecto inicial 1 punto de consunción de Fue; **Efecto secundario** 1d2 puntos de daño a la Fue; **Cura** 1 salvación

EXTRACTO DE LOTO NEGRO

Tipo veneno, contacto; **Salvación** Fortaleza CD 20

Incubación 1 minuto; **Frecuencia** 1/asalto durante 6 asaltos

Efecto 1d6 puntos de daño a la Con; **Cura** 2 salvaciones consecutivas

HIÑITO AZUL

Tipo veneno, herida; **Salvación** Fortaleza CD 14

Frecuencia 1/asalto durante 2 asaltos

Efecto inicial 1 punto de consunción de Con; **Efecto secundario** inconsciencia 1d3 horas; **Cura** 1 salvación

HOJA MORTAL

Tipo veneno, herida; **Salvación** Fortaleza CD 20

Frecuencia 1/asalto durante 6 asaltos

Efecto 1d3 puntos de daño a la Con; **Cura** 2 salvaciones consecutivas

HONGO LISTADO

Tipo veneno, ingestión; **Salvación** Fortaleza CD 11

Incubación 10 minutos; **Frecuencia** 1/minuto durante 4 minutos

Efecto 1d3 puntos de daño a la Sab, y 1 a la Int; **Cura** 1 salvación

LÁGRIMAS DE LA MUERTE

Tipo veneno, contacto; **Salvación** Fortaleza CD 22

Incubación 1 minuto; **Frecuencia** 1/minuto durante 6 minutos

Efecto 1d6 puntos de daño a la Con, y paralizado 1 minuto

MUSGO DEL ELLO

Tipo veneno, ingestión; **Salvación** Fortaleza CD 14
Incubación 10 minutos; **Frecuencia** 1/minuto durante 6 minutos
Efecto 1d3 puntos de daño a la Int; **Cura** 1 salvación

PASTA DE RAÍZ DE VIRAGUIA

Tipo veneno, contacto; **Salvación** Fortaleza CD 16
Incubación 1 minuto; **Frecuencia** 1/minuto durante 6 minutos
Efecto 1d2 puntos de daño a la Des; **Cura** 1 salvación

POLVO DE LICHE

Tipo veneno, ingestión; **Salvación** Fortaleza CD 17
Incubación 10 minutos; **Frecuencia** 1/minuto durante 6 minutos
Efecto 1d3 puntos de daño a la Fue; **Cura** 2 salvaciones consecutivas

POLVO DE UNGOL

Tipo veneno, inhalación; **Salvación** Fortaleza CD 15
Frecuencia 1/asalto durante 4 asaltos
Efecto inicial 1 punto de consunción de Car; **Efecto secundario** 1d2 puntos de daño al Car; **Cura** 1 salvación

PÓLVORAS DE ASALTANTE OSCURO

Tipo veneno, ingestión; **Salvación** Fortaleza CD 18
Incubación 10 minutos; **Frecuencia** 1/minuto durante 6 minutos
Efecto 1d3 puntos de daño a la Con y 1 de daño a la Fue; **Cura** 2 salvaciones consecutivas

RAÍZ DE SANGUINARIA

Tipo veneno, herida; **Salvación** Fortaleza CD 12
Incubación 1 asalto; **Frecuencia** 1/asalto durante 4 asaltos
Efecto 1 punto de daño a la Con y 1 punto de daño a la Sab; **Cura** 1 salvación

RAÍZ DE TERINAV

Tipo veneno, contacto; **Salvación** Fortaleza CD 16
Incubación 1 minuto; **Frecuencia** 1/minuto durante 6 minutos
Efecto 1d3 puntos de daño a la Des; **Cura** 1 salvación

RESIDUO DE HOJA DE CATIVERA

Tipo veneno, contacto; **Salvación** Fortaleza CD 16
Incubación 1 minuto; **Frecuencia** 1/minuto durante 6 minutos
Efecto inicial 2d12 pg de daño; **Efecto secundario** 1 punto de daño a la Con; **Cura** 1 salvación

SUEÑO DEL REY

Tipo veneno, ingestión; **Salvación** Fortaleza CD 19
Incubación 1 día; **Frecuencia** 1/día
Efecto 1 punto de consunción de Con; **Cura** 2 salvaciones consecutivas

VAPOR DE PESADILLA

Tipo veneno, inhalación; **Salvación** Fortaleza CD 20
Frecuencia 1/asalto durante 6 asaltos
Efecto 1 punto de daño a la Sab, y confundido 1 asalto; **Cura** 2 salvaciones consecutivas

VENENO DE ARAÑA MEDIANA

Tipo veneno, herida; **Salvación** Fortaleza CD 14
Frecuencia 1/asalto durante 4 asaltos
Efecto 1d2 puntos de daño a la Fue; **Cura** 1 salvación

VENENO DE AVISPA GIGANTE

Tipo veneno, herida; **Salvación** Fortaleza CD 18
Frecuencia 1/asalto durante 6 asaltos
Efecto 1d2 puntos de daño a la Des; **Cura** 1 salvación

VENENO DE CIEMPIÉS PEQUEÑO

Tipo veneno, herida; **Salvación** Fortaleza CD 11
Frecuencia 1/asalto durante 4 asaltos
Efecto 1 punto de daño a la Des; **Cura** 1 salvación

VENENO DE ESCORPIÓN GRANDE

Tipo veneno, herida; **Salvación** Fortaleza CD 17
Frecuencia 1/asalto durante 6 asaltos
Efecto 1d2 puntos de daño a la Fue; **Cura** 1 salvación

VENENO DE GUSANO PÚRPURA

Tipo veneno, herida; **Salvación** Fortaleza CD 24
Frecuencia 1/asalto durante 6 asaltos
Efecto 1d3 puntos de daño a la Fue; **Cura** 2 salvaciones consecutivas

VENENO DE VÍBORA NEGRA

Tipo veneno, herida; **Salvación** Fortaleza CD 11
Frecuencia 1/asalto durante 6 asaltos
Efecto 1d2 puntos de daño a la Con; **Cura** 1 salvación

VENENO DE WYVERN

Tipo veneno, herida; **Salvación** Fortaleza CD 17
Frecuencia 1/asalto durante 6 asaltos
Efecto 1d4 puntos de daño a la Con; **Cura** 2 salvaciones consecutivas

VENENO DROW

Tipo veneno, herida; **Salvación** Fortaleza CD 13
Frecuencia 1/minuto durante 2 minutos
Efecto inicial inconsciencia 1 minuto; **Efecto secundario** Inconsciencia 2d4 horas; **Cura** 1 salvación

VENENO PRISMÁTICO VERDE

Tipo veneno, conjuro; **Salvación** Fort CD varía según el conjuro
Frecuencia 1/asalto durante 6 asaltos
Efecto inicial muerte; **Efecto secundario** 1 punto de daño a la Con; **Cura** 2 salvaciones consecutivas. Ver *esfera prismática*, *muro prismático*, o *rociada prismática*, para más detalles.

VOMICALIA

Tipo veneno, contacto; **Salvación** Fortaleza CD 13
Incubación 1 minuto; **Frecuencia** 1/minuto durante 6 minutos
Efecto 1d3 puntos de daño a la Con; **Cura** 1 salvación

Ataques mortales

En la mayoría de casos, un ataque mortal permite a la víctima una salvación de Fortaleza para evitar el efecto, pero si falla, el personaje muere al instante.

Revivir a los muertos no funciona sobre alguien que ha perecido por un ataque o efecto mortal.

Los ataques mortales matan al instante. No es posible estabilizar a la víctima, ni mantenerla con vida.

En caso de que importe, un personaje muerto, independientemente de la causa, tiene tantos puntos de golpe como su valor de Constitución, en negativo.

El conjuro *custodia contra la muerte* protege al personaje de estos ataques.

Consunción de energía, y niveles negativos

Algunos conjuros, y cierta cantidad de criaturas muertas vivientes, tienen la aptitud de consumir la vida y la energía de sus adversarios; este terrible ataque se traduce en 'niveles negativos,' que imponen a la víctima ciertas penalizaciones.

Por cada nivel negativo que se impone a una criatura, sufre un penalizador -1 acumulativo a todas sus pruebas de característica, tiradas de ataque, pruebas de maniobras de combate, Defensa contra las maniobras de combate, tiradas de salvación, y pruebas de habilidad. Además, ve reducidos sus pg totales y actuales en 5 por cada nivel negativo que posee. A la criatura se la considera como de un nivel inferior a efectos de las variables dependientes del nivel (como el lanzamiento de conjuros) por cada nivel negativo que posee. Los lanzadores de conjuros no pierden conjuros preparados ni espacios de conjuro como resultado de los niveles negativos. Si llegan a ser iguales o mayores que su total de Dados de golpe, muere.

Una criatura con niveles negativos temporales tiene derecho cada día a una nueva tirada de salvación para eliminar el nivel negativo. La CD de esta salvación es la misma que la del efecto que los causó.

Algunas aptitudes y conjuros (como por ejemplo *revivir a los muertos*) causan una consunción de nivel permanente a una criatura. Esto se trata igual que los niveles temporales negativos, pero no permite una nueva salvación cada día para eliminarlos. La consunción de nivel se puede eliminar mediante conjuros como *restablecimiento*. Los niveles negativos permanentes permanecen después de que una criatura muerta sea devuelta a la vida. Una criatura cuyos niveles negativos permanentes son iguales a sus Dados de golpe no puede ser devuelta a la vida mediante conjuros como *revivir a los muertos* y *resurrección* sin necesitar además un conjuro de *restablecimiento*, lanzado el asalto siguiente al que se le devuelve la vida.

Hechizos y compulsiones

Hay muchas aptitudes y conjuros que pueden nublar la mente de personajes y de monstruos, dejándoles incapaces de distinguir amigo de enemigo o, peor aún, engañándoles para que piensen que sus antiguos amigos son ahora sus peores enemigos. Dos tipos de encantamiento afectan a los personajes y a las criaturas: los hechizos y las compulsiones.

Hechizar a otra criatura concede al hechizador la aptitud de hacerse amigo y sugerir cursos de acción a su sicario, pero la servidumbre no es, ni absoluta, ni descerebrada. Los hechizos de este tipo incluyen los diversos conjuros de *hechizar*, y algunas aptitudes de los monstruos. En esencia, un personaje *hechizado* retiene el libre albedrío, pero toma sus decisiones de acuerdo con un punto de vista erróneo.

Una criatura hechizada no obtiene ninguna aptitud mágica para entender el idioma de su nuevo amigo.

Un personaje hechizado retiene su alineamiento y alianzas originales, generalmente con la excepción de que ahora ve a la criatura hechizadora como un amigo de confianza, y concede gran valor a sus sugerencias e indicaciones.

Un personaje hechizado combate a sus antiguos aliados si y solamente si amenazan a su nuevo amigo, e incluso en ese caso utiliza los medios menos letales a su disposición, en tanto en cuanto dichas tácticas tengan alguna posibilidad de éxito (como haría en un combate con un amigo de verdad).

Un personaje hechizado tiene derecho a una prueba enfrentada de Carisma contra su amo para resistirse a instrucciones u órdenes que le obligarían a hacer algo que normalmente no haría ni siquiera por un amigo de confianza Si tiene éxito, decide no seguir esa orden, pero permanece hechizado.

Un personaje hechizado jamás obedece una orden obviamente suicida, o que pueda provocarle daño.

Si la criatura hechizadora ordena a su sicario hacer algo a lo que el personaje influenciado se opondría violentamente, éste puede intentar una nueva tirada de salvación para liberarse de la influencia.

Un personaje hechizado que es atacado abiertamente por la criatura que le hechizó, o por los aliados aparentes de la misma, queda automáticamente libre del conjuro o del efecto.

La compulsión es algo totalmente diferente. Una compulsión pasa por encima, en alguna forma, del libre albedrío del sujeto, o simplemente cambia la forma en la que funciona la mente de éste. Un hechizo hace que el objetivo sea amigo del lanzador; una compulsión hace que el objetivo le obedezca.

Tanto si un personaje está hechizado como compelido, no facilita voluntariamente información o tácticas que su amo no le pidiera.

Inmunidad y vulnerabilidad a la energía

Una criatura con inmunidad a la energía nunca sufre daño debido a dicho tipo de energía. La vulnerabilidad significa que la criatura sufre vez y media el daño normal (+50%) de dicho tipo de energía, sin importar si se permite una tirada de salvación, o si la salvación es un éxito o fracaso.

Invisibilidad

La capacidad de moverse sin ser visto no es efectiva al cien por cien. Aunque no pueden ser vistas, las criaturas invisibles pueden ser oídas, olidas o palpadas.

La invisibilidad hace que una criatura no pueda ser detectada por la visión, incluyendo la visión en la oscuridad.

Por sí misma, la invisibilidad no otorga a una criatura inmunidad contra los golpes críticos, pero sí la hace inmune al daño extra por ser enemigo predilecto de un explorador, y al de los ataques furtivos.

Por regla general, una criatura puede detectar la presencia de una criatura invisible que está llevando a cabo una acción a 30 pies (*9 m*) o menos con una prueba de Percepción CD 20. El observador tiene la sensación de que 'allí hay algo' pero no puede verlo ni atacarlo con precisión. Es prácticamente imposible (+20 a la CD) detectar la casilla específica de una criatura invisible con una prueba de Percepción. Incluso si un personaje supera esta prueba, la criatura invisible sigue teniendo el beneficio de la ocultación total (50% de probabilidad de fallo). Hay cierto número de modificadores que se pueden aplicar a esta CD si la criatura invisible se mueve o está llevando a cabo alguna actividad ruidosa.

La criatura invisible está...	Modif. a la CD de Percepción
En combate o hablando	-20
Moviéndose a la mitad de velocidad	-5
Moviéndose al máximo de velocidad	-10
Corriendo o cargando	-20
Inmóvil	+20
Utilizando Sigilo	Prueba de Sigilo +20
A cierta distancia	+1 por cada 10 pies (*3 m*)
Tras un obstáculo (puerta)	+5
Tras un obstáculo (muro de piedra)	+15

Una criatura puede buscar a tientas para localizar a una criatura invisible. Un personaje puede llevar a cabo un ataque de toque con sus manos o con su arma en 2 casillas adyacentes de 5 pies (*1,5 m*), utilizando una acción estándar. Si hay una criatura invisible en el área designada, tiene un 50% de probabilidad de fallo en el ataque de toque. Si lo consigue, no causa daño, pero ha sido capaz de dar con el paradero exacto de la criatura invisible (si la criatura se mueve su ubicación vuelve a ser, obviamente, desconocida).

Si una criatura invisible golpea a un personaje, el personaje que sufre el golpe sabe dónde se encuentra la criatura (hasta que se mueve, claro). La única excepción la encontramos cuando la criatura invisible tiene un alcance superior a los 5 pies (*1,5 m*), en cuyo caso la criatura golpeada conoce la posición de su atacante de forma aproximada, pero no es capaz de dar con la posición exacta.

Si un personaje quiere atacar a una criatura invisible cuya situación exacta ha determinado, puede atacar normalmente, pero la criatura invisible aún se beneficia de ocultación total (hay, pues, un 50% de probabilidad de fallo). Una criatura invisible especialmente grande o lenta puede tener una probabilidad de fallo menor.

Si un personaje intenta atacar a una criatura invisible cuya situación exacta le es desconocida, haz que el jugador decida la casilla donde el personaje dirigirá el ataque. Si la criatura invisible está allí, sigue los pasos normales para el ataque. Si la criatura no está allí, lleva a cabo igualmente la tirada de probabilidad de fallo como si estuviera; no dejes que el jugador vea el resultado, y dile que su personaje ha fallado. Así, el jugador no sabe si ha fallado el ataque porque el enemigo no está allí, o porque no ha tenido éxito en la probabilidad de fallo.

Si un personaje invisible recoge un objeto visible, el objeto sigue siendo visible. Una criatura invisible puede recoger un objeto visible pequeño y esconderlo en su persona (en el bolsillo, o bajo su túnica) y hacer que no se vea. Se puede recubrir un objeto invisible con harina para, por lo menos, seguir el rastro de su posición (mientras dura la harina sobre el objeto).

Las criaturas invisibles dejan huellas, y se les puede seguir el rastro con normalidad. Las huellas en la arena, el barro, u otras superficies blandas pueden servir de indicio a los enemigos que quieren conocer la situación de una criatura invisible.

Una criatura invisible que está en el agua hace que ésta se mueva, lo que revela su situación. Sin embargo, la criatura invisible sigue siendo difícil de ver, y aún dispone de ocultación.

Una criatura con la aptitud de olfato puede detectar a una criatura invisible del mismo modo que lo haría con una visible.

Una criatura con la dote Lucha a ciegas tiene mayor probabilidad de acertar a una criatura invisible. Tira dos veces la probabilidad de fallo, y sólo se considera que no la ha golpeado si falla ambas tiradas (también puedes hacer una sola tirada de 25% en lugar de dos de 50%).

Una criatura con vista ciega puede atacar a una criatura invisible (e interactuar con ella de cualquier otra forma) sin importar la invisibilidad de ésta.

Una antorcha invisible encendida desprende luz, como también lo hace un objeto invisible con un conjuro de *luz* (o similar) lanzado sobre él.

Las criaturas etéreas (como los fantasmas del *Bestiario*) son invisibles. Como las criaturas etéreas no están presentes materialmente, las pruebas de Percepción, el olfato, la Lucha a ciegas, y la vista ciega, no ayudan a localizarlas. Las criaturas incorporales a menudo son invisibles. Olfato, Lucha a ciegas y vista ciega no contribuyen a detectar o a atacar las criaturas invisibles e incorporales, pero las pruebas de Percepción pueden ayudar.

Las criaturas invisibles no pueden emplear ataques de mirada.

La invisibilidad no entorpece los conjuros de adivinación.

Dado que hay algunas criaturas que pueden detectar o incluso ver a las criaturas invisibles, sigue siendo útil poder esconderse aunque se sea invisible.

Miedo

Los conjuros, los objetos mágicos, y algunos monstruos pueden afectar mediante el miedo a los personajes. En la mayoría de los casos, el personaje tiene que llevar a cabo una tirada de salvación de Voluntad para resistir el efecto; un fallo implica que el personaje acaba estremecido, asustado o despavorido.

Estremecido: los personajes estremecidos sufren un penalizador -2 a las tiradas de ataque, las tiradas de salvación, y las pruebas de habilidad y de característica.

Asustado: los personajes asustados sufren los mismos efectos que los estremecidos, pero además huyen tan rápido como pueden de lo que les provoca el miedo, siendo capaces de decidir el camino de huida. Aparte de esto, una vez fuera del alcance visual (o auditivo) de lo que les ha causado el miedo, pueden actuar como quieran. Sin embargo, si el miedo persiste, los personajes pueden verse obligados

a huir otra vez si vuelve a aparecer lo que lo provoca. Los personajes asustados que no pueden huir pueden luchar, aunque siguen estando estremecidos.

Despavorido: los personajes despavoridos sufren los mismos efectos que los estremecidos, pero además huyen tan rápido como pueden de lo que les provoca el miedo. Aparte de huir del origen de su temor, la dirección que toman es aleatoria, y también huyen de cualquier otro peligro con el que se pueden llegar a topar, en lugar de enfrentarse a él. Una vez fuera del alcance visual (o auditivo) de lo que les ha causado el miedo, pueden actuar como quieran. Los personajes despavoridos que no pueden huir quedan aterrados.

Si no son capaces de huir, las criaturas despavoridas quedarán aterradas.

Sentir cada vez más miedo: los efectos del miedo son acumulativos. Un personaje estremecido que vuelve a quedar estremecido pasa a estar asustado, y un personaje estremecido que sufre un resultado de asustado pasa a estar despavorido. Un personaje asustado que sufre un resultado de estremecido o asustado acaba despavorido.

Olfato

Esta aptitud extraordinaria permite a una criatura detectar enemigos que se acercan, localizar enemigos escondidos, y seguir rastros con el olfato.

Una criatura con la aptitud olfato es capaz de detectar oponentes mediante el mismo, normalmente hasta 30 pies (*9 m*) o menos de distancia. Si el oponente está en dirección contraria al viento, el alcance es de 15 pies (*1,5 m*). Si está en la dirección del viento, el alcance es de 60 pies (*18 m*). Los olores fuertes, como el humo o la basura, pueden ser detectados hasta el doble de dichas distancias. Los olores extremadamente fuertes como el de una mofeta, o el hedor de los trogloditas, pueden ser detectados hasta el triple de dichas distancias.

La criatura detecta la presencia de otra, pero no su situación exacta. Detectar la dirección del olor es una acción de movimiento. Si la criatura se desplaza hasta 5 pies (*1,5 m*) o menos del objetivo (1 casilla), puede detectar el origen exacto, aunque no pueda verlo.

Una criatura con la dote Supervivencia y la aptitud olfato es capaz de seguir rastros por el olor, llevando a cabo una prueba de Supervivencia a fin de encontrar o seguir un rastro. Una criatura con la aptitud olfato puede intentar seguir rastros mediante Supervivencia sin entrenar. La CD normal para un rastro fresco es 10. La CD aumenta o disminuye dependiendo de lo fuerte que es el olor de la presa, del número de criaturas, y de la antigüedad del rastro. Por cada hora que pasa desde que se deja el rastro, la CD aumenta en 2. En todo lo demás, la aptitud sigue las reglas de la habilidad Supervivencia con respecto a seguir rastros. A las criaturas que siguen rastros con el olfato no les afectan las condiciones del terreno, ni la mala visibilidad.

Las criaturas con la aptitud olfato pueden identificar los olores que les son familiares, como los humanos se identifican mediante la vista.

El agua, sobre todo la corriente, hace perder el rastro a las criaturas que respiran fuera del agua. Sin embargo, las criaturas que respiran bajo el agua y que disponen de la aptitud de olfato, pueden utilizarla fácilmente en ese medio.

Los olores penetrantes pueden enmascarar los otros olores con gran facilidad. La presencia de un olor tal, arruina completamente la probabilidad de detectar o identificar adecuadamente a las criaturas y la CD base de Supervivencia para seguir rastros pasa a ser 20, en lugar de 10.

Parálisis

Algunos monstruos y conjuros tienen la aptitud sobrenatural o sortílega de paralizar a sus víctimas, inmovilizándolas por medios mágicos (la parálisis provocada por venenos se trata en la sección de Aflicciones).

Un personaje paralizado no es capaz de moverse, hablar, o llevar a cabo ningún tipo de acción física. Se queda clavado en el sitio, inmóvil e indefenso. Ni siquiera sus amigos son capaces de mover sus miembros. Puede llevar a cabo acciones puramente mentales, como lanzar conjuros sin componentes de ningún tipo.

Una criatura alada, que está volando al quedarse paralizada, no puede mover las alas y cae al suelo. Un nadador no puede nadar, y es posible que acabe ahogándose.

Reducción del daño

Algunas criaturas mágicas tienen la aptitud sobrenatural de curar al instante el daño producido por armas, o simplemente de ignorar los impactos, como si fueran invulnerables.

La cifra que forma parte de la reducción del daño (RD) de una criatura es la cantidad de puntos de golpe que ésta ignora de los ataques normales. Por lo general, ciertos tipos de arma pueden traspasar esta reducción (consulta 'Cómo sobrepasar la RD). Esta información está separada de la cifra de reducción del daño por una barra (/). Por ejemplo, RD 5/mágica significa que una criatura sufre 5 pg de daño menos de todas las armas que no son mágicas.

Si después de la barra hay un guión (-), la reducción es efectiva contra cualquier ataque que no ignora la reducción del daño.

Siempre que una reducción del daño niega completamente el daño de un ataque, también niega la mayoría de efectos que le acompañan, como el veneno inoculado en las heridas, el ataque aturdidor del monje, o las enfermedades basadas en heridas. La reducción del daño no afecta a los ataques de toque, al daño por energía infligido junto a un ataque, o a los ataques que consumen energía. Tampoco afecta a venenos o enfermedades que actúan por inhalación, ingestión o contacto.

Los ataques que no infligen daño gracias a la reducción del daño no interrumpen los conjuros.

Los conjuros, las aptitudes sortílegas, y los ataques de energía (incluso el fuego no mágico) ignoran la reducción del daño.

A veces la reducción del daño representa curación instantánea. Otras veces la reducción viene provocada por la dureza de la piel o del cuerpo. En cualquier caso, los personajes pueden ver que los ataques convencionales no sirven de mucho.

Si una criatura posee reducción del daño de diferentes orígenes, las dos formas no se apilan, sino que la criatura se beneficia de la mejor dependiendo de la situación.

Cómo sobrepasar la RD: la reducción del daño puede ser superada por materiales especiales, armas mágicas (cualquier arma con un

bonificador +1 o superior, sin contar el de gran calidad), ciertos tipos de armas (como por ejemplo cortantes o contundentes), y armas imbuidas con un alineamiento.

La munición disparada por un arma de proyectiles con un bonificador +1 o superior se trata como un arma mágica a efectos de sobrepasar la reducción del daño. Similarmente, la munición disparada por un arma de proyectiles con un alineamiento, obtiene el alineamiento de la misma (además de cualquier otro que pudiera tener).

Las armas con un bonificador +3 o más pueden ignorar algunos tipos de reducción de daño, sean cuales sean el material del que están hechas o su alineamiento. La siguiente tabla muestra qué tipo de bonificador se necesita para sobrepasar algunos tipos de reducción de daño comunes.

Tipo de RD	Equivalente a bonificador
Hierro frío/plata	+3
Adamantina*	+4
Basada en alineamiento	+5

*Ten en cuenta que esto no concede la aptitud de ignorar la dureza, como hace un arma adamantina de verdad

Resistencia a conjuros

La resistencia a conjuros es una aptitud extraordinaria que permite a los personajes no ser afectados por los conjuros (algunos conjuros también conceden esta resistencia).

Para conseguir que un conjuro tenga efecto sobre una criatura con resistencia a conjuros, quien lo lanza debe llevar a cabo una prueba de nivel de lanzador (1d20 + nivel del lanzador) que como mínimo iguale la resistencia a conjuros de la criatura (la resistencia a conjuros del defensor es como una CA contra los ataques mágicos). Si el lanzador falla la prueba, el conjuro no afecta a la criatura. La criatura no tiene que hacer nada especial para utilizar la resistencia a conjuros; ni siquiera necesita ser consciente de la amenaza que se cierne sobre ella para que esta aptitud funcione.

Tan sólo los conjuros y las aptitudes sortílegas están sujetos a la resistencia a conjuros; las aptitudes extraordinarias y las sobrenaturales (incluso los bonificadores de las armas mágicas) no lo están. Una criatura puede tener algunas aptitudes sobre las que tenga efecto la resistencia a conjuros y otras no. Incluso algunos conjuros ignoran la resistencia a conjuros; consulta 'Cuándo se aplica la resistencia a conjuros' a continuación.

Una criatura puede desactivar voluntariamente su resistencia a conjuros. Se trata de una acción estándar que no provoca ataques de oportunidad. Una vez que la criatura ha desactivado su resistencia a conjuros, se mantiene desactivada hasta el próximo turno de la misma. Al principio de su siguiente turno, la criatura vuelve a tener su resistencia a conjuros, a menos que decida mantenerla desactivada (esto también es una acción estándar que no provoca ataques de oportunidad).

La resistencia a conjuros de una criatura nunca crea interferencias con sus propios conjuros, objetos o aptitudes.

Una criatura con resistencia a conjuros no puede impartir este poder a otras tocándolas o colocándose en medio de ellas. Sólo algunas criaturas rarísimas, y unos pocos objetos mágicos son capaces de conferir la resistencia a conjuros a otros.

La resistencia a conjuros no se apila; se solapa.

Cuándo se aplica la resistencia a conjuros

Cada conjuro incluye una entrada que especifica si la resistencia a los conjuros se aplica al mismo o no. En general, el que se pueda aplicar o no depende de lo que haga el conjuro.

Conjuros con objetivo: la resistencia a conjuros se aplica si el conjuro tiene como objetivo a una criatura. Algunos conjuros dirigidos individualmente pueden ser dirigidos a varias criaturas simultáneamente. En estos casos, la resistencia a conjuros de una criatura se aplica sólo a la parte del conjuro dirigida a ella. Si hay más de una criatura con resistencia a conjuros, cada una de ellas comprueba su resistencia al conjuro por separado.

Conjuros de área: la resistencia a conjuros se aplica si la criatura está dentro del área del conjuro. Protege a la criatura, pero no afecta en nada al conjuro en sí.

Conjuros de efecto: la mayoría de estos conjuros convocan o crean algo, así que no están sujetos a la resistencia a conjuros. Sin embargo, a veces esta resistencia sí se aplica al efecto de los conjuros, normalmente a los que afectan a una criatura de forma más o menos directa, como *telaraña*.

La resistencia a conjuros puede proteger a una criatura de un conjuro que ya ha sido lanzado. Haz la tirada de resistencia cuando el conjuro empiece a causar efecto a la criatura.

Haz sólo una prueba de resistencia a conjuros por cada lanzamiento de un conjuro, o uso de una aptitud sortílega en particular. Si la resistencia a conjuros falla la primera vez, falla siempre que la criatura se encuentra con ese mismo conjuro. De la misma forma, si la resistencia funciona la primera vez, siempre se tiene. Si una criatura ha desactivado voluntariamente su resistencia a conjuros y es objetivo de uno, si vuelve a activar su resistencia y es objetivo de éste de nuevo, tiene una oportunidad (y sólo una) de resistirlo.

La resistencia a conjuros no tiene efecto a no ser que la energía creada o desprendida por el conjuro vaya dirigida realmente a la mente o al cuerpo de la criatura. Si el conjuro interactúa con alguna otra cosa, y tiene un efecto indirecto sobre la criatura, no hace falta tirar los dados. Una criatura puede sufrir heridas de a causa de un conjuro sin haber sido directamente afectada por él.

La resistencia a conjuros no se aplica si el efecto del conjuro engaña a los sentidos de la criatura o revela algo de ésta

La magia tiene que estar en funcionamiento para que la resistencia a conjuros sea aplicable. Los conjuros que tienen duración instantánea, pero resultados duraderos, no están sujetos a la resistencia a conjuros, a no ser que la criatura resistente quede expuesta al conjuro en el mismo momento en el que se lanza.

Resistencia a conjuros con éxito

La resistencia a conjuros evita que un conjuro o aptitud sortílega afecte o dañe a la criatura resistente. Sin embargo, nunca elimina o niega

el efecto de un conjuro sobre otra criatura. La resistencia a conjuros impide que un conjuro interrumpa a otro conjuro.

Cuando un conjuro ya ha sido lanzado y sigue en funcionamiento, fallar la prueba contra la resistencia a conjuros permite a la criatura resistente ignorar cualquier efecto que ese conjuro pueda tener. La magia continúa afectando a todos los demás de forma normal.

Resistencia a la canalización

Las criaturas con resistencia a la canalización obtienen un bonificador a las salvaciones de Voluntad llevadas a cabo contra la energía canalizada. Suman su bonificador a cualquier salvación de Voluntad que hacen para reducir a la mitad el daño y resistir el efecto.

Resistencia a la energía

Una criatura con resistencia a la energía tiene la aptitud (generalmente extraordinaria) de ignorar ciertos tipos de daño por ataque, pero no una inmunidad absoluta.

Cada aptitud de resistencia se define por el tipo de energía que puede resistir, y por la cantidad de puntos de daño que se resiste; no importa si el daño tiene origen mundano o mágico.

Cuando la resistencia anula totalmente el daño de un ataque de energía, el ataque no interrumpe un conjuro. La resistencia no se apila con la que podría proporcionar un conjuro.

Visión en la oscuridad

La visión en la oscuridad es la aptitud extraordinaria de ver en la oscuridad sin ningún tipo de luz, hasta una distancia especificada que depende de la criatura. La visión en la oscuridad es sólo en blanco y negro (no se pueden distinguir colores). No permite a los personajes ver nada que no sean capaces de ver de otra manera; los objetos invisibles siguen siendo invisibles, y las ilusiones siguen siendo visibles como lo que parecen ser. Asimismo, la criatura con visión en la oscuridad puede sufrir ataques de mirada normalmente. La presencia de luz no entorpece la visión en la oscuridad.

Visión en la penumbra

Los personajes con visión en la penumbra tienen unos ojos tan sensibles a la luz que pueden ver el doble de lo normal en una zona de luz tenue. La visión en la penumbra permite ver los colores. Un lanzador de conjuros con visión en la penumbra puede leer un pergamino, aunque la única fuente de luz sea la llama de una minúscula vela a su lado.

Los personajes con visión en la penumbra pueden ver de noche en exteriores, a la luz de la luna, tan bien como si fuera de día.

Vista ciega y sentido ciego

Algunas criaturas poseen vista ciega, la aptitud extraordinaria de usar un sentido no visual (o una combinación de éstos) para actuar con normalidad sin ver. Estos sentidos pueden ser la sensibilidad a las vibraciones, un olfato muy desarrollado, un oído fino, o la ubicación por eco. Esta aptitud hace que la invisibilidad y la ocultación (incluso la oscuridad mágica) no afecten a la criatura (aunque sigue sin poder ver a las criaturas etéreas). Esta aptitud funciona dentro de un alcance que se especifica en la descripción de cada criatura.

La vista ciega no permite a una criatura distinguir el color o los contrastes visuales. Con vista ciega, una criatura no puede leer.

La vista ciega hace que una criatura no pueda ser víctima de ataques de mirada (aunque la visión en la oscuridad no los evita).

Los ataques cegadores no penalizan a las criaturas que emplean vista ciega.

Los ataques ensordecedores desbaratan la vista ciega si ésta se basa en el sentido del oído.

La vista ciega funciona bajo el agua, pero no en el vacío.

La vista ciega niega los efectos de desplazamiento y contorno borroso.

Sentido ciego: otros seres poseen sentido ciego, una habilidad inferior que permite a la criatura percibir cosas que no ve, pero sin la precisión de la vista ciega. Por regla general, la criatura con sentido ciego no tiene que realizar pruebas de Percepción para captar y localizar criaturas dentro del alcance de su aptitud, siempre y cuando tenga línea de efecto hasta ellos. Cualquier oponente que la criatura es incapaz de ver cuenta con un ocultación total (50% de probabilidad de fallo) frente a una criatura con sentido ciego, y ésta sigue teniendo la probabilidad de fallo normal cuando ataca a enemigos con ocultación. La visibilidad continúa afectando al movimiento de una criatura con sentido ciego. A una criatura con esta aptitud se le sigue negando su bonificador por Destreza a la CA contra los ataques de criaturas que no puede ver.

APÉNDICE 2: ESTADOS

Si un personaje se ve afectado por más de un estado, aplícalos todos. Si los efectos no pueden combinarse, aplica el más grave.

Apresado: una criatura apresada está inmovilizada por otra criatura, una trampa, o un efecto. Las criaturas apresadas no pueden moverse, sufren un penalizador -4 a la Destreza, y un penalizador -2 a todas las tiradas de ataque y pruebas de maniobras de combate, excepto las llevadas a cabo para apresar o escapar de una presa. Además, no pueden llevar a cabo acción alguna que requiera dos manos. Un personaje apresado que intente lanzar un conjuro o utilizar una aptitud sortílega debe llevar a cabo una prueba de concentración (CD 10 + BMC + nivel del conjuro, consulta la página 206), o perderlo. Las criaturas apresadas no pueden llevar a cabo ataques de oportunidad.

Una criatura apresada no puede usar el Sigilo para ocultarse de la criatura que la está apresando, y ni siquiera una aptitud especial, como por ejemplo ocultarse a plena vista, le permitiría hacerlo. Si la criatura apresada se vuelve invisible mediante un conjuro u otra aptitud, obtiene un bonificador +2 por circunstancia a su DMC para evitar ser apresada, pero no obtiene ningún otro beneficio.

Asustado: una criatura asustada huye lo mejor que puede del origen de su miedo. Si la huída no le es posible, puede luchar. Una criatura asustada sufre un penalizador -2 a las tiradas de ataque y de salvación, y a las pruebas de habilidad y de característica. Puede hacer uso de aptitudes especiales, incluidos conjuros, para huir (de hecho, ha de emplear tales medios si suponen la única forma de escapar).

Este estado es parecido al de estremecido, sólo que la criatura debe escapar si puede; aterrado es un estado de miedo más extremo.

Aterrado: el personaje se queda helado de miedo, y no puede llevar a cabo acción alguna. Un personaje aterrado sufre un penalizador -2 a su CA, y pierde su bonificador por Destreza (si lo tiene).

Atontado: la criatura es incapaz de actuar con normalidad. Una criatura atontada no puede llevar a cabo acción alguna, pero no sufre penalizadores a su CA.

Lo habitual es que la condición de atontado dure 1 asalto.

Aturdido: una criatura aturdida deja caer todo lo que lleva en las manos, es incapaz de emprender acciones, sufre un penalizador -2 a su CA, y pierde su bonificador por Destreza a la CA (si lo tiene).

Cegado: la criatura no puede ver. Sufre un penalizador -2 a su CA, pierde su bonificador por Destreza (si lo tiene) a la CA, y sufre un penalizador -4 a la mayoría de pruebas de habilidad basadas en la Fuerza y en la Destreza, así como a las pruebas enfrentadas de Percepción. Todas las pruebas y acciones que dependen de la vista (como leer, o las pruebas de Percepción basadas en la vista) fallan automáticamente. Todos los enemigos se considera que tienen ocultación total (50% de probabilidad de fallo) respecto al personaje cegado. Las criaturas ciegas tienen que llevar a cabo una prueba de Acrobacias CD 10 para moverse más de prisa que a media velocidad. Quien falla, cae tumbado. Las criaturas que permanecen mucho tiempo en este estado pueden llegar a acostumbrarse a estos inconvenientes, y superar algunos de ellos.

Confuso: un personaje confuso está mentalmente confundido y no puede actuar con normalidad. No percibe la diferencia entre amigos y enemigos, y trata a todas las criaturas como enemigos. Los aliados que quieren lanzar un conjuro beneficioso que requiere de un toque sobre una criatura confusa tienen que llevar a cabo un ataque de toque cuerpo a cuerpo.

Si la criatura es atacada, ataca a su vez a la criatura que la atacó hasta que dicha criatura haya muerto o no esté ya a la vista.

Tira en la siguiente tabla al inicio de cada turno del sujeto confuso para ver lo que hace en cada asalto.

d%	Comportamiento
01-25	Actúa con normalidad
26-50	No hace nada, salvo balbucear de forma incoherente
51-75	Se inflige a sí mismo 1d8 pg de daño + modificador por Fue con el objeto que empuña
76-100	Ataca a la criatura más próxima (a estos efectos, un familiar cuenta como parte del propio sujeto)

Una criatura confusa que no puede llevar a cabo la acción indicada, simplemente emite un balbuceo incoherente. Los atacantes no disfrutan de ninguna ventaja especial cuando se enfrentan a un personaje confuso y además, una criatura confusa que sufre un ataque en este estado, ataca de inmediato a sus atacantes en su siguiente turno, siempre y cuando siga estando confuso cuando éste llegue. Un personaje confuso no lleva a cabo ataques de oportunidad contra ninguna criatura, a menos que ya esté luchando contra ella (ya sea debido a su acción más reciente, o a haber sido atacado).

Deslumbrado: la criatura es incapaz de ver debido a una sobreestimulación lumínica de los ojos. Una criatura deslumbrada sufre un penalizador -1 a las tiradas de ataque, y a las pruebas de Percepción basadas en la vista.

Despavorido: una criatura despavorida deja caer lo que tiene en las manos y huye tan rápido como puede (en una dirección aleatoria) del origen de su miedo, al igual que de cualquier otro peligro con el que pueda toparse. Esto es lo único que puede hacer. Además, sufre un penalizador -2 a todas las tiradas de salvación, pruebas de habilidad y de característica. Si se ve acorralada, pasa a sentirse aterrada y no ataca, utilizando generalmente la acción de defensa total en combate. Una criatura despavorida puede utilizar aptitudes especiales, incluidos conjuros, para huir; y de hecho, debe emplear tales medios si suponen la única forma de escapar.

Despavorido es un estado de miedo más riguroso que estremecido o asustado.

Desprevenido: un personaje que aún no ha actuado durante un combate está desprevenido, incapaz de reaccionar adecuadamente a la situación. En estas condiciones, pierde su bonificador por Destreza a la CA (si lo tiene), y no puede llevar a cabo ataques de oportunidad.

Energía consumida: al personaje se le imponen uno o más niveles negativos, que pueden convertirse en permanentes. Si el sujeto tiene por lo menos tantos niveles negativos como DG, muere. Consulta 'Consunción de energía' y 'Niveles negativos' en la página 561 para más información.

Enmarañado: el personaje está enredado. Este estado dificulta la movilidad, pero no la impide por completo, a menos que las ataduras estén sujetas a un objeto inmóvil, o aferradas por una fuerza opuesta. Una criatura enmarañada se mueve a la mitad de su velocidad, no puede correr ni cargar, y sufre un penalizador -2 a las tiradas de ataque, además de un -4 a su Destreza. Un personaje que intenta lanzar un conjuro en este estado debe llevar a cabo una prueba de Concentración (CD 15 + el nivel del conjuro) para evitar perderlo.

Ensordecido: un personaje ensordecido no puede oír. Sufre un penalizador -4 a las pruebas de iniciativa, falla automáticamente las pruebas de Percepción basadas en el oído, y tiene un 20% de probabilidad de fallo al lanzar un conjuro con componentes verbales. Los personajes que permanecen mucho tiempo en este estado pueden llegar a acostumbrarse a estas trabas, y a superar algunas de ellas.

Estable: un personaje que estaba moribundo y ha dejado de perder puntos de golpe (aunque siguen estando por debajo de 0) se encuentra estable. Ya no está moribundo, pero sigue inconsciente. Si el personaje se ha estabilizado gracias a la ayuda de otro (mediante una prueba de Curar, o curación mágica), deja de perder puntos de golpe. El personaje puede llevar a cabo una prueba de Constitución CD 10 cada hora para recuperar la consciencia y pasar a incapacitado (a pesar de que sus puntos de golpe siguen siendo negativos). El personaje sufre un penalizador a esta tirada igual a su total de puntos de golpe negativos.

Si un personaje se ha estabilizado por su cuenta y no ha recibido ayuda, sigue corriendo el riesgo de perder puntos de golpe. Cada hora puede llevar a cabo una prueba de Constitución para estabilizarse (como un personaje que ha recibido ayuda), pero cada prueba fallida le hace sufrir 1 pg de daño.

Estremecido: un personaje estremecido sufre un penalizador -2 a las tiradas de ataque y de salvación, y a las pruebas de habilidad y de característica. Estremecido es un estado de miedo menos riguroso que asustado o despavorido.

Exhausto: un personaje exhausto se mueve a la mitad de su velocidad, y sufre un penalizador -6 a su Fuerza y a su Destreza. Tras 1 hora de descanso completo, un personaje exhausto pasa a estar fatigado. Un personaje fatigado queda exhausto si lleva a cabo alguna actividad que suela causar fatiga.

Fascinado: una criatura fascinada ha quedado arrebatada por un efecto sobrenatural o un conjuro. La criatura se queda en pie o se sienta tranquilamente, sin hacer nada salvo prestar atención al efecto que le ha fascinado, durante tanto tiempo como éste dure. Sufre un penalizador -4 a las pruebas de habilidad hechas como reacción, como las de Percepción. Cualquier amenaza potencial, como un enemigo aproximándose, permite a la criatura fascinada una nueva tirada de salvación contra el efecto fascinador. Cualquier amenaza obvia, como alguien desenvainando un arma, lanzando un conjuro, o apuntando a la criatura fascinada con un arma a distancia, rompe el efecto inmediatamente. Un aliado de la criatura fascinada puede liberarla del efecto si la sacude con fuerza como acción estándar.

Fatigado: un personaje fatigado no puede correr ni cargar, y sufre un penalizador -2 a su Fuerza y su Destreza. Llevar a cabo alguna acción que suele causar fatiga hace que un personaje fatigado pase a estar exhausto. Los personajes fatigados dejan de estarlo tras 8 horas de descanso completo.

Grogui: una criatura grogui puede llevar a cabo una sola acción de movimiento o estándar por asalto (pero no ambas, ni una acción de asalto completo), si bien sigue siendo capaz de llevar a cabo acciones gratuitas, rápidas, e inmediatas. Un personaje está grogui cuando el daño no letal que ha sufrido es exactamente igual a sus puntos de golpe actuales.

Incapacitado: un personaje está incapacitado cuando tiene 0 puntos de golpe, o puntos de golpe negativos pero se ha estabilizado y está consciente. Un personaje incapacitado puede llevar a cabo una única acción estándar o de movimiento por asalto (pero no ambas, ni tampoco puede llevar a cabo acciones de asalto completo). Su velocidad se reduce a la mitad. Llevar a cabo acciones de movimiento no le hace arriesgarse a sufrir más heridas, pero llevar a cabo una acción estándar (o de cualquier otro tipo, que el DJ considere extenuante, incluidas algunas acciones gratuitas como lanzar un conjuro apresurado) le causa 1 pg de daño tras completarla. A menos que la acción aumente sus puntos de golpe, el personaje incapacitado estará con puntos de golpe negativos, y moribundo.

Un personaje incapacitado con puntos de golpe negativos los recupera de forma natural si recibe ayuda. De otro modo, cada día puede intentar una prueba de Constitución CD 10 después de descansar 8 horas, para empezar a recuperarse de forma natural. El personaje sufre un penalizador a su tirada igual a su total de puntos de golpe negativos. Fallarla cuesta 1 pg de daño, pero no le deja inconsciente. Una vez el personaje consigue esta prueba, continúa curándose naturalmente y ya no corre peligro de perder puntos de golpe naturalmente.

Inconsciente: las criaturas inconscientes están tumbadas e indefensas. La inconsciencia puede resultar de tener puntos de golpe negativos (pero no más que su puntuación de Constitución), o porque la cantidad de daño no letal sufrida excede sus puntos de golpe actuales.

Incorporal: las criaturas incorporales no tienen cuerpo físico, y son inmunes a todas las formas de ataque no mágicas. Las criaturas incorporales sufren mitad de daño (50%) de las armas mágicas, los conjuros, los efectos sortílegos, y los efectos sobrenaturales. Sufren daño completo de otras criaturas y efectos incorporales, así como de todos los efectos de fuerza.

Indefenso: un personaje indefenso está paralizado, inmovilizado, atado, dormido, inconsciente o, por cualquier otra causa, completamente a merced de su oponente. Se considera que un objetivo indefenso tiene Destreza 0 (modificador -5). Los ataques cuerpo a cuerpo contra un objetivo indefenso tienen un bonificador +4 (equivalente a atacar a un objetivo tumbado), pero los ataques a distancia no obtienen ningún bonificador especial. Los pícaros pueden llevar a cabo ataques furtivos contra objetivos indefensos.

Como acción de asalto completo, un personaje puede asestar un golpe de gracia a un enemigo indefenso con un arma cuerpo a cuerpo. También puede usar una ballesta o un arco si está adyacente al objetivo. El atacante acierta de forma automática, y consigue un golpe crítico (un pícaro también obtiene su bonificador al daño por ataque furtivo contra un enemigo indefenso cuando asesta un golpe de gracia). Si el defensor sobrevive, debe superar una salvación de Fortaleza (CD 10 + daño sufrido) o muere. Dar un golpe de gracia provoca ataques de oportunidad.

Las criaturas inmunes a los críticos no sufren daño crítico, ni les es necesario hacer salvaciones de Fortaleza para evitar morir a causa de un golpe de gracia.

Indispuesto: el personaje sufre un penalizador -2 a todas las tiradas de ataque y de daño, tiradas de salvación, pruebas de habilidad y de característica.

Invisible: las criaturas invisibles son visualmente indetectables. Una criatura invisible obtiene un bonificador +2 a sus tiradas de ataque contra oponentes con vista, e ignora los bonificadores por Destreza a la CA (si los hay) de sus oponentes (consulta 'Invisibilidad', en 'Aptitudes especiales').

Mareado: las criaturas mareadas experimentan malestar estomacal, y son incapaces de atacar, lanzar conjuros, concentrarse en conjuros, o hacer cualquier cosa que requiera atención. Lo único que un personaje en tal estado puede hacer es una sola acción de movimiento por turno.

Moribundo: un personaje moribundo está inconsciente y al borde de la muerte. Las criaturas con puntos de golpe negativos que aún no se han estabilizado están moribundas. Una criatura moribunda no puede llevar a cabo acción alguna. En el siguiente turno del personaje, después de haber sido reducido a puntos de golpe negativos (pero no muerto), y en todos los turnos subsiguientes, el personaje debe llevar a cabo una prueba de Constitución CD 10 para estabilizarse, con un penalizador a su tirada igual a su total de puntos de golpe negativos. Un personaje estable no necesita llevar a cabo esta tirada. Un 20 natural en esta tirada es un éxito automático. Si el personaje la falla, pierde

1 pg. Si una criatura llega a un total negativo de puntos de golpe igual a su puntuación de Constitución, muere.

Muerto: los puntos de golpe del personaje quedan reducidos a una cantidad negativa igual a su puntuación de Constitución, o bien su Constitución cae a 0, o bien muere directamente debido a un conjuro o efecto. El alma del personaje abandona su cuerpo. Los personajes muertos no pueden beneficiarse de la curación normal, ni tampoco de la mágica, pero pueden ser devueltos a la vida mediante la magia. Un cuerpo muerto se descompone de la forma habitual, a menos que se conserve mágicamente, pero cuando un efecto mágico devuelve la vida a un personaje muerto, también hace que su cuerpo recupere toda su salud, o el estado en el que se encontraba cuando perdió la vida (dependiendo del conjuro o medio empleado). Sea como sea, los personajes resucitados no deben preocuparse por el *rigor mortis*, la descomposición, o los demás estados y problemas que suelen afectar a los cadáveres.

Paralizado: un personaje paralizado se ha quedado completamente quieto, y es incapaz de moverse o actuar. En este estado, sus puntuaciones efectivas de Destreza y de Fuerza son 0, y se encuentra indefenso, pero puede llevar a cabo acciones puramente mentales. Una criatura alada que está volando en el momento de quedar paralizada, deja de agitar sus alas y cae; si está nadando, no puede seguir haciéndolo y corre riesgo de ahogarse. Cualquiera puede atravesar el espacio ocupado por una criatura paralizada, sea o no aliada suya, pero una casilla en la que se encuentra una criatura paralizada cuenta como 2 a efectos de movimiento

Petrificado: un personaje petrificado ha sido convertido en piedra, y se le considera inconsciente. Si se resquebraja o se rompe, pero los trozos sueltos se unen al cuerpo en el instante de convertirse de nuevo en carne, no sufre daño alguno. Si al cuerpo petrificado de un personaje le falta algún trozo cuando se convierte de nuevo en carne, seguirá faltándole en su nuevo estado y sufrirá una pérdida permanente de puntos de golpe, o alguna debilidad permanente.

Roto: los objetos que han sufrido daño superior a la mitad de su total de puntos de golpe pasan a estar rotos, lo que significa que son menos efectivos en su labor. El estado 'roto' tiene los siguientes efectos, dependiendo del objeto.

Si el objeto es un arma, todo ataque hecho con el mismo sufre un penalizador -2 a las tiradas de ataque y de daño. Dichas armas sólo consiguen un impacto crítico con un 20 natural, y sólo infligen daño x2 con un impacto crítico confirmado.

Si el objeto es una armadura o un escudo, el bonificador que concede a la CA se reduce a la mitad, redondeando hacia abajo. La armadura rota tiene doblado su penalizador de armadura en las habilidades.

Si el objeto es una herramienta necesaria para una habilidad, toda prueba llevada a cabo con dicho objeto sufre un penalizador -2.

Si el objeto es una varita o un bastón, gasta el doble de cargas cuando se usa.

Si el objeto no encaja en ninguna de estas categorías, que esté roto no tiene efecto alguno sobre su uso. Los objetos rotos, sea cual sea su tipo, valen sólo el 75% de lo normal. Si el objeto es mágico, sólo puede ser reparado mediante un conjuro de *remendar*, o de *integrar* lanzado por un personaje con un nivel de lanzador igual o mayor al del objeto. Los objetos dejan de estar rotos si el conjuro les pone por encima de la mitad de sus puntos de golpe originales. Los objetos no mágicos pueden ser reparados de forma similar, o mediante la habilidad de Artesanía utilizada para crearlos. En general, se requiere una prueba de Artesanía CD 20 y 1 hora de trabajo por punto de daño a reparar. La mayoría de artesanos cobran 1/10 del coste total del objeto por reparar tales daños (más si el objeto está muy dañado o casi destruido).

Sangrando: una criatura que sufre daño por sangrado sufre la cantidad de daño indicada al inicio de su turno. El sangrado sólo se puede detener mediante una prueba de Curar CD 15 o lanzando cualquier conjuro que cura puntos de golpe (incluso si el sangrado es daño de característica). Algunos efectos de sangrado infligen daño de característica o incluso consunción de característica. Los efectos de sangrado no se apilan a menos que inflijan diferentes tipos de daño. Cuando dos o más infligen el mismo tipo de daño, aplica el más perjudicial. En este caso, la consunción de característica es más perjudicial que el daño de característica.

Sujeto: una criatura sujeta está fuertemente atada y puede llevar a cabo pocas acciones. No puede moverse, y se le niega el bonificador por Destreza. Un personaje sujeto sufre un penalizador -4 adicional a su Clase de armadura, y está limitado en las acciones que puede llevar a cabo. Una criatura sujeta puede siempre intentar liberarse, por lo general mediante una prueba de maniobras de combate, o de Escapismo. Puede llevar a cabo acciones verbales y mentales, pero no puede lanzar ningún conjuro o utilizar una aptitud sortílega que requiera componentes somáticos o materiales. Un personaje sujeto que intenta lanzar un conjuro debe llevar a cabo una prueba de concentración (CD 10 + BMC del apresador + nivel del conjuro), o perderlo. Sujeto es una versión más severa de apresado, y sus efectos no se apilan.

Tumbado: el personaje está tendido en el suelo., por lo que un atacante sufre un penalizador -4 a las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo, y no puede usar armas a distancia (salvo una ballesta). Un defensor tumbado obtiene un bonificador +4 a su CA contra ataques a distancia, pero sufre un penalizador -4 contra ataques cuerpo a cuerpo.

Levantarse es una acción equivalente a moverse, que provoca un ataque de oportunidad.

Apéndice 3: Lecturas inspiradoras

Tanto *Pathfinder* como los juegos de rol de fantasía que le precedieron están inspirados en los grandes clásicos de la ficción fantástica. La siguiente lista incluye aquellos autores y relatos que inspiraron específicamente a Paizo Publishing para la creación de esta versión de reglamento de juego de rol de fantasía.

Barker, Clive: *Hellraiser, Imajica, Sortilegio*

Beowulf (anónimo)

Blackwood, Algernon: *Los sauces, El wendigo*, y otros.

Brackett, Leigh: *La espada de Rhiannon*, la serie de Skaith, y otros.

Burroughs, Edgar Rice: las series de Pellucidar, Marte, y Venus.

Campbell, Ramsey: la serie de Ryre el espadachín, y otros.

Dunsany, Lord: *La hija del rey del país de los elfos*, y otros.

Farmer, Philip José: serie del mundo de Tiers, y otros.

Carter, Lin: contr. en *The Year's Best Fantasy, Flashing Swords*
Feist, Raymond: la Saga de la fractura (*Riftwar*), y otros.
Gygax, Gary: la serie de Gord el pícaro, y otros.
Kuttner, Henry: *Elak de Atlantis, El mundo sombrío*
Homer: *La Odisea*
Howard, Robert E.: la serie de Conan, y otros.
Hugo, Victor: *Los miserables*
King, Stephen: la serie de la torre Oscura
Las mil y una noches (tradicional)
Leiber, Fritz: la serie de Fafhrd y el Ratonero gris, y otros.
Lovecraft, H. P.: los relatos de los Mitos de Cthulhu, y otros.
Machen, Arthur: *El pueblo blanco,* y otros.
Martin, George R. R.: la serie Canción de hielo y fuego
Merritt, A.: *La nave de Ishtar, El estanque de la Luna*, y otros.
Miéville, China: la serie Bas-Lag
Moorcock, Michael: la serie de Elric, y otros.
Moore, C. L.: *El beso del dios negro*
Offutt, Andrew J.: contribución en *Espadas contra la oscuridad*
Poe, Edgar Allan: *La caída de la casa Usher,* y otros.
Saberhagen, Fred: *Changeling Earth*, y otros.
Saunders, Charles: la serie de Imaro, y otros.
Shakespeare, William: *Macbeth*, y otros.
Simmons, Dan: la serie de Hyperion, *El Terror,* y otros.
Smith, Clark Ashton: relatos de Averoigne y de Zothique, y otros.
Stoker, Bram: *Drácula, La guarida del gusano blanco,* y otros.
Tolkien, J. R. R.: la trilogía de El Señor de los anillos, *El Hobbit*
Vance, Jack: la serie de la tierra Moribunda, y otros.
Wagner, Karl Edward: la serie de Kane, contr. a *Ecos de valor*
Wells, H. G.: *La máquina del tiempo,* y otros.
Wellman, Manly Wade: la serie de John el Baladista, y otros.
Zelazny, Roger: la serie de Ámbar, y otros.

APÉNDICE 4: AYUDAS DE JUEGO

Además de hojas de personaje y de algunos dados, hay toda una variedad de herramientas adicionales, disponibles para potenciar tu juego. Las siguientes se pueden adquirir en tu tienda favorita, o bien *online* en **paizo.com**.

Sendas de aventura Pathfinder: estas aventuras mensuales proporcionan todo lo que un DJ necesita para dirigir una campaña completa, llevando a personajes desde el 1er nivel hasta las cimas del poder. Cada campaña se divide en 6 partes, con una aventura en cada entrega.

Módulos Pathfinder: excelentes para un PJ con poco tiempo en el que preparar la aventura, cada uno de estos módulos contiene una aventura, adecuada para unas cuantas sesiones de juego.

Crónicas Pathfinder: estos productos detallan el mundo de Golarion, el escenario de todas las sendas de aventura y módulos *Pathfinder*. Con estos libros puedes diseñar tus propias partidas en este rico y excitante mundo.

Pantalla del DJ de Pathfinder: esta pantalla se puede colocar en la mesa para permitir al DJ mantener en secreto sus notas y tiradas de dado. El interior de la pantalla está cubierto de tablas y gráficos, útiles para una consulta rápida durante la partida.

Juegos de mapas y alfombrillas reversibles Game Mastery: estos mapas y alfombrillas a todo color están hechos a escala para poderlos utilizar con la mayoría de miniaturas, haciendo que el combate sea a la vez vibrante y excitante. Las alfombrillas reversibles están laminadas, de forma que puedes escribir sobre ellas con prácticamente todos los marcadores. Los juegos de mapas incluyen 18 baldosas cada uno, lo que te permite personalizar el terreno.

Cartas de objeto de Game Mastery: presentadas en mazos con una amplia variedad de objetos, cada una de estas cartas lleva una ilustración a todo color de un objeto mágico por un lado, y espacio para personalizarlo al dorso. Las cartas de objeto hacen fácil y rápido organizar tu tesoro.

Baraja de impactos críticos Game Mastery: añade un aire dramático al combate con esta baraja de 52 cartas, cada una de las cuales transforma un impacto crítico ordinario en un efecto de combate excitante, desde huesos rotos hasta miembros seccionados.

PDF de conversión 3.5/Pathfinder: por último, si necesitas ayuda para convertir un producto de la versión 3.5 a *Pathfinder* o viceversa, dirígete a **paizo.com** para descargarte esta práctica guía de conversión.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook © 2011, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

The Book of Experimental Might © 2008, Monte J. Cook. All rights reserved.

Tome of Horrors © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors: Scott Greene, with Clark Peterson, Erica Balsley, Kevin Baase, Casey Christofferson, Lance Hawvermale, Travis Hawvermale, Patrick Lawinger, and Bill Webb; Based on original content from TSR.

Pathfinder Juego de Rol

Hoja de personaje

Nombre del personaje | Alineamiento | Jugador

Clase de personaje y nivel | Dios | País natal

Raza | Tamaño | Sexo | Edad | Altura | Peso | Cabello | Ojos

Nombre car.	Punt. caract.	Modif. caract.	Ajuste temporal	Modif. temporal
FUE Fuerza				
DES Destreza				
CON Constitución				
INT Inteligencia				
SAB Sabiduría				
CAR Carisma				

PG (puntos de golpe) — Total | RD

Heridas/PG actuales

Daño no letal

INICIATIVA (modificador) = Total (Modif. Des + Modif. varios)

CA (Cl. armadura) = Total = 10 + Bonif. armadura + Bonif. escudo + Modif. destreza + Modif. tamaño + Armadura natural + Modif. desvío + Modif. varios

TOQUE (Cl. armadura) | **DESPREVENIDO** (Cl. armadura) | Modificadores

Tiradas de salvación	Total	Salvación base	Modif. caract.	Modif. mágico	Modif. varios	Modif. temporal
FORTALEZA (Constitución)	=	+	+	+	+	+
REFLEJOS (Destreza)	=	+	+	+	+	+
VOLUNTAD (Sabiduría)	=	+	+	+	+	+

Modificadores

ATAQUE BASE

RESISTENCIA A CONJUROS

BMC = Total = Ataque base + Modif. Fue + Modif. tamaño

Modificadores

DMC = Total = Ataque base + Modif. Fue + Modif. Des + Modif. tamaño + 10

ARMA	Bonif. ataque	Crítico	Tipo	Alcance	Munición	Daño

VELOCIDAD Tierra

Velocidad base	Con armadura	Mod. temporales
Pies/m Cas.	Pies/m Cas.	

Volar	Maniobrabilidad	Nadar	Trepar	Excavar
Pies/m	Pies/m	Pies/m	Pies/m	Pies/m

HABILIDADES

Nombre de la habilidad	Bonif. total		Modif. caract.		Rangos		Modif. varios
☐ Acrobacias		=Des		+		+	
☐ Artesanía		=Int		+		+	
☐ Artesanía		=Int		+		+	
☐ Artesanía		=Int		+		+	
☐ Averiguar intenciones		=Sab		+		+	
☐ Conocimiento de conjuros*		=Int		+		+	
☐ Curar		=Sab		+		+	
☐ Diplomacia		=Car		+		+	
☐ Disfrazarse		=Car		+		+	
☐ Engañar		=Car		+		+	
☐ Escapismo		=Des		+		+	
☐ Interpretar		=Car		+		+	
☐ Interpretar		=Car		+		+	
☐ Intimidar		=Car		+		+	
☐ Inutilizar mecanismo*		=Des		+		+	
☐ Juego de manos*		=Des		+		+	
☐ Lingüística*		=Int		+		+	
☐ Montar		=Des		+		+	
☐ Nadar		=Fue		+		+	
☐ Percepción		=Sab		+		+	
☐ Profesión*		=Sab		+		+	
☐ Profesión*		=Sab		+		+	
☐ Saber (arcano)*		=Int		+		+	
☐ Saber (dungeons)*		=Int		+		+	
☐ Saber (geografía)*		=Int		+		+	
☐ Saber (historia)*		=Int		+		+	
☐ Saber (ingeniería)*		=Int		+		+	
☐ Saber (local)*		=Int		+		+	
☐ Saber (los Planos)*		=Int		+		+	
☐ Saber (Naturaleza)*		=Int		+		+	
☐ Saber (nobleza)*		=Int		+		+	
☐ Saber (religión)*		=Int		+		+	
☐ Sigilo		=Des		+		+	
☐ Supervivencia		=Sab		+		+	
☐ Tasación		=Int		+		+	
☐ Trato con animales*		=Car		+		+	
☐ Trepar		=Fue		+		+	
☐ Usar objeto mágico*		=Car		+		+	
☐ Volar		=Des		+		+	

☑ Habilidad de clase * Sólo entrenada

Modificadores condicionales

Idiomas:

© 2009 Paizo Publishing, LLC. Se permite fotocopiar sólo para uso personal.

Puedes descargar la hoja de personaje en formato PDF desde este enlace > Hoja de personaje PDF

OBJETOS CA

	BONIF.	TIPO	PENAL. PRUEBA	FALLO CONJURO	PESO	PROPIEDADES
TOTALES						

EQUIPO

Objeto	Peso.
PESO TOTAL	

Carga ligera		Levantar sobre la cabeza	
Carga media		Levantar del suelo	
Carga pesada		Empujar o arrastrar	

DINERO

PC

PP

PO

PPt

DOTES

APTITUDES ESPECIALES

PUNTOS DE EXPERIENCIA

SIGUIENTE NIVEL

CONJUROS

Conjuros conocidos	CD salv. conjuro	Nivel	Conjuros por día	Conjuros adicionales
		0		—
		1º		
		2º		
		3º		
		4º		
		5º		
		6º		
		7º		
		8º		
		9º		

Modificadores condicionales

DOMINIOS/ESCUELA DE ESPECIALIDAD

0 □□□□□□□□□

1º □□□□□□□□□

2º □□□□□□□□□

3º □□□□□□□□□

4º □□□□□□□□□

5º □□□□□□□□□

6º □□□□□□□□□

7º □□□□□□□□□

8º □□□□□□□□□

9º □□□□□□□□□

© 2009 Paizo Publishing, LLC. Se permite fotocopiar sólo para uso personal.
Puedes descargar la hoja de personaje en formato PDF desde este enlace > Hoja de personaje PDF

Índice alfabético

abrir cerraduras 97
Abstención de materiales (hechicero) 61
ayudas de juego 569
acción(es) de asalto completo 187-188
  inic./completar como acc. estándar 186
acciones de movimiento 186-187
acciones varias 189
acciones en combate 181-189
acciones estándar 182-186
acciones gratuitas 188
acciones inmediatas 189
acciones rápidas 188
aciertos y fallos automáticos 169
Acrobacias (habilidad) 87-90
adamantita 154
adepto 448-449
aflicciones 555-560
agua 432
  peligros 443
  caer 442
aguante (explorador) 56
ahogarse 444
alineamiento 166-168
alma diamantina (monje) 75
altitud 430
altura 168
anillos 478-483
  creación 551
aptitudes extraordinarias (Ex) 221, 554
aptitudes naturales 221
aptitudes sobrenaturales (Sb) 221, 554
aptitudes sortílegas (St) 221, 554
árboles 425
area de efecto 214-215
arenas movedizas 427
ariete 435
aristócrata 449
armadura 149-153
  bardas 162
  creación de armaduras mágicas 550
  de gran calidad 153
  fallo de conjuro arcano 150
  mágica 462-468
  para criaturas inusuales 153
  penalizador de armadura 150
  ponerse y quitarse 153
armadura de gran calidad 153
armas 140-149
  cómo crear armas mágicas 550
  envainar o desenvainar 186
  improvisadas 144
  de tamaño inapropiado 144
  naturales 182
  magicas 468-478
  de gran calidad 149
  daño de a. Menudas y Grandes 145
armas a dos manos 141
armas a una mano 141
armas apuntaladas 144, 198
armas arrojadizas 141
armas de alcance 141, 145
armas de dispersión 202
armas de gran calidad 149
armas ligeras 141
armas de monje 74, 145
armas de proyectiles 141
armas de tamaño inapropiado 144
armas dobles 141, 144
armas improvisadas 144
armas no letales 145
armas de derribo 145
arquero arcano 374-376
arrollar 199
artefactos 543-548
Artesanía (habilidad) 90-91
asesino 376-378
asfixia 442
asustado (estado) 565
Ataque 178-179, 182-184
  acción 182-184
ataque base 11
ataque completo 187
  bonificador 179
  modificadores por tamaño 179
  modificadores 195
  tirada 178
ataque furtivo (pícaro) 81
ataques a distancia 182
  en combate cuerpo a cuerpo 184
ataques cuerpo a cuerpo 182
ataques de oportunidad 180
  acciones que los provocan 180
  diagrama 181
  evitar con Acrobacias 88
  lanzamiento de conjuros 185
ataques mortales 561
ataques naturales 182
atar como parte de una presa 201
aterrado (estado) 566
atontado (estado) 566
aturdido (estado) 566
aura (clérigo) 39
aura buena (paladín) 77
aura de fe (paladín) 80
aura de justicia (paladín) 80
aura de rectitud (paladín) 80
aura de decisión (paladín) 80
aura de valor (paladín) 78
avalancha 428-429
aventuras publicadas 396
aventuras urbanas 433-437
Averiguar intenciones (habilidad) 91
balista 435
bárbaro 31-34
bardas 162
bardo 34-38
  lista de conjuros 224-226
bastones 483-487
  creación 551-552
berma 431
bien versado (bardo) 38
bloques de estadísticas 397
bf. a la Clase de armadura (CA) (monje) 74
bribón arcano 378-390
caballero arcano 380-381
caída lentificada (monje) 75
caídas 442
  objetos 443-444
cambiar de alineamiento 168
campaña 396-401
  consejos 404-406
campeón sagrado (paladín) 80
camuflaje (explorador) 57
canalizar energía (clérigo) 40
canalizar energía positiva (paladín) 79
capa de hielo 430
capacidad de carga 169-170
cargar 198
Carisma 17
castigar al mal (paladín) 78
catapultas 434-435
cegado (estado) 566
cercas 431
cerraduras 156, 413-414
  abrir (ver Inutilizar mecanismo) 97
cetros 487-494
  creación 552
ciénagas 426-427
Clase de armadura 179
  desprevenido 178
  modificadores por tamaño 179
  modificadores 197
  toque 179
clase favorita 31
clases de PNJ 448-450
clases de prestigio 372-393
clérigo 38-48
  dioses 43
  dominios 41, 41-48
  ex clérigos 41
  lista de conjuros 226-228
clima 437-440
  mientras se lanza un conjuro 206
cloacas 437
cobertura 195-196
cobertura mejorada 196
cobertura parcial 196
cobertura total 196
código de conducta (paladín) 80
combate 176-203
  ataques de oportunidad 180
  bases 178-181
  cobertura 195-196
  criaturas grandes y pequeñas 194-195
  defensores indefensos 197
  flanqueo 197
  montado 201-202
  ocultación 196-197
  bajo el agua 432-433
combate con dos armas 202
  dote 120
combate montado 201-202
combatiente 449
cómo dirigir 394-407
cómo diseñar encuentros 397-399
cómo jugar 8
cómo generar punt. de característica 15
cómo generar un personaje 14
cómo prepararse para la partida 401-402
cómo reparar objetos mágicos 460
cómo romper objetos 172-174
cómo tratar heridas mortales 93
cómo utilizar este libro 9
compañero animal (druida) 51-54
compra de objetos mágicos 460
compulsión (sb. de encantamiento) 210
confuso (estado) 566
conjuros 222-371
  adicionales 17
  alcance 213
  apuntar un conjuro 213-215
  combinar efectos 208-209
  componentes 184, 212-213
  concentración 184, 206-207
  de toque en combate 185-186
  descriptor 212
  dirigir o redirigir 186
  disipar un conjuro 186
  duración 215-216
  lanzar bajo el agua 432
  lanzar un conjuro (acción) 184
  línea de efecto 215
  listas 224-238

nivel 212
resistencia a conjuros (RC) 216-217
tiempo de lanzamiento 213
tirada de salvación 216
conjuros arcanos 217-220
escritos mágicos 218-219
fallo de conjuro 150
hechiceros y bardos 219
investigar nuevos conjuros 219
lanzar con armadura 73, 150
preparar conjuros de mago 218
conjuros de abjuración 209
conjuros de adivinación 209
conjuros de conjuración 209
conjuros de encantamiento 210
conjuros de evocación 210
conjuros de ilusión 210
conjuros de nigromancia 211
conjuros de transmutación 211
conjuros divinos 220-221
escritos mágicos 220
preparación 220
conocimiento de bardo (bardo) 35
Conocimiento de conj. (habilidad) 91-92
Constitución 16
construcción de aventuras 396-401
consunción de energía 561
(estado) 566
contraconjuros 207
convocación (sb. de conjuración) 210
correr como acc. de asalto completo 188
coste de la vida 405
creación (subescuela de conjuración) 210
creación de objetos mágicos 548-553
criaturas Gr. y Peq. en combate 194-195
cronista *Pathfinder* 381-384
cubierta vegetal 426
cuerpo diamantino (monje) 75
cuerpo eterno (druida) 51
(monje) 76
cuerpo vacío (monje) 76
cuidados a largo plazo 93
curación 191
(subescuela de conjuración) 210
Curar (habilidad) 92-93
danzarín sombrío 384-386
daño 179
a los objetos mágicos 459-460
no letal 191-192
daño sin armas 182
monjes Grandes y Pequeños 74
defensa total 186
derribar 199
desarmar armas 144
desarmar 199
desenvainar un arma 186-187
deslumbrado (estado) 566
desmontar 187
despavorido (estado) 566
desprevenido 178
(estado) 566
Destreza 16
detectar el mal (paladín) 77
dioses de las Crónicas *Pathfinder* 43
Diplomacia (habilidad) 93-94
discípulo del dragón 386-388
Disfrazarse (habilidad) 94-95
dominio de la comunidad (clérigo) 43
dominio de la curación (clérigo) 42
dominio de la destrucción (clérigo) 43
dominio de la fuerza (clérigo) 44
dominio de la gloria (clérigo) 44
dominio de la guerra (clérigo) 44
dominio de la ley (clérigo) 44
dominio de la liberación (clérigo) 44
dominio de la locura (clérigo) 45
dominio de la magia (clérigo) 45
dominio de la muerte (clérigo) 45
dominio de la nobleza (clérigo) 46
dominio de la oscuridad (clérigo) 46
dominio de la protección (clérigo) 46
dominio de la suerte (clérigo) 47
dominio de la tierra (clérigo) 47
dominio de las plantas (clérigo) 46
dominio de las runas (clérigo) 47
dominio de las trampas (clérigo) 48
dominio de los animales (clérigo) 41
dominio del artificio (clérigo) 41
dominio del viaje (clérigo) 48
dominio del agua (clérigo) 41
dominio del aire (clérigo) 41
dominio del bien (clérigo) 42
dominio del caos (clérigo) 42
dominio del clima (clérigo) 43
dominio del encantamiento (clérigo) 43
dominio del fuego (clérigo) 43
dominio del mal (clérigo) 45
dominio del reposo (clérigo) 46
dominio del saber (clérigo) 47
dominio del sol (clérigo) 47
dominios 41-48
dote de estilo de combate (explorador) 55
dotes 110-137
dotes adicionales (guerrero) 58
(humano) 24
(mago) 69
(monje) 74
dotes de crítico 112
dotes de combate 112
dotes de creación de objeto 112
dotes metamágicas 112
prerrequisitos 112
druida 48-54
compañero animal 51
ex druidas 51
lista de conjuros 229-231
duelista 388-390
dunas 430
dungeons 410-416
escaleras 414-415
hundimientos y desplomes 415
limos, mohos y hongos 415-416
paredes 410-411
puertas 412-414
suelos 411-412
trampas 416-423
dureza y pg de los objetos 175
edad 168-169
efectos 169
edificios 437
efectos de la lava 444
efectos del ácido 442
efectos del hielo 445
efectos del humo 442
efectos del viento sobre el vuelo 109
elegir 10 y elegir 20 86
elfo 21
embestir 200
empatía salvaje (druida) 50
(explorador) 55
enano 22
encontrar trampas (pícaro) 81
encuentros 396-401
enemigo predilecto (explorador) 55
enfermedades 557
tratar 93
Engañar (habilidad) 95
engaño (subescuela de ilusión) 210
enmarañado (estado) 566
ensordecido (estado) 566
entrenamiento en armadura (guerrero) 59
entrenamiento en armas (guerrero) 59
entrenamiento en maniobras (monje) 75
envainar un arma 187
equilibrio 88
equipo para aventureros 155-160
equipo para habilidades 160-161
escaleras 414-415
Escapismo (habilidad) 95-96
escombros densos 428
esconderse a plena vista (explorador) 58
escudo (ver armadura) 149-153
embrazar o soltar 187
golpear con el escudo 151
púas 153
pavés 151
escudriñamiento (sb. de adivinación) 209
escuela arcana (mago) 69
escuela de abjuración (mago) 69
escuela de adivinación (mago) 70
escuela de conjuración (mago) 70
escuela de encantamiento (mago) 70
escuela de evocación (mago) 70
escuela de ilusión (mago) 70
escuela de nigromancia (mago) 71
escuela de transmutación (mago) 71
escuela universal (mago) 71
escurrirse 193-194
espacios para objetos mágicos 459
esquiva asombrosa (bárbaro) 34
(pícaro) 83
esquiva asombrosa mejorada (bárbaro) 34
(pícaro) 83
estable (estado) 566
estados 565-568
estremecido (estado) 567
evasión (monje) 75
(explorador) 57
(pícaro) 81
evasión mejorada (monje) 75
(explorador) 57
exhausto (estado) 567
experto 449-450
explorador 54-58
lista de conjuros 231
falsificaciones, crear o detectar 98
familiares 71-73
mejorados 128
fantasmagoría (sb. de ilusión) 210
fascinado (estado) 567
fatigado (estado) 567
finta 95, 201
flanqueo 197
forma salvaje (druida) 51
Fuerza 16
furia (bárbaro) 32
furia incansable (bárbaro) 34
furia mayor (bárbaro) 34
furia poderosa (bárbaro) 34
gemas 400
gnomo 23
golpe de gracia 197
golpe maestro (pícaro) 83

golpear un objeto 173-174
gracia divina (paladín) 78
gran salto (monje) 75
grieta 428
grogui (estado) 567
guardias y soldados 434
guerrero 58-60
habilidades 84-109
  cómo adquirirlas 86
  pruebas 86
  resumen 89
  elegir 10 y elegir 20 86
habilidades de clase 86, 89
hechicero 60-67
  linajes 61-67
  lista de conjuros 231-238
hechizo (sb. de encantamiento) 210
hechizos y compulsiones 561
heridas y muerte 189-192
  muerto 190
  incapacitado 189
  moribundo 189-190
  curación 191
  daño no letal 191-192
  estable 190-191
  puntos de golpe temporales 191
  al lanzar un conjuro 206
herramientas 160-161
hierro frío 154
humano 24
idiomas 98
idiomas adicionales (clérigo) 41
  (druida) 49
  (mago) 68
impacto sin arma (monje) 74
impacto sin armas 182
impactos críticos 184
impedimenta 169-170
imposición de manos (paladín) 78
incapacitado 189
  (estado) 567
incendios forestales 426
inconsciente (estado) 567
incorporal (estado) 567
indefenso (estado) 567
indispuesto (estado) 567
iniciativa 178
inmunidad al veneno (druida) 51
inmunidad y vuln. a la energía 561
Inscribir pergamino (mago) 69
Inteligencia 16
interpretación de bardo (bardo) 35
interpretación versátil (bardo) 38
Interpretar (habilidad) 96
Intimidar (habilidad) 96
inundaciones 432
Inutilizar mecanismo (habilidad) 97
inutilizar máquinas de asedio 434
invisibilidad 561-562
  (estado) 567
Juego de manos (habilidad) 97-98
lanzamiento de conjuros 206-209
  a la defensiva 185
  acción de asalto completo 187-188
  acción estándar 182-186
  bajo el agua 432
  combinar efectos 208-209
  conjuros acelerados 188
  contraconjuros 207-208
  estando apresado 206
  estando montado 202
  fallo de conjuros 208
  lanzar conj. arc. en armadura 73, 150
  metamagia espontánea 187-188
  pruebas de concentración 206-207
lanzamiento espontáneo (clérigo) 41
  (druida) 49
lengua del sol y de la luna (monje) 76
libro de conjuros 219
  añadir conjuros 219
  reemplazar 219
  (mago) 69
Liderazgo 131-132
limo verde 416
linaje (hechicero) 60
linaje aberrante (hechicero) 61
linaje abisal (hechicero) 61
linaje arcano (hechicero) 62
linaje celestial (hechicero) 63
linaje del destino (hechicero) 64
linaje dracónico (hechicero) 64
linaje elemental (hechicero) 65
linaje feérico (hechicero) 65
linaje infernal (hechicero) 66
linaje muerto viviente (hechicero) 66
Lingüística (habilidad) 98
llamada (subescuela de conjuración) 209
luchar a la defensiva
  como acción estándar 184
  como acción de asalto completo 187
luz 172-174
maderaoscura 154
maestría con la armadura (guerrero) 60
maestría con las armas (guerrero) 60
maestro cazador (explorador) 58
maestro del saber (bardo) 38
m. del saber (clase de prestigio) 390-392
mago 67-73
  escuelas arcanas 69-71
  familiares 71-73
  lista de conjuros 231-238
maldiciones 556-557
maleza 425-426
maniobras de combate 198-202
  arrollar 199
  bonificador (BMC) 199
  defensa (DMC) 199
  derribar 199
  desarmar 199-200
  embestir 200
  presa 201
  romper arma 201
máquinas de asedio 434-436
mareado (estado) 567
más allá de nivel 20 406-407
materiales especiales 153-155
mediano 25
mensajes secretos 95
mente en calma (monje) 75
mercancías 140
merced (paladín) 78
miedo 562-563
mil caras, las (druida) 51
mithril 154
modificadores por tamaño 179
moho amarillo 416
moho marrón 416
monedas 140
monje 73-77
  ex monjes 77
Montar (habilidad) 99
montar 187
monturas y equipo afín 162
moribundo 189-190
  (estado) 566-567
moverse 186
movimiento 170-172, 192-194
  a través de una casilla 193
  cómo medir la distancia 192-193
  durante una carga 198
  escurrirse 193
  táctico 192
  terreno y obstáculos 193-194
  terrestre 171
movimiento rápido (bárbaro) 32
  (monje) 75
muerto 190
  devolver la vida a los muertos 208
  (estado) 568
multiclases 30
multitudes 436
munición 141
muros y puertas de una ciudad 433-434
Nadar (habilidad) 99-100
niebla 439
nieve 438
nivel de lanzador 208
niveles negativos 561
objetos alquímicos 160-161
objetos mágicos 456-553
  acción para activarlos 184
  anillos 478-483
  añadir nuevas aptitudes 553
  armaduras 462-468
  armas 468-478
  artefactos 543-548
  bastones 483-487
  cetros 487-494
  cómo utilizarlos 458-459
  comprar 460
  creación 548-553
  dañar 459-460
  descripciones 460-461
  detectar magia 458
  espacios 459
  generación aleatoria 461
  objetos inteligentes 532-535
  objetos malditos 535-543
  objetos maravillosos 494-529
    creación 552
  pergaminos 529-531
  pociones 532
  tamaño 459
  tiradas de salvación contra 459
  varitas 531-532
ocultación 196-197
ocultación total 197
olfato 563
oraciones (clérigo) 41
  (druida) 49
oscuridad 443
paladín 77-80
  ex paladines 80
  lista de conjuros 238
palma temblorosa (monje) 75
paralizado 563
  (estado) 568
pared de roca 428
paredes 410-411
paso abundante (monje) 75
paso de 5 pies (*1,5 m*) 189
  por terreno difícil 88
pauta (subescuela de ilusión) 210

pedregal 428
peligros del calor 444
peligros del frío 444-445
pendientes 427
Percepción (habilidad) 100
perderse 424-425
pergaminos 529-531
  creación 552
personaje jugador (PJ) 12
  avance 30
  riqueza según el nivel 399
  riqueza inicial 140
  personajes estables 190-191
personajes monstruosos 405-406
peso 168-169
petrificado (estado) 568
pícaro 80-83
piel de dragón 154-155
pisada sin rastro (druida) 50
plano Astral 440
plano de la Sombra 440
plano Etéreo 440
plano Material 440
Planos, los 440-441
planos de Energía 440
planos Elementales 440
planos Exteriores 440-441
plata alquímica 155
plebeyo 450
plenitud corporal (monje) 75
PNJs, creación 450-455
pociones 531
  creación 552-553
poderes de furia (bárbaro) 32
polifacético (bardo) 38
polimorfía (sb. de transmutación) 211
ponerse de pie estando tumbado 187
precipitaciones 437
prenderse fuego 444
preparar una acción 203
presa 200
  (estado) 565
presa (explorador) 57
presa mejorada (explorador) 58
prestar ayuda (acción de combate) 198
prestar ayuda (habilidades) 86
primeros auxilios 92
Profesión (habilidad) 100-101
pruebas de concentración 206-207
pruebas de habilidad 86
puertas 411-414
puertas secretas 414
puntos de experiencia (PX) 397-398
  tabla de recompensas 398
puntos de golpe 180
  pérdida 189
  temporales 191
puntuaciones de característica 15-17
  bonificadores 554-555
  daño y consunción 555
  generación 15
  modificadores raciales 20
  modificadores 17
puñetazo aturdidor (monje) 75
pureza corporal (monje) 75
quimera (subescuela de ilusión) 210
ráfaga de golpes (monje) 74
rastreador veloz (explorador) 57
rastrear (explorador) 55
rastrillo 414
rastros, seguir 104
razas 18-27
reducción de daño (bárbaro) 34
reducción de daño 563-564
reserva de *ki* (monje) 75
resistencia a conjuros (RC) 564-565
resistencia a la canalización 565
resistencia a la energía 565
res. la atr. de la Naturaleza (druida) 50
retirarse 188
retrasar una acción 202-203
reunir información 94
riqueza 399-401
  de los PJs según su nivel 399
  de los PNJs según su nivel 454
  equipo para PNJs 453
  inicial (1er nivel) 140
riscos 428
romper arma 201
  dureza y pg de un objeto 175
ropa 161-162
roto (estado) 565-568
Saber (habilidad) 101-102
Sabiduría 17
saltar 88
salud divina (paladín) 78
sangrando (estado) 568
sed e inanición 445
semielfo 26
semiorco 27
semiplanos 441
sentido de la Naturaleza (druida) 50
sentido de las trampas (bárbaro) 34
  (pícaro) 83
servicios 163
servicios de lanzamiento de conjuros 163
setos 427
Sigilo (habilidad) 102-103
sombra (subescuela de ilusión) 210
sorpresa 178
subir de nivel 30
suelos 411-412
sujeto, como parte de una presa
  (estado) 201 568
Supervivencia (habilidad) 103-104
talentos avanzados (pícaro) 83
talentos de pícaro (pícaro) 81
Tasación (habilidad) 104-105
tejados 437
teletransporte (sb. de conjuración) 210
terreno acuático 431-432
terreno de bosque 425-426
terreno de colinas 427-428
terreno de llanuras 431
terreno de desierto 430-431
terreno difícil 193
terreno de montaña 428-430
terreno de marjal 426-427
terreno predilecto (explorador) 56
tesoro 399-401
  cómo construir un botín 400-401
  objetos mágicos 401
tesoro por encuentro 399
teúrgo místico 392-393
tiempo de lanzamiento 213
tierras salvajes 423-432
tiradas de salvación 180-181
  contra objetos mágicos 459
  objetos afectados 216
  conjuros 216
tiradas de salvación de Fortaleza 180
tiradas de salvación de Reflejos 180
tiradas de salvación de Voluntad 181
tormenta de polvo 438
tormenta eléctrica 438
tormentas 438-439
tormentas de arena 431
torre de asedio 435-436
torres de vigilancia 434
trampas 416-423
  CD de Perc. y de In. mecanismo 417
  cómo diseñar una trampa 422-423
  desactivación 418
  disparador 417
  duración 417
  efecto 418-419
  ejemplos de trampa 420-422
  rasgos diversos 419-420
  rearmar 417-418
  tipo 416-417
transporte 163
Trato con animales (habilidad) 105-106
Trepar (habilidad) 106-107
trinchera 431
trucos (bardo) 38
  (hechicero) 61
  (mago) 69
trucos de los animales 105
tumbado (estado) 568
Usar objeto mágico (habilidad) 107-109
valentía (guerrero) 59
varitas 531-532
  creación 553
velocidad 180
  llevando armadura 150
venenos 558-560
  tratar 93
viaje por las montañas 430
viento 439-440
vínculo arcano (mago) 68
vínculo con la Naturaleza (druida) 49
vínculo del cazador (explorador) 56
vínculo divino (paladín) 78
visión en la oscuridad 565
visión en la penumbra 565
vista ciega y sentido ciego 565
Volar (habilidad) 109
voluntad indomable (bárbaro) 34
Yo perfecto (monje) 77
zancada forestal (druida) 50
  (explorador) 57

¡Entra en un mundo de aventuras fantásticas!

El juego de rol *Pathfinder* te pone a ti en el papel de un valiente aventurero, que lucha por sobrevivir en un mundo asediado por la magia y por el mal. ¿Te abrirás paso a través de ruinas infestadas de monstruos, y de ciudades llenas de intrigas políticas, hasta emerger como un famoso héroe, cargado de tesoros fabulosos?, ¿o caerás víctima de trampas traicioneras y de monstruos infernales en un dungeon olvidado? Tú decides tu destino con este gigantesco libro de *Reglas básicas*, que contiene todo lo que un jugador necesita para empezar una vida de aventuras y de excitación.

Este imaginativo juego de sobremesa se beneficia de más de 10 años de desarrollo del sistema, y de unas pruebas de juego abiertas en las que participaron más de 50.000 jugadores, para crear una experiencia de última generación, que lleva al nuevo milenio al reglamento de fantasía de más éxito.

Las *Reglas básicas* de *Pathfinder* incluyen:

- Todas las reglas para jugadores y Director de juego en un solo volumen.
- Reglas completas para razas fantásticas como los elfos, los enanos, los gnomos, los medianos, y los semiorcos.
- Nuevas y excitantes opciones para clases de personaje como el guerrero, el mago, el pícaro, el clérigo, y más.
- Reglas actualizadas y optimizadas para dotes y habilidades, que incrementan las opciones para tu héroe.
- Un sistema de combate sencillo, con reglas simples para presas, derribos, y otros ataques especiales.
- Opciones para lanzadores de conjuros con dominios mágicos, familiares, objetos vinculados, escuelas de especialidad, y más.
- Cientos de conjuros revisados, nuevos, y actualizados, así como tesoros mágicos.
- Directrices para la generación rápida de personajes no jugadores.
- Reglas ampliadas para maldiciones, enfermedades, y venenos.
- Un sistema de experiencia completamente reconstruido, con opciones para avance lento, medio, y rápido.

¡Y MUCHAS, MUCHAS COSAS MÁS!

Pathfinder Juego de Rol

paizo Publishing

devir

3.5 • OGL Compatible

paizo.com/pathfinder
devir.es

8 436017 221626
PFR001
Impreso en España
Printed in Spain
300114