

DUNGEONS
DRAGONS

MANUAL
DEL
JUGADOR II



David Noonan



MANUAL
del
JUGADOR II

David Noonan

C R É D I T O S

DISEÑO
DAVID NOONAN

MATERIAL ADICIONAL
FRANK BRUNNER, LUKE JOHNSON,
ROBERT J. SCHWALB

EQUIPO DE DESARROLLO
ANDY COLLINS, JESSE DECKER, MIKE MEARLS,
STEPHEN SCHUBERT

EDICIÓN
MICHELE CARTER, JOHN D. RATELIFF,
M. ALEXANDER JURKAT, PENNY WILLIAMS

DIRECCIÓN EDITORIAL
KIM MOHAN

DIRECCIÓN DE DISEÑO
CHRISTOPHER PERKINS

DIRECCIÓN DE DESARROLLO
JESSE DECKER

DIRECCIÓN DE I+D JDR
BILL SLAVICSEK

DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN
JOSE FISCHER, RANDALL CREWS

DIRECCIÓN ARTÍSTICA SENIOR DE D&D
STACY LONGSTREET

DIRECCIÓN ARTÍSTICA DE D&D
KARIN JAGUES

ILUSTRACIÓN DE CUBIERTA
DAN SCOTT

ILUSTRACIONES INTERIORES
STEVE BELLEDIN, STEVE ELLIS,
EMILY FIGGENSCHUH, CARL FRANK,
RALPH HORSLEY, DAVID HUDNUT,
MICHAEL KOMARCK, HOWARD LYON,
MIKE MAT, JIM NELSON, LUCIO PARELLO,
ERIC POLAK, STEVE PRESCOTT, MIKE SCHLEY,
RON SPENCER, FRANZ VONWINKEL,
EVA WIDERMANN

CARTOGRAFÍA
MIKE SCHLEY

DISEÑO GRÁFICO
DEE BARNETT, KARIN JAGUES

ESPECIALISTA DE PRODUCCIÓN GRÁFICA
ERIN DORRIS

TÉCNICO DE IMAGEN
CHRISTINA WILEY

EDICIÓN EN CASTELLANO

DIRECCIÓN DE LA SERIE
JOAQUIM DORCA

TRADUCCIÓN
MARCOS GARCÍA (KUSHTAR)

COORDINADOR DE TRADUCCIONES
JORDI ZAMARREÑO

COORDINACIÓN EDITORIAL
XAVI GARRIGA Y CÉSAR CARRACEDO

MAQUETACIÓN
DARIÓ PÉREZ CATALÁN

CONTRIBUCIONES Y CONSEJOS
EL EQUIPO DE DnDTRAD

Parte de la información de este libro está extraída o basada en estas fuentes: *El aventurero completo* de Jesse Decker, *El arcano completo* de Richard Baker, *El diosino completo* de David Noonan, *El combatiente completo* de Andy Collins, David Noonan y Ed Stark, y *Defensores de la fe* de Rich Korman y James Wyatt.

Basado en las reglas originales de DUNGEONS & DRAGONS™ creadas por E. Gary Gygax y Dave Arneson, y en el nuevo juego DUNGEONS & DRAGONS® diseñado por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker y Peter Adkison.

Este producto emplea el material actualizado a la versión 3.5.

Este producto de WIZARDS OF THE COAST® no contiene Open Game Content. Ninguna parte de este trabajo puede ser reproducida de ninguna manera sin permiso escrito. Para saber más acerca de la Open Gaming License y el sistema D20®, visita www.wizards.com/d20.

EE.UU., CANADA, A.M.E.
Y LATINOAMÉRICA
Wizards of the Coast, Inc.
PO Box 707
Bosque WA 98007-0707



OFICINA PRINCIPAL EUROPEA
Wizards of the Coast, Belgium
P.O. 2011
2000 Antwerpen
Belgium
+32-3-213-20-77

Wiz

España de Castoreo 117
Princip 5
30000 Barcelona
España

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Dungeons & Dragons y Wizards of the Coast son marcas registradas propiedad de Wizards of the Coast, Inc., empresa subsidiaria de Hasbro, Inc., en los EE.UU. y en otros países. El logotipo de D20 System es una marca comercial registrada propiedad de Wizards of the Coast, Inc. Todos los personajes de Wizards, sus nombres y rasgos distintivos, son marcas comerciales registradas propiedad de Wizards of the Coast, Inc. Este material está protegido por las leyes del copyright de los Estados Unidos de América. Algunos nombres de marcas pueden ser propiedad de sus respectivos dueños. Todos los derechos reservados. Este producto es una obra de ficción. Todo personaje que aparece, lugares, organizaciones o personas mencionadas en esta publicación son pura ficción. ©2004 Wizards of the Coast, Inc. Algunos caracteres sobre los derechos. La edición original de esta obra ha sido publicada en inglés por Wizards of the Coast, Inc. de Seattle con el título *Player's Handbook II*.

Contenido

Introducción	4
Qué necesitas para jugar	4
Capítulo 1: nuevas clases	5
Nuevos conjuntos iniciales	5
Caballero	6
Excaballero	12
Chamán del dragón	12
Emboscador	19
Lista de conjuntos del emboscador	25
Río del osaco	25
Capítulo 2: clases expandidas	31
Nuevos conjuntos iniciales	31
Alma púdica	32
Barbaro	34
Bardo	36
Bautizo	38
Brujo arcano	40
Clérigo	42
Druida	44
Espadachín	48
Explorador	50
Filo ajetado	52
Guerrero	54
Hechicero	56
Mago	58
Mago de guerra	60
Mojé	62
Oficial	64
Paladín	66
Pícaro	68
Capítulo 3: nuevas dotes	71
Dotes generales	71
Dotes cronológicas	86
Dotes divinas	86
Dotes heredadas	88
Dotes místicas	90
Dotes mágicas	91
Dotes tácticas	92
Capítulo 4: nuevos conjuntos	95
Conjuntos de escuela dual	95
Subescuela de polimorfia	95
Capítulo 5: cómo crear una identidad	129
Tránsito del personaje	129
Artsuano	129
Aceta	130
Campeño	130
Errante	131
Gualder	131
Golillo	132
Marinero	135
Origen tribal	135
Soforito	134
Soldado	135
Arquetipos de personalidad	136
Agente	136
Bascador	136
Charlatán	136
Computero	136
Compendio	136
Cruzado	137
Descubridor	137
Eradico	137
Estranga	137

Hoferano	137
Impetrano	137
Inocente	138
Líder	138
Mírmis	138
Mercenario	138
Prefecto	138
Rebeldé	138
Regio	139
Renegado	139
Salvaje	140
Sencillo	140
Tétrico	140
Vagabundo	140
Razgos de personalidad	140
Cómo ser un buen jugador en la mesa	143
Cómo llevar el papeleo	143
Normas sobre las mesas	144
Respetar el turno	145
Otras preocupaciones	145
Habla sobre tu personaje	146
Capítulo 6: el grupo aventurero	147
Tránsito de la compañía	147
Amistad de la infancia	148
Compañías autorizadas	148
Circunstancias	149
Elegidos	149
Organización	149
Cómo crear la compañía	150
Naciones básicas sobre la compañía	150
Cómo ser un jugador de equipo	157
Beneficios del trabajo en equipo	158
¿Qué es un beneficio del trabajo en equipo?	158
La plantilla del equipo	159
Descripciones de los beneficios del trabajo en equipo	159
Andarada de disparos	160
Avance en equipo	160
Carga en bloques	160
Carga en mano	160
Casalotes de enemigos	160
Círculo de filos	161
Emboscada amara	161
Emboscada amara mejorada	161
Escudar al equipo	161
Esfuerzo en grupo superior	161
Fuego indirecto	162
Montañeros expertos	162
Muro de escudos	163
Percepción	163
Resolución firme	163
Rutina de acampada	163
Soy una piedra	164
Tácticas de combate en equipo	164
Trance en grupo	164
Capítulo 7: asociaciones	165
Cómo ampliar tus partidas	165
Las dos categorías de asociaciones	166
¿Por qué asociarse?	166
Ser miembro tiene sus ventajas	166
Razgos de las asociaciones	167
Asociaciones dinámicas	168
Asociaciones de ejemplo	169
La Academia espinoscursu de Yhaun	169
La Caravana de las sombras	170

El Galis	171
El castillo Mauro	171
Los elfos del bosque Aho	172
Los enanos Verainvernal	173
La Flotilla de la vela tronante	174
La Forja y censores comercial	
Mantorrallano	175
El Gremio de aseguradores, abogados y perdideros de Ratenofor	176
El Gremio de desastacalotes de Renterford	177
El Gremio del yelmo derado	178
La Isla del Dragón	178
Merata Kom	180
Sarullhano, las Torres de alabastro	180
El templo del Sol	181
La tierra del Honor	182
La tribu del Puño sangriento	183
El uno y cinco	184
Cómo crear tus propias asociaciones	184
Ejemplo de partida	191
Capítulo 8: reconstrucción de un personaje	193
Reciclaje	194
Cómo reciclar rasgos de clase	194
Cómo reciclar dotes	195
Cómo reciclar idiomas	196
Cómo reciclar habilidades	196
Cómo reciclar conjuntos o poderes	196
Cómo reciclar niveles de sustitución	196
Reconstrucción	197
Cómo reconstruir puntuaciones de característica	198
Cómo reconstruir niveles de clase	199
Cómo reconstruir razas	200
Cómo reconstruir plantillas	201
Aventuras de reconstrucción	201
Cómo jugar aventuras de reconstrucción	201
Los Umbrales del amanecer (niveles 6 a 8)	202
La Luna neotónica (niveles 13 a 15)	205
Apéndice: creación rápida de PJ y PNJs	209
1. Elige una clase	209
2. Determina las puntuaciones de características	209
3. Elige la raza	209
4. Elige las habilidades	210
Listas de prioridades en las habilidades	210
5. Elige las dotes	210
6. Características restantes	216
7. Elige el equipo	217
Cómo equipar a la carta	217
Equipo por nivel	219
8. Elige los conjuntos	221
Armas de chamin del dragón sugeridas	221
Armas de oficial sugeridas	221
Conjuntos de alma preducta sugeridas	221
Conjuntos de bardo sugeridos	222
Conjuntos de clérigo sugeridos (canalidades de energía positiva)	222
Conjuntos de druida sugeridos	222
Conjuntos de explorador sugeridos	222
Conjuntos de filo ajetado sugeridos	222
Conjuntos de filo del osaco sugeridos	222
Conjuntos de hechicero sugeridos	223
Conjuntos de mago sugeridos	223
Conjuntos de paladín sugeridos	223
Invocaciones de brujo arcano sugeridas	223
Personalidades aleatorias	223

Introducción

Cuando juegas con un personaje de *DUNGEONS & DRAGONS*®, todo depende de las elecciones que hagas. Cada faceta de tu personaje que lo convierta en un individuo único será el resultado de alguna decisión que hayas tomado.

El *Manual del jugador II* trata de aumentar tus posibilidades, unas veces de forma bastante obvia (nuevas clases o dotes) y otras de maneras sorprendentes, como las reglas para reconstruir tu personaje (sobre las cuales nos extenderemos algo más a continuación).

El **Capítulo 1: nuevas clases**, amplía la lista de clases básicas con cuatro nuevas incorporaciones: el caballero, el chamán del dragón, el embaucador y el filo del ocazo. Cualquiera de ellas será una buena elección, si deseas jugar con un personaje que encaje en los arquetipos representados por las clases previas.

El **Capítulo 2: clases expandidas**, da otra vuelta de tuerca a las 18 clases ya existentes: 11 del *Manual del jugador* y otras 7 (como el alma predilecta o el batidor) que han aparecido en otros suplementos de D&D. Podremos contemplar estas clases desde un punto de vista totalmente nuevo, ofreciendo nuevos rasgos de clase, tres conjuntos iniciales y sugerencias sobre la interpretación adecuada para cada clase. Si te intriga la idea de jugar con un clérigo que lance conjuros de Dominio de forma espontánea, en lugar de conjuros de *curar* o *infligir*, consulta la página 42.

El *Manual del jugador II* no sería digno de su título si no ofreciese nuevas dotes y conjuros. El **Capítulo 3: nuevas dotes**, contiene más de 100 incorporaciones a la vasta selección de dotes del D&D, y el **Capítulo 4: nuevos conjuros**, ofrece un número similar de opciones para los lanzadores de conjuros de todo tipo.

Este libro empieza a abrir nuevos caminos a partir del **Capítulo 5: cómo crear una identidad**, que contiene docenas de recomendaciones breves sobre cómo dar más profundidad y realismo al trasfondo o personalidad de tu personaje, así como algunos consejos para cumplir de forma satisfactoria con tu papel de jugador a la mesa.

El **Capítulo 6: el grupo aventurero**, aborda las cosas desde otra perspectiva más alejada, centrándose en los personajes que, en su conjunto, componen cada tipo de grupo. ¿Cómo se juntaron estos héroes en potencia, y qué papel juega cada uno en un grupo de aventureros bien engrasado? Este capítulo también incluye algunos

beneficios del trabajo en equipo de nueva factura, que amplían el concepto introducido en la *Guía del Dungeon Master II*.

Los personajes no sólo se definen por lo que son y por con quiénes viajan, sino también por las relaciones que forman con individuos de inclinaciones similares, cuyo trasfondo o intereses los impulsen a perseguir una causa común.

El **Capítulo 7: afiliaciones**, describe un nuevo tipo de grupo al que pueden pertenecer los personajes; su estatus en estas organizaciones subirá o bajará en función de sus actos y aptitudes, de forma que los más motivados o airoso puedan alcanzar las posiciones de mayor poder. Además de varias afiliaciones de ejemplo totalmente detalladas, este capítulo ofrece guías para aquellos PJs y DMs que quieran crear afiliaciones únicas para sus campañas.

Quizá el concepto más intrigante de este libro se encuentre en el **Capítulo 8: reconstrucción de un personaje**. Aunque muchos DMs y jugadores han creado reglas caseras sobre la reelección de dotes, reubicación de rangos de habilidad, alteración de puntuaciones de característica, etc., el D&D nunca había contado con reglas oficiales para revisar toda tu hoja de personaje. Así que cada vez que el guerrero errante se lamenta por una mala elección de dote, o desea ser un bárbaro semiojoso o un hechicero elfo, el Capítulo 8 te ofrecerá las reglas y consejos necesarios para reconstruirlo de arriba a abajo.

Por último, el extenso **Apéndice** te ofrece un método muy eficaz para generar con rapidez nuevos personajes jugadores o no jugadores, que agiliza (entre otras cosas) el proceso de elegir habilidades y dotes. La próxima vez que necesites un personaje con urgencia (o incluso si no lo necesitas), consulta este sistema.

QUÉ NECESITAS PARA JUGAR

El *Manual del jugador II* hace uso de la información aparecida en los tres libros básicos: *Manual del jugador* (MJ), *Guía del Dungeon Master* (GDM) y *Manual de monstruos* (MM). También incluye material que amplía parte del contenido de algunos otros suplementos, como *El anaco completo*, *El aventurero completo*, *El combatiente completo*, *El divino completo* y el *Manual de miniaturas*. Aunque la posesión de algunos o todos estos suplementos aumentará el disfrute de este libro, no son estrictamente necesarios para que saques partido a la inmensa mayoría de su contenido.

ACCIONES RÁPIDAS E INMEDIATAS

El *Manual de miniaturas* introdujo el concepto de un nuevo tipo de acción: la acción rápida (RA): rápida, en los suplementos que no sean de *Miniaturas de D&D*. De igual forma, el *Manual de acción expandida* introdujo otro nuevo tipo de acción: la acción inmediata. Algunos rasgos de clase, dotes, conjuros y objetos del *Manual del jugador II* emplean estos conceptos. A continuación se ofrecen sus descripciones.

Acción rápida: una acción rápida consume una porción de tiempo ínfima, pero representa un gasto de energía o esfuerzo mayor que una acción gratuita. Puedes llevar a cabo una acción rápida por turno sin que afecte a tu capacidad de realizar otras acciones. En ese aspecto, una acción rápida es como una acción gratuita. Sin embargo, sólo puedes llevar a cabo una única acción rápida por turno, sin importar las demás acciones que realices.

Lanzar un conjuro apresurado es una acción rápida. Además, lanzar cualquier conjuro con un tiempo de lanzamiento de 1 acción

rápida (como *filo de sangre*, consulta la página 114) es una acción rápida. Lanzar un conjuro con un tiempo de lanzamiento de 1 acción rápida no provoca ataques de oportunidad.

Acción inmediata: de forma muy similar a las acciones rápidas, las acciones inmediatas consumen una fracción de tiempo ínfima, pero representan un gran gasto de energía o esfuerzo. A diferencia de una acción rápida, una acción inmediata puede llevarse a cabo en cualquier momento; incluso aunque no sea tu turno.

Emplear una acción inmediata en tu turno es lo mismo que usar una acción rápida, y cuenta como tu acción rápida de ese turno. No podrás usar otra acción inmediata o acción rápida hasta que sea tu siguiente turno, si has usado una acción inmediata cuando no sea tu turno (esto quiere decir que, a efectos prácticos, usar una acción inmediata antes de tu turno equivale a usar la acción rápida de tu turno siguiente). Tampoco podrás hacer uso de una acción inmediata si estás desprevenido en ese momento.

Ilustración de R. Harplo



Este capítulo introduce cuatro nuevas clases básicas, cada una diseñada para cubrir un aspecto concreto del juego. Al igual que cualquier clase nueva, ofrecen nuevas opciones para que los jugadores escojan a la hora de crear sus personajes, y nuevos enemigos potenciales para que los DMs los enfrenten al grupo.

Caballero: habilidoso con todo tipo de armas y armaduras, el caballero domina el campo de batalla de formas que el guerrero o el paladín no logran igualar, además de lograr que los enemigos concentren sus ataques sobre él (en lugar de sobre un aliado más vulnerable). Ninguna otra clase orientada al combate posee tanta capacidad defensiva, ni para influir en el comportamiento de los enemigos en combate, aspectos que suelen ser competencia de los lanzadores de conjuros. Aunque es un gran luchador cuerpo a cuerpo, el caballero es totalmente distinto a las clases combativas previas, debido a sus aptitudes orientadas al control ajeno.

Chamán del dragón: invocando el poder ancestral de los dragones, el chamán del dragón ofrece grandes beneficios a los demás integrantes del grupo. Las aptitudes defensivas y de mejora de esta clase permitirán al grupo incluso prescindir de un clérigo.

Embucador: el mago de guerra (descrito en *El arcano completo*) es un lanzador de conjuros arcánicos que se centra en un abanico muy reducido de conjuros. El embucador adopta ese mismo enfoque, pero adaptándolo a la magia de encantamiento e ilusión de la misma forma que el mago de guerra hace con la evocación. Con una pizca de transmutación añadida a la mezcla, el embucador

es el lanzador de conjuros versátil definitivo, con un truco o solución para cada caso.

Filo del ocaso: esta clase ofrece aptitudes de combate y magia arcana a partes iguales. Aunque existen otras formas de lograr este equilibrio de poder, incluidas las opciones multiclase o algunas clases de prestigio, el filo del ocaso promete resultados desde el 1.º nivel hasta el último.

NUEVOS CONJUNTOS INICIALES

Uno de los rasgos del *Manual del jugador II* es un nuevo concepto para los conjuntos iniciales, que expande lo visto en el *Manual del jugador* u otros suplementos. Las nuevas clases descritas en este capítulo, así como las otras 18 repuestas en el Capítulo 2, disponen de tres conjuntos iniciales para que escojas entre ellos. Cada uno tiene un título evocador, que describe el papel del personaje en la compañía (como "Defensor" o "Controlador"), para que te hagas una idea del concepto que encierra. Algunas descripciones aparecen más de una vez; por ejemplo, tanto el guerrero como el explorador disponen de conjuntos iniciales llamados "El atrevido". Algunos de estos títulos coinciden con los de la tabla A-3: progresiones de dices por papel en el grupo (a partir de la página 211), pero estas similitudes no tienen por qué extenderse a las dotes recomendadas. En cada conjunto inicial se especifica una raza, pero puedes ajustar los detalles para que se acomode a otra sin muchos problemas.

Cada conjunto indica una raza, puntuaciones de característica (incluidos los modificadores básicos), habilidades, dotes, equipo y, si ha lugar, conjuros y rasgos de clase. Todas las habilidades tienen el número máximo de rasgos (4 en cada habilidad de clase y 2 en las traslúcidas, que se marcan mediante los siglos "tc"). Los conjuntos entre paréntesis sólo estarán disponibles si tu puntuación de característica clave es lo bastante alta como para conceder un conjunto adicional de 1.^o nivel (o, si el personaje es mago, si su Inteligencia es lo bastante alta como para concederle conjuntos adicionales en su libro de conjuros). La sección de rasgos de clase sólo aparecerá en aquellos personajes que tengan rasgos de clase opcionales a nivel 1, como dréigos (dominios), druidas (compañeros animales) o hechiceros y magos (familiares).

Puedes hacer uso de estos conjuntos iniciales como mejor te plazca. Podrás cambiar una habilidad por otra, una dote por otra (siempre que el personaje cumpla los prerrequisitos), un conjunto por otro o un elemento de equipo por otro más o menos equivalente (en un rango de unas 5 pc). Con un par de excepciones, los conjuntos iniciales de este libro sólo emplean elementos del *Manual del jugador*. Por ello, si tienes acceso a otros libros básicos, quizá quieras cambiar un par de dotes o armas por otras más adecuadas. Los rasgos de clase también son personalizables.

La mayoría de conjuntos incluye el material de aventurero básico: mochila, saquillo para el cinto, petate, pedernal y acero, dos cetros solares, raciones de viaje para 10 días, 50' de cuerda de cáñamo y un odre de agua (los monjes se quedan sin los cetros solares, ya que no tienen suficiente oro a nivel 1).

CABALLERO (CL)

"O te ofrezco la redención a una muerte honorable en combate. Vis elegit."

—Archibaldo el Impetuoso

El caballero (CL) es un combatiente hábil y orgulloso, que lucha en nombre del honor y la caballería. Un caballero depende de algo más que una espada afilada y una armadura recia para derrotar a sus enemigos. Su determinación, empuje y espíritu de lucha le permiten controlar el campo de batalla de formas que nadie puede igualar. Un caballero puede desafiar a sus rivales a un duelo, aprovechándose del orgullo y el ego de estos para obligarles a aceptar. La competencia de los caballeros con armaduras pesadas, escudos y tácticas defensivas les da la posibilidad de aborrotar cualquier plan de sus enemigos. Solo los pícaros y monjes de mayor talento podrán esquivar sus defensas y atacar a sus aliados. Un grupo aventurero compuesto mayoritariamente por magos, hechiceros u otros personajes con poca armadura, se beneficiará enormemente de la presencia de un caballero. Mientras éste mantiene ocupados a los enemigos, sus aliados podrán hacer uso de sus habilidades sin temor a ser atacados u hostigados.

La clase de caballero es una gran elección si deseas jugar con un combatiente de cuerpo a cuerpo duro y resistente, cuya gran personalidad le permita manipular a sus enemigos. Los rivales más débiles se acobardarán, mientras que los más poderosos preferirán atacarte a ti antes que a tus compañeros, cuando pinches su ego al desafiarlos en combate personal. Tu habilidad en el uso de armaduras y escudos te permitirá formar una línea defensiva casi infranqueable. Cuando te trabes con un rival, tendrá dificultades para superarte y amenazar a tus compañeros. Si deseas ser un

guerrero de primera línea que defienda al resto del grupo y desafíe a sus enemigos, el caballero es para ti.

CÓMO CREAR UN CABALLERO

Un caballero de nivel bajo es similar a un cruzado entre un guerrero y un bardo. Disfrutas de muchos pg, una CA elevada y una aptitud similar a la música de bardo (el rasgo de clase de desafío). Puedes elegir a un rival (normalmente, el que presente la mayor amenaza) y obtener un bonificador a las tiradas de ataque y daño contra él. Deberás prestar mucha atención al código de conducta del caballero, ya que te prohíbe aprovecharte de varias situaciones tácticamente ventajosas.

Sobresales en combate de forma similar al guerrero; pero allí donde un guerrero puede despachar con rapidez a un monstruo, tu principal talento reside en tu capacidad para mantener a la bestia lejos de tus aliados mientras luchas con ella. Puede que te lleve más tiempo obtener la victoria, pero tus muchos pg y tu buenas aptitudes defensivas te mantendrán con vida. Y lo que es mejor, tu sacrificio hará que tus aliados puedan actuar con plena libertad sin preocuparse por los ataques de los rivales. Cualquier hechicero o mago de la compañía brillará con luz propia si te tiene cerca para atraer los ataques y mantener a raya a los enemigos comunes.

A medida que progreses de nivel, obtendrás la capacidad de influir en las acciones de los rivales, obligándolos a atacarse a ti antes que a los demás. Los enemigos más débiles, que suelen aparecer en cantidades demasiado grandes como para que te enfrenes a todos a la vez, se encogerán de terror cuando los amenaces. Incluso aunque logren superarte, sufrirán penalizadores cuando ataquen a tus aliados. Los rasgos de clase de desafío y bloqueo con el escudo combinarán a la perfección para que destaque en cualquier combate, concediéndote bonificadores a las tiradas de ataque, daño y CA contra un único enemigo de tu elección. Si el grupo se enfrenta a un villano poderoso o a una única amenaza física abrumadora, tu misión será mantenerlo ocupado mientras tus aliados lanzan sus conjuros o maniobran para obtener mejores posiciones.

Características: te beneficiarás de una alta puntuación de Carisma, ya que determinará la cantidad de veces que podrás usar algunas aptitudes y su CD. Una Constitución elevada te permitirá aumentar tu ya elevado total de pg, lo cual redundará en beneficio de tu capacidad de aguantar. La Fuerza mejora las habilidades combatives, por lo que serás un combatiente de primera línea más efectivo.

Razas: la mayoría de caballeros son enanos, humanos y semielfos. La tendencia enana al orden, combinada con la vena militarista de su raza, es un caldo de cultivo perfecto para las órdenes dedicadas a la preservación de la justicia y regidas por un código de honor. Los caballeros enanos también actúan como adalides errantes de la justicia, que viajan entre los asentamientos más aislados para hacer cumplir la ley y defender a los clanes menores. La humanidad, con todos sus reinos e imperios, genera gran cantidad de caballeros que luchan por su rey y país, o por su honor personal y alguna recompensa. Algunos semielfos también acuden a estas órdenes de caballería y pueden ascender mucho en sus filas. Los gnomos y medianos no suelen convertirse en caballeros, ya que el rígido código de conducta de esta clase tiende a ser contrario a la tendencia de las razas pequeñas a valerse de subterfugios y engaños. Pocos semiorcos tienen la oportunidad de unirse a esta clase, pero cuando lo logran, la gran fuerza de su

Tabla 1—1: EL CABALLERO (LC)

Nivel	Ataque base	DADO DE GOLPE: D12			Especial
		TS Fort	TS Ref	TS Val	
1*	+1	+0	+0	+2	Desafío de combate +1, desafío de caballero, código de caballero
2*	+2	+0	+0	+3	Combatir desde una montura, bloqueo con el escudo +1
3*	+3	+1	+1	+3	Baluarte de defensa
4*	+4	+1	+1	+4	Maestría con armaduras (intermedias), prueba de temple
5*	+5	+1	+1	+4	Dote adicional, defensor atento
6*	+6/+1	+2	+2	+5	Escudador aliado
7*	+7/+2	+2	+2	+5	Desafío de combate +2
8*	+8/+3	+2	+2	+6	Llamada a las armas
9*	+9/+4	+3	+3	+6	Maestría con armaduras (pesadas)
10*	+10/+5	+3	+3	+7	Dote adicional
11*	+11/+6/+1	+3	+3	+7	Bloqueo con el escudo +2
12*	+12/+7/+2	+4	+4	+8	Desafío sobrecogedor
13*	+13/+8/+3	+4	+4	+8	Desafío de combate +3
14*	+14/+9/+4	+4	+4	+9	Escudador aliado mejorado
15*	+15/+10/+5	+5	+5	+9	Dote adicional
16*	+16/+11/+6/+1	+5	+5	+10	Vínculo de lealtad
17*	+17/+12/+7/+2	+5	+5	+10	Resistencia impetuosa
18*	+18/+13/+8/+3	+6	+6	+11	—
19*	+19/+14/+9/+4	+6	+6	+11	Desafío de combate +4
20*	+20/+15/+10/+5	+6	+6	+12	Leal tras la muerte, bloqueo con el escudo +3

Habilidades de clase (2 + modif. de inteligencia por nivel, $\times 4$ a nivel 1): Intimidar, Montar, Nadar, Saber (nobleza y realeza), Saltar, Trato con animales, Trepár.

raza les es de gran ayuda. Los caballeros ellos son ramos, ya que los integrantes de esta raza valoran la libertad y la flexibilidad por encima de los férreos códigos que rigen la vida de un caballero.

Alineamiento: los caballeros siempre son legales. Su dedicación a un código de conducta es una expresión más de su gusto por el orden. La mayoría de órdenes de caballería nacen como instituciones fundadas para proteger un reino de invasores, o para defender la ley frente al caos interno.

Aunque los caballeros violan el orden, se reparten a partes iguales entre el bien, el mal y la neutralidad. Los caballeros legales buenos consideran que el orden es su mejor herramienta para proteger al inocente del mal. Los caballeros legales malignos creen que el orden social está al servicio del más fuerte. Los caballeros legales neutrales aborrecen la destrucción y el sufrimiento causado por el caos, por lo que defienden el orden establecido *per se*.

Oro inicial: 64+10 po (150 po).

Edad inicial: como el paladín (página 109, Mf)

RASGOS DE CLASE

Tus rasgos de clase incluyen el uso de armaduras y escudos, así como técnicas para manipular a tus enemigos de forma que el combate se desarrolle según tus intereses, no los suyos.

Competencia con armas y armadura: los caballeros son competentes con todas las armas sencillas y manuales, las armaduras (ligeras, intermedias y pesadas) y todos los escudos (excepto los paveses).

Desafío de caballero: tu audaz espíritu de lucha juega un papel muy importante en tu estilo de combate, tan destacado como la fuerza de tu brazo y el filo de tu espada. En batalla podrás hacer uso de tu gran personalidad para desafiar a tus rivales; tendrás la posibilidad de gritar un desafío a un enemigo concreto, hiriendo su orgullo, o una bravata general que inspire miedo en el corazón de los rivales más débiles e impulse a los más poderosos a buscarte en combate singular. Al jugar con el ego de tus adversarios, podrás manipular parcialmente sus actos.

Podrás hacer uso de esta aptitud un número de veces diarias igual a la mitad de tu nivel de clase + tu bonificador de Carisma (mínimo de una vez al día). A medida que obtengas niveles, también ganarás varias opciones que podrás combinar con esta aptitud.

Incluso aunque tus enemigos y tú no compartáis un idioma común, serás capaz de comunicarte mediante gestos, lenguaje corporal, entonación, y las frases o juramentos más comunes que puedas aprender en otras lenguas.

Desafío de combate (Ex): podrás lanzar un desafío como acción rápida contra un único oponente. El objetivo de esta aptitud debe poseer Inteligencia 5 o superior, tener algún tipo de lenguaje y un VD igual o superior a tu nivel de personaje -2. Si no cumple estos requisitos, el uso de esta aptitud se gastará sin surtir efecto.

Si el objetivo cumple las condiciones indicadas, obtendrás un bonificador +1 de moral a tus TS de Voluntad y un bonificador +1 de moral a tus tiradas de ataque y daño contra él. Lucharás con vigor renovado, tras poner en juego tu honor y reputación. Si el enemigo elegido te reduce a 0 pg o menos, perderás dos usos de esta aptitud para el resto del día, debido al golpe moral producido por la derrota.

El efecto de un desafío de combate durará un número de asaltos igual a 5 + tu bonificador de Carisma (si es positivo).

Si eres capaz de lanzar tu desafío de caballero más de una vez al día, podrás hacer uso de esta aptitud más de una vez por encuentro, pero no podrás cambiar de rival si el primero al que hayas desafiado aún está activo. Sólo si resulta derrotado o huye de la batalla, podrás lanzar un nuevo desafío de combate a otro.

A partir de nivel 7, los bonificadores obtenidos por esta aptitud aumentan a +2; a nivel 13 ascienden a +3; y a nivel 19 llegan a un máximo de +4.

Prueba de temple (Ex): a partir de nivel 4, podrás gritar un desafío a todos los enemigos presentes, retando al más poderoso de entre ellos para que se enfrenten contigo en combate singular. Cualquier objetivo de esta aptitud deberá poseer Inteligencia 5 o superior y comprender algún tipo de lenguaje. Las criaturas que no cumplan estos requisitos

serán inminentes a tu prueba de temple. Tendrás que disponer de línea de visión y efecto hacia los objetivos de esta aptitud.

Podrás gastar uno de tus usos de desafío de caballero, como acción rápida, para obligar a que todos tus enemigos en un radio de 100' con un VD igual o superior a tu nivel de personaje -2, realicen TS de Voluntad contra CD 10 + la mitad de tu nivel de clase + tu modificador de Carisma. Las criaturas que fallen esta salvación se verán obligadas a atacarte con sus armas a distancia o cuerpo a cuerpo, ignorando a cualquier otro objetivo posible. Si un enemigo emplea un conjuro o aptitud sobrenatural, deberá elegirte como objetivo o incluirte dentro de su área de efecto.

Que un rival se vea obligado a actuar de esta forma no significa que entre en un estado de furia alocada, por lo que no estará obligado a moverse para luchar contigo cuerpo a cuerpo si al hacerlo provocase ataques de oportunidad. En ese caso, podrás usar tus ataques a distancia contra ti o atacar de forma habitual a cualquier rival al que amenace. El efecto de la prueba de temple terminará si otro personaje que no seas tú ataca al enemigo afectado.

Si algún enemigo obligado a atacarte por culpa de esta aptitud te reduce a 0 pg o menos, obtendrás un uso adicional de tu aptitud de desafío de caballero. Ello se debe a que has aumentado tu confianza, al demostrar tu temple como caballero frente a tus enemigos, desafiándolos incluso a pesar de su superioridad. Este uso adicional se perderá si no has hecho uso de él antes del día siguiente. Sólo podrás obtener un uso adicional al día de tu aptitud de desafío de caballero debido a esta causa.

El efecto de una prueba de temple dura un número de asaltos igual a 5 + tu bonificador de Carisma (si es positivo). Tanto si una criatura supera su TS contra tu desafío como si lo falla, no podrá ser afectada por él más de una vez al día.

Llamada a las armas (E): a partir de nivel 8 te convertirás en una figura inspiradora en el campo de batalla. Cuando todo parezca perdido, serás un faro de esperanza que seguirá en la brecha contra todo pronóstico. Ninguna causa se puede dar por perdida mientras quede algún caballero luchando por ella.

Podrás gastar uno de tus usos de desafío de caballero, como acción rápida, para conceder a un aliado un nuevo TS contra algún efecto de miedo. El objetivo disfrutará de un bonificador a este segundo TS igual a tu bonificador de Carisma (si es positivo). Si el aliado supera este TS, ocurrirá lo mismo que si lo hubiese hecho a la primera. Esta aptitud refleja tu talento para inspirar a tus aliados frente a los enemigos más aterradores.

Por ejemplo, Lidda falla su salvación contra el conjuro de miedo de un liche. En su siguiente acción, Sir Agrivail emplea su aptitud de llamada a las armas para conceder a la mediana otro TS. Si Lidda tiene éxito en esta segunda salvación, se librará de inmediato del efecto de miedo.

Desafío sobrenatural (D): a partir de nivel 12 podrás lanzar fieros desafíos a tus rivales, que harán que sus corazones se encojan de miedo. Con ello podrás identificar a los enemigos más resueltos que haya, entre las filas de mediocres, lo que te permitirá centrarte en rivales dignos de tu talla.

Podrás gastar uno de tus usos de desafío de caballero, como acción rápida, para lanzar un desafío sobrecogedor. Esta aptitud afectará a todas las criaturas en un radio de 100' que tengan un VD inferior a tu nivel de personaje -2. Los objetivos deben ser capaces de oírte, poseer Inteligencia 5 o superior y comprender algún tipo de lenguaje. Todos aquellos que cumplan estos requisitos deberán

realizar un TS de Voluntad (CD 10 + la mitad de tu nivel de clase + tu modificador de Carisma) o quedar estremecidos.

Tanto si una criatura supera su TS contra tu desafío como si lo falla, no podrá ser afectada por él más de una vez al día.

Vínculo de lealtad (E): a partir de nivel 16, tu lealtad hacia tus camaradas no vacilará ni siquiera frente a la magia más poderosa. Podrás gastar un uso de tu aptitud de desafío de caballero para repetir un TS contra un conjuro o aptitud enajenadora que te haya afectado. Podrás usar esta aptitud una vez por asalto, como acción gratuita, incluso aunque tus actos estén siendo controlados por un enemigo mediante el conjuro o aptitud enajenadora.

Leal tras la muerte (E): a partir de nivel 20, si quedas reducido a 0 pg o menos por un efecto que, por lo demás, deje tu cuerpo físico en buen estado, podrás gastar un uso de tu desafío de caballero para permanecer consciente y poder actuar 1 asalto más antes de morir. Podrás hacer uso de esta aptitud incluso aunque tu total de pg sea -10 o menor. Si tu cuerpo resulta destruido de alguna forma antes de tu siguiente acción (por ejemplo, si es desintegrado), no podrás realizar ninguna acción adicional. Podrás seguir gastando usos de tu desafío de caballero para permanecer activo un asalto tras otro, hasta que hayas gastado todos tus usos diarios de la aptitud. Si recibes curación que te vuelva a dejar con más de -10 pg, sobrevivirás (o quedarás inconsciente, según sea apropiado a tu nuevo total) cuando dejes de usar esta aptitud. Si no recibes cuidados médicos, la muerte te reclamará cuando te quedes sin usos de tu desafío de caballero.

Código de caballero: no sólo luchas para derrotar a tus enemigos, sino para probar tu honor, demostrar tu pericia marcial y obtener renombre. Las histerias que se cuentan sobre tus hazañas son tan importantes como las propias gestas. Un buen caballero espera que su ejemplo anime a otros a llevar vidas de rectitud. Un caballero neutral vivirá para defender la causa de su señor (si tiene) y obtener mayor gloria. Un caballero maligno luchará por obtener las alabanzas de todo el mundo y acrecentar su poder personal.

El código del caballero se basa en el juego limpio: una victoria obtenida en justa lid es mucho más difícil, por lo que otorga más gloria, que otra lograda mediante engaños.

- Un caballero no obtiene bonificadores a sus tiradas de ataque cuando flanquea a un rival. Seguirá concediendo este bonificador a sus aliados, pero tendrá que renunciar al +2 a sus propias tiradas de ataque. Podrás elegir sumar este bonificador, pero entonces estarás rompiendo tu código de honor (consulta más adelante).
- Un caballero nunca ataca a un rival desprevenido. En lugar de ello, deberás darle tiempo a prepararse antes del combate.
- Un caballero nunca causa daño letal a un enemigo indefenso. Podrás golpear a un rival en ese estado, pero sólo con ataques que causen daño no letal.

Si infringes algún apartado de este código, perderás un uso de tu desafío de caballero para ese día. Si esta aptitud no se encuentra disponible cuando cometes la infracción (por ejemplo, porque ya hayas gastado todos sus usos), sufrirás un penalizador -2 a tus tiradas de ataque y TS durante el resto del día. Tu tracción al código de conducta de los caballeros mina los cimientos de la fe y el honor que te impulsan.

Aunque te mantienes fiel a tu visión del honor, la caballería y la gloria, nunca intentas imponer tu estilo de vida a los demás. Puedes regañar a un picaro por atacar de forma furtiva, pero eres

consciente de que no todo el mundo está hecho para el tipo de vida de un caballero (y quizá incluso sientas cierto orgullo por ello).

Combatir desde una montura: a nivel 2 obtienes Combatir desde una montura como dote adicional.

Bloqueo con el escudo (Ex): a partir de nivel 2, tu uso de la armadura y el escudo podrá frustrar con mayor eficacia los ataques de tus enemigos. Durante tu turno de acciones, podrás designar a un único rival como objetivo de esta aptitud. Tu bonificador de escudo contra dicho adversario aumentará 1 punto, ya que te centrarás en protegerte de sus golpes y podrás desviarlos a tiempo con tu escudo, convirtiendo un ataque decidido en un golpe de refilón.

Este bonificador de escudo aumentará a +2 a nivel 11 y a +3 a nivel 20.

Baluarto de defensa (Ex): a partir de nivel 3, cualquier oponente que empiece su turno en una casilla amenazada por ti, considerará todas las castillas que amenazas como terreno difícil. La atención que le prestas y las maniobras defensivas que llevas a cabo le obligarán a moverse con mucho cuidado.

Maestría con armaduras (Ex): a partir de nivel 4, podrás llevar tu armadura como si fuese una segunda piel, e ignorar la reducción al movimiento por vestir armaduras intermedias. A partir de nivel 9, podrás ignorar también la reducción al movimiento de las armaduras pesadas.

Dote adicional: a nivel 5 obtienes una dote adicional, a elegir de esta lista: Afinidad con los animales, Ataque al golpe, Carga impetuosa, Desenvainado rápido, Duro de pelar, Gran fortaleza, Pisotear, Resistencia, Soltura con un arma (lanza

de caballería) o Voluntad de hierro. Tendrás que cumplir todos los prerrequisitos de la dote. A niveles 10 y 15 dispondrás de sendas dotes adicionales más de esta lista.

Defensor atento (Ex): a partir de nivel 5, te mantendrás firme contra todo tipo de enemigos, protegiendo el lugar donde te halles para que ningún rival te supere y ataque a quienes estás defendiendo. Si un adversario trata de usar la habilidad de Piruetas para atravesar tu área amenazada o espacio sin provocar ataques de oportunidad, la CD de su prueba aumentará tantos puntos como tu nivel de clase.

Escudar aliado (Ex): a partir de nivel 6 y como acción inmediata, podrás absorber parte del daño causado a un aliado adyacente. Cada vez que este aliado sufra daño a causa de un ataque físico antes de tu siguiente turno, podrás sufrir la mitad del daño en tus carnes. El primer objetivo del ataque sufrirá la otra mitad de forma normal. Sólo podrás absorber el daño físico de ataques cuerpo a cuerpo o distancia, como una flecha o un espadazo, no de conjuros u otros efectos.

Escudar aliado mejorado (Ex): a nivel 14 mejorará tu aptitud para absorber el daño causado a tus camaradas. Una vez por alalto podrás sufrir todo el daño de un único ataque dirigido contra un aliado adyacente a ti. Además, podrás seguir sufriendo la mitad del daño destinado a otro aliado adyacente, si así lo deseas. Deberás decidir si usas esta aptitud después de que el atacante haya logrado impactar a tu aliado, pero antes de que determine el daño causado.

Resistencia impetuosa (Ex): a partir de nivel 17, tu espíritu de lucha te permitirá llevar a tu cuerpo a límites superiores a su resistencia ordinaria. Dejarás de fallar automáticamente los TS al obtener un 1 natural en el dado. Aún así, seguirás fallando la salvación si el resultado total no es suficiente para igualar o superar la CD.

CÓMO JUGAR CON UN CABALLERO

Como caballero, te sientes impulsado a demostrar tu pericia, a ejemplificar el código de la caballería como forma de vida y a defender a tus aliados. Eres osado y valiente, y nunca rechazas un desafío. Cuando te enfrentas a un rival poderoso, te tomas un momento para lanzarle un reto, alabar su habilidad marcial, o recitar la lista de crímenes por los que buscas venganza.

Religión

Los caballeros valoran el orden y el honor sobre todas las cosas. Adoran a dioses legales, aunque su tendencia al bien, la neutralidad o el mal dependerá exclusivamente de las preferencias del caballero. Los caballeros buenos suelen decantarse por Heironoeus, mientras que los neutrales lo hacen por San Cuthbert. Los caballeros malignos, si veneran a algún dios, ofrecen sus plegarias a Hextor. Los caballeros de Heironoeus y Hextor son conocidos por los duelos épicos que han mantenido a lo largo de la historia. No sería la primera vez que dos ejércitos enfrentados detengan su avance para permitir que dos



Sir Agrivail y la dama Sorra, caballeros

campeones de estas dos rivales combatan a muerte en duelo singular, antes de que el resto de tropas inicie el asalto.

Otras clases

Respetas a los paladines por su pericia en combate y su devoción a un código de conducta, aunque su senda sea algo distinta a la tuya. Ves a magos, hechiceros, clérigos y bardos como aliados útiles que deberían permanecer alejados del combate; los caballeros errantes suelen viajar acompañados por un miembro de alguna de estas clases. Muchos caballeros consideran a los bárbaros como locos descrebados que carecen del honor, la disciplina y el entrenamiento necesarios para luchar de forma civilizada, aunque un bárbaro especialmente poderoso podría ganarse el respeto a regañadientes de un caballero mediante sus hazañas bélicas. No tienes en mucha estima a embaucadores, pícaros u otras clases que se basen en el engaño o el furtivismo, ni tendrás una idea predefinida sobre druidas, explotadores o monjes. Desconfías de la extraña mezcla de combate y conjuros del filo del ocaso, pero podrás conectar con la devoción de un chamán del dragón hacia su rítem (aunque podrías sentir cierta cautela hacia aquellos que veneren a dragones caóticos). En general, te muestras protector (aunque con cierta vena condescendiente) hacia aquellos aventureros que no pueden soportar el peso de armas y armaduras.

Combate

Cumples dos papeles principales en combate. Sobresales a la hora de hacerte dueño del campo de batalla, ya que tus aptitudes defenestras harán que tus enemigos no puedan sobrepasarse para atacar a los miembros más vulnerables de tu compañía. Crees que la mejor forma de enfrentarse a un rival es desafiándolo a un duelo honorable y matarlo en justa lid, reclamando toda la gloria de la victoria. Cuando te enfrentas a varios adversarios, podrás atemorizar a algunos y obligar a otros a que te ataquen a ti, en lugar de a tus camaradas. En ese aspecto, eres el mejor amigo de magos, hechiceros y bardos. Tu imponente presencia atrae los ataques, mientras que tu gran cantidad de pg y buena armadura te permitirán aguantar los peores golpes. Mientras eses entreteniendo a los enemigos cuerpo a cuerpo, tus aliados podrán hacer uso de sus conjuros y aptitudes especiales sin sufrir interferencias.

Avance

Cuando debas elegir dotes al subir de nivel, tienes dos rumbos básicos a seguir. Puedes concentrarte en tus aptitudes de combate, o puedes tratar de aumentar tu papel como portavoz del grupo. La primera opción es la mejor si eres uno de los combatientes principales. Si el grupo incluye a un bárbaro, paladín, guerrero, explorador o filo del ocaso, podrás permitirte algún lujo con dotes que mejoren tus habilidades de Carisma. Aunque la Diplomacia no es habilidad de clase para un caballero, la dote Soltura con una habilidad, combinada con tu elevado Carisma y algunos rangos transcláseos, te convertirán en un diplomático de primera.

Cuando se trate de dotes de combate, piensa en aquellas que aumenten tu capacidad para causar daño. Tus rasgos de clase ya mejoran bastante tu defensa, así que dotes como Ataque poderoso, Soltura con un arma y demás, serán las mejores opciones para potenciar tus ataques. Por otro lado, podrías decantarte por mermar la capacidad de tus rivales para causar daño. Pericia en combate, combinada con Desarme mejorado o Derribo mejorado, formarán

una combinación letal. Cuando obligues a un rival a atacarte podrás arrebatarle el arma o derribarlo al suelo; en cualquiera de ambos casos, dejará de ser una amenaza seria para ti o tus aliados.

Iniciativa mejorada es una dote de importancia crítica, ya que te permitirá actuar antes, avanzar y defender al resto del grupo. Cuanto antes te sitúes en primera fila, más tiempo podrás contener a los monstruos.

CONJUNTOS INICIALES

Conjunto 1: el caballero

Caballero humano

Puntuaciones de características: Fue 15, Des 12, Con 13, Int 10, Sab 8, Car 14.

Habilidades: Diplomacia, Montar, Saber (noblez y realeza).

Dotes: Combatir desde una montura, Soltura con una habilidad (Montar).

Armas: lanza de caballería (1d8/+3), espada larga (1d8/19-20), tres jabalinas (1d6, 30').

Armadura: camisote de mallas (CA +4), escudo pesado de madera (CA +2).

Otro equipo: material de aventurero, 11 po.

Conjunto 2: el defensor

Caballero enano

Puntuaciones de características: Fue 15, Des 12, Con 15, Int 10, Sab 8, Car 12.

Habilidades: Diplomacia, Montar.

Dotes: Especialización con escudos (pesados).

Armas: hacha de guerra enana (1d10/+3), martillo de guerra (1d8/+3), cinco jabalinas (1d6, 30').

Armadura: cota de escamas (CA +4), escudo pesado de acero (CA +2).

Otro equipo: material de aventurero, 18 po.

Conjunto 3: el destructor

Caballero semiojo

Puntuaciones de características: Fue 16, Des 12, Con 13, Int 8, Sab 8, Car 13.

Habilidades: Intimidar.

Dotes: Ataque poderoso.

Armas: hacha de batalla (1d8/+3), cinco jabalinas (1d6, 30').

Armadura: cota de escamas (CA +4), escudo pesado de acero (CA +2).

Otro equipo: material de aventurero, 50 po.

LOS CABALLEROS EN EL MUNDO

"Me gusta tener a un caballero delante de mí en una pelea. Se mantiene firme y me permite tejer mi magia sin interferencias. Pero lo mejor de todo es que, mientras me da la espalda, no tengo que aguantar su chicharra sobre el honor, la fuerza y la caballeridad."

—Vaurils Cantarunas, mago iniciado de Wee Jas

El concepto de caballero o *chevalier* ha aparecido en muchas culturas que han empleado guerreros a caballo en sus ejércitos. Normalmente, los caballeros eran miembros de la rica clase alta terrateniente, que podrían permitirse la compra y manutención de un caballo de guerra y pertrechos militares. Estos individuos tenían un papel de élite en el ejército, no sólo por su pericia marcial

y su capacidad para atravesar a la sufrida infancia que careciese de armas de asta, sino también por su estatus social. Para el caballero histórico, su condición de terrateniente acaudalado era la base de su superioridad frente a los demás. La leyenda transformó el concepto del caballero en un personaje que se embarcaba en arriesgadas misiones que le reportasen la gloria, valiéndose de su código de conducta y su carismática personalidad para superar a sus enemigos. Dado que un personaje que posea grandes extensiones de terreno y descanse sobre una pila de oro no es un buen aventurero en el D&D tradicional, la clase de personaje del caballero se centra en la idea de un combatiente cuerpo a cuerpo fuertemente acaudado, que lucha siguiendo un estricto código de honor. La fidelidad a este código le otorga la confianza y el espíritu de lucha necesarios para destacar en el campo de batalla y obtener la gloria que busca.

Vida diaria

Un caballero parte de aventuras para demostrar su habilidad con las armas, promover la causa del señor al que sirve y lograr algunas metas personales. Cabalga desde la fortaleza de su señor para desfacer entuertos, cumplir las misiones de su superior y demostrar que es digno de sus espuelas. Al buscar de forma activa fama, gloria y reconocimiento, el caballero gana respeto y alabanzas para el código de honor que guía sus pasos.

Algunos son errantes solitarios, sin castillo ni rey. Una guerra sangrienta puede haberles dejado sin señor; apátridas y con poco más que su caballo, armadura y armas, estos caballeros correrán aventuras para luchar por alguna causa en la que aún crean. Podrían tratar de acabar con los rivales que mataron a su señor, o intentar hacer todo lo bien posible en el reino y obtener la gloria personal. O quizá partan en busca de una nueva causa digna de su devoción. La orden del caballero puede haber caído, pero los conceptos del honor y la caballería pervivirán mientras uno solo de ellos los siga conservando.

Otros caballeros son similares a paladines en cuanto a que poseen su fe en una causa, pero la causa de un caballero siempre estará en el mundo terrenal, no en el divino. Un caballero puede luchar contra la opesión y la brutalidad en todas sus formas, como por ejemplo un enano que se adentra en el subsuelo con sus compañeros en una cruzada para derrotar a drow, duergar y demás horrores, antes de que puedan amenazar la superficie. Tales caballeros no necesitan una orden o un señor. Todo lo que requieren es una espada afilada y una creencia inquebrantable en su causa.

El caballero del D&D es el solitario que derrota al dragón rojo que ha estado arrasando la campiña, o el héroe que sube a los muros y reorganiza a la acorazada guardia de la ciudad cuando aparece una horda orca en el horizonte. El caballero lucha por una causa; no importa si ésta consiste en defender a la corona, o en un incansable deseo de llevar justicia y esperanza a todo el mundo.

Celebridades

Los caballeros obtienen notoriedad por sus hazañas, ya sean triunfos en combate o actos desinteresados de gran virtud. Más de un aventurero ha crecido escuchando historias como la de Archibaldo el Impetuoso que, tras la derrota del ejército de su señor, defendió en solitario un puente para permitir que sus camaradas supervivientes se retirasen con seguridad del campo de batalla. Los bardos cuentan que Sir Archibaldo mató a más de 100 grandes tragos antes de sucumbir, cuando sus aliados ya habían logrado refugiarse en una fortaleza cercana.

Otra leyenda habla de la dama Artis, una malvada, aunque valiente, dama que expulsó a un temible dragón rojo que había estado aterrorizando la región. Su acto no tuvo nada que ver con la piedad por los lugareños, sino que lo hizo sólo por obtener la fama de derrotar a un rival al que nadie osaba enfrentarse.

Organizaciones

Los caballeros suelen reunirse en órdenes de caballería, y muchas de estas organizaciones poseen largas y reputadas historias. Los órdenes caballerescos suelen dejar gran libertad a sus miembros para que se embarquen en sus propias misiones, exigiéndoles únicamente que se guíen por el código de la orden y regresen a su cuartel cuando sean llamados. Los órdenes de caballería poseen una orgullosa tradición de símbolos heráldicos identificativos, por lo que los caballeros que pertenecen a ellos suelen lucir estos motivos en sus escudos o sobrevestidos, para mostrar su adhesión.

Reacciones de los PNJs

Los individuos reaccionan ante los caballeros de acuerdo a sus experiencias previas con ellos. Un caballero heroico puede toparse con rostros duros y un gélido silencio en una tierra donde los caballeros malvados opriman a los pobres. Por la misma regla de tres, un caballero vil podría encontrarse con que la gente que da por sentado que los caballeros siempre son justos, gentiles y honorables, y que confían de buenas a primeras en él sin hacer preguntas. Esta confianza ciega podría hacer aflorar lo mejor del personaje, o quizá no haga más que acelerar el desastroso final del encuentro, dependiendo del caballero.

Un caballero que se haya retirado de la vida aventurera suele obtener algún cargo de autoridad con cierto peso político, ya sea como general, campeón del rey o gobernante de alguna ciudad o asentamiento. En este caso, la opinión de la gente sobre los caballeros será la misma que tengan acerca de la autoridad en general.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS CABALLEROS

Los personajes con rangos en Saber (noblez y realz) pueden investigar acerca de los caballeros, para aprender más sobre ellos. Cuando un personaje realice una prueba de habilidad, lee o pánfama sea lo siguiente (incluida la información de las CD inferiores).

CD 10: los caballeros son guerreros a caballo muy hábiles, que se especializan en el combate defensivo.

CD 15: los caballeros son personajes orientados al combate, muy buenos a la hora de proteger a sus compañeros y evitar que los enemigos los sobrepasen. Siguen un código de honor muy estricto.

CD 20: los caballeros son maestros con las armaduras y escudos. Pueden atraer a sus rivales a un combate singular, mediante pura fuerza de voluntad.

LOS CABALLEROS EN TUS PARTIDAS

Debido a su papel tan destacado en la historia del mundo real, los caballeros encajan bien en cualquier campaña de ambiente medieval. La clase puede estar abierta a personajes de casi cualquier raza u origen, o quizá quieras vincularla con un reino o un grupo de culturas concreto de tu mundo. Sea como fuese, el caballero siempre será una opción atractiva para los jugadores interesados en un guerrero capaz de mantener la línea y proteger activamente a sus aliados, así como de desafiar a los enemigos a un combate singular.

Adaptación

Esta clase puede adaptarse de muchas formas a una campaña; para cumplir una necesidad argumental vital, podrías vincular su historia con una raza específica, o añadir alguna conexión con una organización misteriosa. La descripción de la clase supone que muchas razas y culturas disponen de caballeros, pero puede que en tu mundo sólo las sociedades legales hagan uso de esta clase en sus ejércitos, lo que creará una vistosa distinción entre los pueblos legales y caóticos. Si sigues este consejo, crea un grupo de exploradores, filós atajadores o batidores caóticos que se opongan a los caballeros.

Encuentro de ejemplo

Se puede encontrar a un caballero en cualquier lugar a donde lo lleven sus búsquedas al frente de un ejército enemigo, en una misión solitaria por el subterráneo, o vagando por la campiña en busca de desafíos dignos. Un caballero suele ir acompañado de un lanzador de conjuros arcanos o divinos, ya que los rasgos de su clase dan más de sí cuando se cuenta con un compañero poco o nada acozado.

NE 7: la dama Sorra se adhiere al código de la caballería por una razón: parece la forma más rápida de obtener poder, en un mundo donde los plebeyos de cuna humilde carecen de oportunidades. Podría ser una aliada temporal o una buena antagonista para cualquier grupo aventurero; quizá aparezca como amiga en una aventura y como rival en otra posterior. En este caso, lo más probable es que actúe como guardaespaldas personal de algún poderoso lanzador de conjuros maligno.

DAMA SORRA

Humana CII 7
LM humanoide Mediano
Inic +5
Sentidos Avistar +0, Escuchar +0
Idiomas común

CA 21, toque 12, desprevenida 20; bloqueo con el escudo* +1
pg 65 (7 DG)

Fort +7, Ref +4, Vol +8

Vel 30* (6 casillas)

C/C espada larga +7 +11/+6 (1d8+4/19-20)

Atq base +7; Pres +10

Opciones de ataque Ataque poderoso, Hendedura, desafío de combate* +2, prueba de temple*

Características Fue 16, Des 13, Con 14, Int 8, Sab 10, Car 12
CE código de caballero*, defensor atemio*, desafío de caballero*
4/da, escudar aliado*, maestría con armaduras*

Dotes Ataque poderoso, Combatir desde una montura*, Gran fortaleza*, Hendedura, Iniciativa mejorada, Voluntad de hierro

Habilidades Intimidar +11, Trato con animales +11

Poseiones coraza +1, escudo pesado +1, espada larga +1, capa de resistencia +1, anillo de protección +1

* Rasgos de clase descritos a partir de la página 7

VD 7

CHAMÁN DEL DRAGÓN (CHD)

"Toso el poder de un dragón. Ton coaldó, no sea que ayas a despertar su mal."

—Kalis, última y más poderosa chamán del dragón de la tribu de la Lanza negra

Los imperios se desmoronan, los reinos pasan e incluso los dioses se marchitan y mueren, pero los dragones permanecen. Mortal pero eterna, la raza de los dragones auténticos capea el paso de las eras gracias a su poder sin par. Pocas criaturas pueden igualarse a un dragón en plena furia, ya sea en combate con armas o de ingenio. Los chamanes del dragón (Chd) reconocen esta verdad y ven a los dragones verdaderos como algo más que criaturas poderosas. Para un chamán del dragón, la sombra en movimiento de un dragón que pasa sobre su cabeza no es una señal que infunda miedo; es una bendición, que le indica que está en presencia de la grandeza.

Los chamanes del dragón respetan a los dragones auténticos como a la encarnación pura del poder. Algunos los adoran, pero la mayoría sólo aspira a obtener sus poderes para sí. Al adoptar las aptitudes y apariencia de un dragón, los chamanes buscan emular ese poder y albergarlo en su interior.

Si contemplas a los dragones con asombro y aspiras a compartir su poder y majestuosidad, la clase de chamán del dragón es para ti. Al elegir un tótem dragón, compartías el poder de un dragón auténtico y adoptarías todos los aspectos de su raza.

CÓMO CREAR UN CHAMÁN DEL DRAGÓN

Como chamán del dragón, tu papel principal es como combatiente de primera fila, pero tus rasgos de clase también te permiten conceder beneficios a quienes combatan a tu lado. En un grupo de aventureros estándar, podrías sustituir al guerrero o al clérigo. Tu pericia en combate no es tan grande como la del primero, pero puedes hacer uso de ataques y defensas especiales de las que no disfrutaría un guerrero. Aunque careces de muchos de los conjuros especializados del clérigo, posees la capacidad de curar heridas y eliminar las condiciones negativas que afectan a un personaje. Como chamán del dragón, podrás desarrollar gruesas escamas, expulsar fuego u otro tipo de energía, y volar con las alas de un dragón; pero eso no es más que el principio.

Características: al igual que en otras clases orientadas al combate, la Fuerza es clave para un chamán del dragón. La Constitución te concede más puntos de golpe, y también aumenta la CD del TS contra tu arma de aliento. Si deseas dar buen uso a la capacidad curativa de tu chamán, necesitarás un Carisma elevado.

Razas: aunque los humanos copan la mayoría de puestos en esta clase, cualquier dragonista con una conexión directa con los dragones auténticos podría tener chamanes del dragón entre sus filas. Lo normal es que provengan de sociedades salvajes que habitan cerca de las guardias de estas criaturas, pero incluso los asentamientos más civilizados pueden albergar alguno. Sea cual sea su raza o sociedad, los chamanes del dragón tienden a centrarse en los dragones nativos de la zona. Así pues, los chamanes del dragón elfos de una nación forestal suelen adoptar las características de los dragones verdes, mientras que los chamanes del dragón enanos de una ciudadela de alta montaña se decantan por los dragones de plata.

Alineamiento: obtener las aptitudes de un dragón requiere una gran comprensión del subtipo de dragones elegido. Un aspirante a chamán del dragón deberá estudiar la mentalidad

EX CABALLEROS

Un caballero que deje de ser legal perderá los beneficios de su aptitud de desafío de caballero. Como resultado, no podrá emplear los rasgos de clase que requieran el gasto de uno de los usos diarios de su desafío de caballero, como el desafío de combate, la prueba de temple o la llamada a las armas. Tampoco sufrirá penalizadores por violar su código de conducta.

El caballero podrá recuperar su antiguo estatus si vuelve a su alineamiento legal.

TARJA 1-2: EL CHAMÁN DEL DRAGÓN (CHD) DADO DE GOLPE: D10

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	TS Especial	Auras dracónicas conocidas
1*	+0	+2	+0	+2	Aura dracónica +1, tótem dragón	3
2*	+1	+3	+0	+3	Soltura con una habilidad	3
3*	+2	+3	+1	+3	Adaptación del dragón	4
4*	+3	+4	+1	+4	Arma de aliento (2d6; como 15' o línea 30'), resolución del dragón	4
5*	+3	+4	+1	+4	Aura dracónica +2	5
6*	+4	+5	+2	+5	Arma de aliento (3d6; toque de vitalidad (curar heridas)	5
7*	+5	+5	+2	+5	Armadura natural +1	6
8*	+6/+1	+6	+2	+6	Arma de aliento (4d6; Soltura con una habilidad	6
9*	+6/+1	+6	+3	+6	Imanidad a la energía	7
10*	+7/+2	+7	+3	+7	Arma de aliento (5d6; aura dracónica +3	7
11*	+8/+3	+7	+3	+7	Toque de vitalidad (quitar condiciones)	7
12*	+9/+4	+8	+4	+8	Arma de aliento (6d6; como 30' o línea 60'), armadura natural +2	7
13*	+9/+4	+8	+4	+8	Adaptación del dragón (compartir con aliados)	7
14*	+10/+5	+9	+4	+9	Arma de aliento (7d6; conulgar con el espíritu del dragón	7
15*	+11/+6/+1	+9	+5	+9	Aura dracónica +4	7
16*	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Arma de aliento (8d6; Soltura con una habilidad	7
17*	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Armadura natural +3	7
18*	+13/+8/+3	+11	+6	+11	Arma de aliento (9d6)	7
19*	+14/+9/+4	+11	+6	+11	Alias del dragón	7
2*	+15/+10/+5	+12	+6	+12	Arma de aliento (10d6; como 60' o línea 120'), aura dracónica +5	7

Habilidades de clase (2 + modif. de Inteligencia por nivel, +4 a nivel 1): Artesanía, Buscar, Intimidar, Saber (Naturaleza), Trepár (además de otras, determinadas por el tótem dragón elegido).

y emociones típicas de la especie; al adoptarlas como propias, abrirá su mente al poder del dragón. De esta forma, los chamanes del dragón adoptan una moral que refleja la del color del dragón auténtico al que dedicarán su vida. Cada clase de dragón cromático o metálico está asociada a un alineamiento. Un chamán del dragón que se aleje de este alineamiento perderá muchos de sus poderes, a menos que pueda adoptar otra clase de dragón como tótem (consulta ex chamanes del dragón, más adelante). Los personajes neutrales sin ninguna preferencia por la ley, el caos, el bien o el mal, no podrán comprender por completo la actitud de los auténticos dragones, por lo que no serán capaces de convertirse en chamanes del dragón.

Oro inicial: 4d6+10 po (100 po).

Edad inicial: como el druida (página 109, MJ).

RASGOS DE CLASE

Como chamán del dragón, serás más efectivo en primera línea. Tus rasgos de clase te permitirán mejorar tu capacidad combativa y la de tu grupo, mientras que tu toque de vitalidad te concederá el poder de sanar a otros y eliminar las condiciones negativas que los afectan. Estas aptitudes te dan una razón más para llevar la lucha a la puerta de tus enemigos, sin despegarte mucho de aquellos aliados mortales que más puedan necesitar de tu auxilio.

Competencia con armas y armadura: los chamanes del dragón son competentes con todas las armas sencillas, las armaduras ligeras e intermedias y los escudos (excepto los pesados).

Idiomas adicionales: las opciones de idioma adicional de un chamán del dragón siempre incluirán el dracónico.

Aura dracónica (Sb): eres capaz de canalizar los increíbles poderes de la raza de los dragones, lo que te permite proyectar un aura que os concederá, a ti y a tus aliados cercanos, un beneficio especial.

Proyectar esta aura es una acción rápida (consulta la página 4), pudiendo proyectar una cada vez. El aura permanecerá en efecto

hasta que gastes una acción gratuita para desactivarla o actives otra en su lugar. Podrís tener una aura dracónica activa de forma continua; es posible, pues, que tu aura ya surta efecto al inicio de un combate incluso antes de tu primer turno.

A menos que se indique lo contrario, tu aura dracónica afectará a todos los aliados en un radio de 30' (incluido tú mismo) que dispongan de línea de efecto hasta tu posición. Tu aura se desactivará si quedas inconsciente o mueres, pero por lo demás seguirá activa aunque tú seas incapaz de actuar.

El bonificador concedido por el aura empieza en +1 y aumenta a +2 a nivel 5, a +3 a nivel 10, a +4 a nivel 15 y a +5 a nivel 20. Como chamán del dragón de nivel 1, sabrás cómo proyectar tres auras a elegir de la siguiente lista. A cada nivel impar a partir de entonces, aprenderás una aura dracónica adicional de tu elección, hasta que aprendas las siete a nivel 9. Cada vez que actives una aura dracónica, podrás elegir de entre cualquiera de las que conoças.

Dureza: RD 1/mágica por cada punto de bonificador de tu aura, hasta un máximo de 5/mágica a nivel 20.

Estado de energía: cualquier criatura que te golpee a ti o a tus aliados con un ataque natural o arma cuerpo a cuerpo sin alcance, sufrirá 2 puntos de daño de energía por cada punto de bonificador de tu aura. El tipo de energía aplicable será el mismo que el del arma de aliento de tu tótem dragón (consulta más adelante).

Poder bonificador: a las tiradas de daño cuerpo a cuerpo, igual al bonificador de tu aura.

Previsión: bonificador a las pruebas de Diplomacia, Engañar e Intimidar, igual al bonificador de tu aura.

Resistencia: resistencia al tipo de energía de tu tótem dragón, igual a 5 × el bonificador de tu aura.

Sentidos: bonificador a tus pruebas de Avistar y Escuchar, igual al bonificador de tu aura.

Vigor: curación rápida 1 por cada punto de bonificador de tu aura, aunque sólo afectará a los personajes que estén a la mitad o menos de sus pg totales.

Tótem dragón	Alineamiento aceptable	Habilidades de clase	Energía del arma de aliento
Azul	NM, LM, LN	C. de conjuros, Engañar, Escorderse	Línea electricidad
Blanco	NM, CM, CN	Escorderse, Moverse sigilosamente, Saltar	Cono de frío
Bronce	NB, LB, LN	Disfrazarse, Nadar, Supervivencia	Línea electricidad
Cobre	NB, CB, CN	Engañar, Escorderse, Saltar	Línea de ácido
Negro	NM, CM, CN	Escorderse, Moverse sigilosamente, Nadar	Línea de ácido
Oro	NB, LB, LN	Disfrazarse, Nadar, Sanar	Cono de fuego
Opole	NB, CB, CN	Engañar, Reunir información, Supervivencia	Línea de fuego
Plata	NB, LB, LN	Disfrazarse, Engañar, Saltar	Cono de frío
Rojo	NM, CM, CN	Engañar, Saltar, Tasación	Cono de fuego
Verde	NM, LM, LN	Engañar, Escorderse, Moverse sigilosamente	Cono de ácido

Tótem dragón: deberás elegir un tótem dragón de entre los dragones auténticos que aparecen en el *Manual de monstruos* (azul, blanco, bronce, cobre, negro, oro, opole, plata, rojo o verde).

Deberás elegir un tipo de dragón cuyo alineamiento esté "a un paso" del tuyo, como se indica en la tabla anterior. Obtendrás habilidades de clase adicionales y un tipo concreto de arma de aliento, dependiendo del dragón que escojas como tótem.

Soltura con una habilidad: a nivel 2 obtendrás Soltura con una habilidad como dote adicional. Deberás aplicarla a una de las tres habilidades concedidas por tu tótem dragón. Por ejemplo, un chamán del dragón azul podría elegir Soltura con una habilidad (Conocimiento de conjuros), Soltura con una habilidad (Engañar) o Soltura con una habilidad (Escorderse).

A niveles 8 y 16 obtendrás de nuevo Soltura con una habilidad, a aplicar a otra de las habilidades concedidas por tu tótem dragón. Si ya dispones de esta dote aplicada a cada una de las tres habilidades concedidas por tu tótem, podrás aplicarla a cualquiera de las demás habilidades de clase del chamán del dragón.

Adaptación del dragón (Iix o St): a nivel 3 adoptarás un aspecto de tu tótem dragón. Algunos de ellos serán aptitudes extraordinarias, que estarán siempre activas; otros serán aptitudes sortilegas, que podrás activar a voluntad. Las aptitudes sortilegas tendrán un nivel de lanzador igual a tu nivel de clase, y una CD igual a 10 + el nivel de lanzador + tu modificador de Car.

Azul – Ventriloquia (St): como el conjuro del mismo nombre (a voluntad).

Blanco – Caminar por el hielo (Ex): podrás cruzar superficies heladas sin reducir la velocidad ni realizar pruebas de Equilibrio (siempre activa).

Bronce – Respiración acuática (Ex): podrás respirar bajo el agua de forma indefinida, y emplear con total libertad tus conjuros y demás aptitudes bajo el agua (siempre activa).

Cobre – Trepac cual arcnido (St): como el conjuro del mismo nombre, aunque sólo te afectará a ti (a voluntad).

Negro – Respiración acuática (Ex): podrás respirar bajo el agua de forma indefinida, y emplear con total libertad tus conjuros y demás aptitudes bajo el agua (siempre activa).

Oro – Respiración acuática (Ex): podrás respirar bajo el agua de forma indefinida, y emplear con total libertad tus conjuros y demás aptitudes bajo el agua (siempre activa).

Opole – Soportar los elementos (St): como el conjuro del mismo nombre, aunque sólo te afectará a ti (a voluntad).

Plata – Caída de pluma (St): como el conjuro del mismo nombre, aunque sólo te afectará a ti (a voluntad).

Rojo – Buscador de tesoros (Ex): obtienes un bonificador +5 de competencia a las pruebas de Buscar y Tasación (siempre activa).

Verde – Respiración acuática (Ex): podrás respirar bajo el agua de forma indefinida, y emplear con total libertad tus conjuros y demás aptitudes bajo el agua (siempre activa).

A nivel 13, podrás emplear una acción rápida (consulta la página 4) para compartir el efecto de tu adaptación del dragón con cualquier aliado que esté a 30' de ti. En el caso de las aptitudes sortilegas, deberás tomar esta decisión en el momento de activarlas. Este beneficio durará hasta que gastes una acción gratuita para finalizarlo o expire su duración (si es limitada), lo que ocurra antes.

Arma de aliento (Sb): a nivel 4 obtienes el arma de aliento correspondiente al tótem dragón que hayas escogido. Sin tener en cuenta el área que afecte o el tipo de energía que expulse, todas ellas causan 2d6 puntos de daño, más 1d6 adicional por cada 2 niveles más en esta clase (3d6 a nivel 6, 4d6 a nivel 8, y así sucesivamente). Un TS de Reflejos con éxito reducirá a la mitad el daño sufrido; la CD del TS será igual a 10 + la mitad de tu nivel de chamán del dragón + tu modificador de Con. Al igual que ocurre con los dragones auténticos, deberás esperar 1d4 asaltos entre un uso del arma de aliento y el siguiente.

Las armas de aliento cónicas alcanzan 15' a nivel 4, aumentando a 30' a nivel 12 y a un máximo de 60' a nivel 20. Las armas de aliento lineales tienen 30' de largo a nivel 4, aumentando a 60' a nivel 12 y a un máximo de 120' a nivel 20.

Resolución del dragón (Ex): a nivel 4 obtendrás inmunidad a la parálisis y los efectos de sueño. También te volverás inmune a la presencia temible de los dragones.

Toque de vitalidad (Sb): a nivel 6 podrás curar las heridas de los seres vivos (tuyos o de otros) con un simple toque. Serás capaz de curar cada día un número de puntos de daño igual a dos veces tu nivel de clase + tu bonificador de Carisma. Por ejemplo, un chamán del dragón de nivel 7 con Carisma 14 (bonificador +2) podría curar un total de 28 puntos de daño. Podrás dividir esta curación entre varios beneficiarios, repartiéndola entre varios usos si así lo deseas. Usar tu toque de vitalidad es una acción estándar. Este poder no tiene ningún efecto sobre los muertos vivientes.

A partir de nivel 11, podrás gastar parte de tus poderes curativos para eliminar otras condiciones perjudiciales que afecten al objetivo.

Por cada 5 puntos de curación que gastes, podrás curar 1 punto de daño de característica o eliminar un estado de atontado, fatigado o indispuesto del paciente.

Por cada 10 puntos de curación que gastes, podrás eliminar un estado de aturdimiento, envenenado, exhausto o mareado del paciente.

Por cada 20 puntos de curación que gastes, podrás quitar un nivel negativo o un estado de cegado, enfermo o ensordecido del paciente.

Podrás eliminar una condición adversa (o más de una) y curar daño con un único toque, siempre que gastes la cantidad de puntos necesaria. Por ejemplo, si quieres curar 12 puntos de daño a un aliado y eliminar las condiciones de cegado y exhausto que lo afligen, podrás hacerlo con una única acción estándar en la que

gustes de golpe 42 puntos de curación (12 por los pg curados, más 20 por eliminar la ceguera y otros 10 por eliminar el agotamiento).

Armadura natural (Ex): a nivel 7 tu piel se endurece, desarrollando una especie de escamas. Tu bonificador de armadura natural aumenta en 1 punto. A nivel 12 esta mejora aumenta a un total de +2, y hasta +3 a nivel 17.

Inmunidad a la energía (Ex): a nivel 9 obtienes inmunidad contra el mismo tipo de energía de tu arma de aliento.

Comulgar con el espíritu del dragón (St): a nivel 14 obtienes la capacidad de contactar con tu tótem dragón, para hacerle preguntas de forma directa. Es el equivalente del conjuro *comunicación*, excepto que no requiere componentes materiales, foco ni gasto en FX, y sólo permite una pregunta por cada tres niveles de clase. Tras emplear esta aptitud, no podrás volver a hacerlo durante siete días.

Alas del dragón (Ex): a nivel 19 desarrollas un par de alas, que se parecen alas de tu tótem dragón. Te concederán una velocidad de vuelo de 60' (manejabilidad buena). Podrás volar incluso con una carga inmedida, aunque en ese caso tu velocidad se verá reducida a 40'.

Si ya posees alas, podrás hacer que estas alas del dragón reemplacen a las anteriores.

CÓMO JUGAR CON UN CHAMÁN DEL DRAGÓN

Como chamán del dragón, crees que la acumulación de poder es un fin en sí mismo. Al tener poder, podrás imponer tu voluntad, ya sea benéfica o maligna, al resto del mundo. Quienes poseen un gran poder o aspiran a él cuentan con tu respeto, mientras que aquellos que lo ostentan pero no logran ejercerlo con efectividad son dignos de tu lástima.

Tu fuerza proviene de tu dedicación a los dragones, la personificación última del poder, pero los adoras de forma abstracta, honrándolos como un clérigo podría alabar la luz como símbolo de pureza y bondad. Los dragones acumulan su poder personal simplemente creciendo y madurando, pero tú tendrás que ingeniarlas para obtener influencia y poder por tus propios medios. Igual que un dragón busca comida para saciarse o tesoros para aumentar su botín, tú ansías el poder.

Lo normal es que te embarques en diversas aventuras para ponerte a prueba y mostrar tu valía, sea cual sea el aliciente principal de la misión, la urgencia por aumentar tu poderío siempre estará presente en todos tus actos. Habrá otros que te sigan, atraídos

por tu autoridad, a quienes estarás más que dispuesto a liderar. Ser un gran líder es otra de las muchas formas en las que puedes poner de manifiesto tu poder.

Religión

Los chamanes del dragón pueden adorar a cualquier deidad, pero la mayoría elige poderes divinos que animen a sus seguidores a tomar parte activa en sus metas. Los chamanes del dragón suelen rendir culto a Erythnul, Gruumsh, Heironeous, Hextor, Kord o San Cuthbert, así como a deidades draconicas como Bahamut o Tiamat. No suelen encontrar grandes alicientes en dioses más pasivos o protectores, como Boccob, Ehlonna, Pharlanghn o Yondalla.

Los chamanes del dragón de sociedades más primitivas a veces adoran a los dragones auténticos. Estos chamanes salvajes pueden adorar a toda la raza en su conjunto, distribuyendo cada color o tono metálico en una parodia de panteón de espíritus totémicos. O quizá rindan culto a un único tipo de dragón cromático o metálico, considerándolo el mejor de toda la raza y el verdadero parangón del poder en bruto. En casos más extremos, un chamán



Thasv e Iikara, chamanes del dragón

del dragón adorará y servirá a un dragón en concreto. La reacción de la criatura ante esta servidumbre dependerá de su personalidad; puede que incluso los dragones buenos se aprovechen de esta sumisión, para utilizar al chamán en su propio beneficio.

Otras clases

Combina bien con otras clases orientadas al combate, como bárbaros, fillos del ocaso, guerreros, picaros o incluso druidas. Estos personajes valoran los beneficios que un chamán del dragón puede conceder en el fragor de la lucha, y pocas veces ponen objeciones a la fuente de ese poder. Los caballeros, clérigos, monjes y paladines pueden mostrarse suspicaces frente a tus motivaciones morales, a menos que estés ligado a un subtipo de dragón asociado a un código ético similar al suyo. Bárdeos, embaucadores y magos te ven con indiferencia, mientras que los hechiceros podrían buscar tu guía para aprender más sobre la fuente de tu poder y su conexión con la raza dracónica. Los exploradores no tienen un enfoque predefinido sobre tus aptitudes; un explorador cuyo enemigo predilecto sean los dragones podría atacarte de inmediato.

Combate

Los chamanes del dragón están siempre en primera fila, en lugar de dirigir a tus aliados desde una posición segura en la retaguardia. Trata de mantener a todos los aliados posibles dentro del área de efecto de tu aura dracónica, pero concentrándote en los que estén trabados en combate con el enemigo. Elige el aura que ofrezca los mayores beneficios en cada situación concreta, y no dudes en cambiarla en medio de la lucha si se alteran las condiciones del combate. Cuando estés luchando, emplea las auras que mejoran tus sentidos o presencia. Si hay un clérigo u otro sanador en el grupo, ahora tu toque de vitalidad para situaciones de emergencia. Si no hay otro curandero, emplealo para sanar a ti y a tus aliados tras el combate.

Avance

Te beneficiarás más si no te desvías de la progresión del chamán del dragón, ya que tu arma de aliento y tus auras irán mejorando a medida que ganes niveles en esta clase. Si decides hacerte multiclasa, un nivel de bárbaro será una elección excelente; los beneficios que te concede serán de gran utilidad, independientemente del nivel al que lo hagas. Por otro lado, quizá quieras empezar tu carrera aventurera como bárbaro, por los buenos puntos de golpe y de habilidad que ofrece esta opción, para después hacerte multiclasa como chamán del dragón a nivel 2. Subir niveles como guerrero podría parecer también una elección más que válida, pero a menos que necesites una dote adicional de guerrero para algo muy concreto, obtendrás mejores beneficios a largo plazo de la clase de bárbaro. La clase de bárdo puede ser una opción de multiclasa bastante interesante, ya que los beneficios de su música se aptan con los de tu aura dracónica.

CONJUNTOS INICIALES

Conjunto 1: el defensor

Chamán del dragón de oro enano

Puntuaciones de característica: Fue 14, Des 12, Con 15, Int 8, Sab 10, Car 13.

Habilidades: Sanar.

Dotes: Especialización con escudos (pesados).

Armas: maza de armas (1d8), cinco jabalinas (1d6, 30').

Armadura: cota de escamas (CA +4), escudo pesado de madera (CA +3, incluida la especialización).

Otro equipo: material de aventurero, 15 po.

Conjunto 2: el destructor

Chamán del dragón rojo semiorco

Puntuaciones de característica: Fue 16, Des 12, Con 13, Int 6, Sab 10, Car 13.

Habilidades: Intimidar.

Dotes: Ataque poderoso.

Armas: maza de armas (1d8), cinco jabalinas (1d6, 30').

Armadura: cota de escamas (CA +4), escudo pesado de madera (CA +2).

Otro equipo: material de aventurero, 10 po.

Conjunto 3: el guerrero de segunda fila

Chamán del dragón de cobre humano

Puntuaciones de característica: Fue 15, Des 14, Con 12, Int 8, Sab 10, Car 13.

Habilidades: Esconderse, Saltar.

Dotes: Ataque poderoso, Reflejos de combate.

Armas: lanza larga (1d8/+3), ballesta ligera con 20 vitores (1d6/+3, 60').

Armadura: cuero tachonado (CA +3).

Otro equipo: material de aventurero, 8 po.

LOS CHAMANES DEL DRAGÓN EN EL MUNDO

"Hay diferencias de uno a otro, dependiendo del dragón al que horee cada uno, pero lo principal es recordar esto: todos ellos están sujetos de poder".

—Durven Escamaférrea, hechicero enano instruyendo a los jóvenes del clan

Los chamanes del dragón ponen en manos de los jugadores todo el poder y el atractivo de los dragones, a la vez que ofrecen al DM una nueva forma de introducir a estas criaturas en el mundo de D&D. Esta clase no es más que una manera sencilla de experimentar nuevas experiencias, y cada PNJ chamán del dragón podría formar el núcleo de un culto interesante o una organización malvada a la que deban enfrentarse los PJs.

Vida diaria

Un chamán del dragón siempre está listo para enfrentarse a los desafíos de cada nuevo día. Al no necesitar descansar, estudiar ni rezar para obtener sus poderes, los chamanes del dragón pueden embarcarse en cualquier momento en la búsqueda del poder. Este rasgo hace que la mayoría de ellos sean imprudentes y rápidos a la hora de actuar. Los chamanes caóticos suelen ser enérgicos e impulsivos, mientras que los de alineamiento legal se muestran más inclinados a la improvisación y menos rígidos en su pensamiento de lo que cabría esperar. Los chamanes del dragón desean obtener poder y siempre buscan la forma de conseguirlo. Para ellos, vida y aventura es todo uno.

Los chamanes del dragón suelen poseer el carisma y la capacidad de liderazgo requeridas para ser grandes líderes, pero muchos no logran conectar con aquellos que les siguen. Estos personajes respetan el arca de poder y su uso, por lo que suelen menospreciar a quienes sigan una filosofía distinta. Los chamanes del dragón

*Los aventureros se enfrentan
a un dragón negro*



suelen mostrarse beligerantes incluso entre ellos, por lo que rara vez ostentan el liderazgo de algún grupo durante mucho tiempo. Aunque muestran respeto por sus iguales, siempre tratan de separarlos en cualquier aspecto que se les ocurra. Los chamanes del dragón más poderosos se alzan entre las tribus salvajes que adoran a los dragones auténticos, donde dependen por completo de su fuerte personalidad y sus poderes impresionantes para obtener el respaldo de sus camaradas.

Celebridades

La pugna por el poder puede otorgar gran notoriedad a un chamán del dragón, pero también puede causar su muerte o enviarlo al exilio. Un poderoso señor de la guerra chamán del dragón podría ascender al poder y atemorizar toda una región durante algún tiempo, sólo para desaparecer de forma tan abrupta como surgió. Un caso notable sería la historia de una bárbara humana llamada Kalita. Bajo su liderazgo, su tribu de adoradores de un dragón rojo anabó y arrasó cientos de pueblos élfos y humanos en la frontera entre dos naciones. Al cabo de un tiempo, ella desapareció y poco después su tribu, carente de líder, fue sorprendida en una emboscada y exterminada. Algunos dicen que murió en una trifulca con otro chamán del dragón, pero hay otros que creen que abandonó a su tribu para servir directamente a una sierpe roja que habita en unas montañas lejanas.

Organizaciones

Los chamanes del dragón rara vez trabajan juntos durante mucho tiempo, a menos que estén bajo el mando de un dragón auténtico del tipo elegido por todos ellos. En estos casos, el dragón recibirá su adoración o tendrá su lealtad porque lo consideran la personificación de todo lo que desean obtener; para ellos, obedecer su voluntad será el camino más corto para amasar dicho poder. El rango o los privilegios no suelen tener gran importancia en estas asociaciones; es el dragón quien decide el cometido de cada chamán basándose en sus méritos personales, alterándolo según crea necesario. Uno de estos grupos existe en el clan Escamaférrea. Ligado por sangre a un dragón de plata fallecido hace mucho, este clan enano, liderado por un semidragón, cuenta con un gran número de hechiceros en sus filas. A pesar de sus fuertes lazos con la raza dracónica, el clan ve a sus miembros que se hacen chamanes del dragón con cierta suspicacia, ya que siguen las órdenes de un dragón de plata que vive en las cercanías, pero que no tiene relación alguna con el clan.

EX CHAMANES DEL DRAGÓN

Los chamanes del dragón que cambien de alineamiento podrían perder sus poderes. Si un chamán del dragón cambia a un alineamiento que siga siendo aceptable por el dragón al que esté consagrado, no ocurrirá nada. Sin embargo, si su alineamiento se altera a otro que no sea aceptado por su tótem, perderá de inmediato todas las aptitudes concedidas por esta clase y se convertirá en un ex chamán del dragón.

Un ex chamán del dragón podrá elegir un nuevo color o tono metálico de dragón auténtico a emular, recuperando los poderes concedidos por la clase. Para cambiar de tótem dragón, deberá encontrar a un chamán del dragón de nivel superior al suyo, consagrado al tipo de dragón adecuado. El chamán de nivel superior deberá gastar de forma voluntaria todo su toque de vitalidad sobre el ex chamán de dragón, cada día durante una semana seguida. Al final de la semana,

Reacciones de los PNJs

Los chamanes del dragón que no hacen patentes sus vínculos con los dragones no suelen obtener reacciones atípicas. Para muchos serán simples guerreros o bárbaros. Aquellos que conozcan su aspiración a obtener el poder de un dragón, o que vean alguna prueba física de él, como escamas en su cuerpo o el uso de su arma de aliento, reaccionarán de acuerdo con el tótem dragón del chamán. Esta reacción será un nivel más hostil de lo normal si el tipo de dragón es temido u odiado por el PNJ. La reacción será un nivel más amistosa de lo normal si el PNJ tiene algún tipo de asociación con un dragón de dicho tipo. Los drétings, paladines y demás personajes atrinchados en un código moral estricto, verán con sospecha la devoción del chamán del dragón, y sus reacciones serán un nivel más hostiles de lo normal, sin importar el tipo de tótem dragón del chamán.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS CHAMANES DEL DRAGÓN

Los personajes con rangos en Saber (arcano) pueden investigar acerca de los chamanes del dragón, para aprender más sobre ellos. Cuando un personaje realice una prueba de habilidad, lee o parafrasee lo siguiente (incluida la información de las CD inferiores).

CD 10: los chamanes del dragón se consagran a los dragones y a obtener su poder.

CD 15: un chamán del dragón se consagra a un tipo concreto de dragón auténtico y obtiene poderes relacionados con él. Puede hacer uso de un arma de aliento y le salen escamas de dragón. Los más poderosos generan alas y pueden volar.

CD 20: además de las características ya descritas, un resultado de esta CD permitirá a los PJs saber que un chamán del dragón proyecta un aura que lo beneficia a él y a sus aliados de varias formas, así como causa el daño o elimina las condiciones adversas de forma parecida a la de un paladín.

LOS CHAMANES DEL DRAGÓN EN TUS PARTIDAS

Los chamanes del dragón encajarán bien en cualquier campaña en curso, ya que los dragones auténticos son una piedra angular en casi cualquier partida de DUNGEONS & DRAGONS. Los PJs pueden enterarse de la existencia de estos chamanes al toparse con un culto de adoradores, que habitan cerca de la guarida de uno de estos seres. O quizá un grupo de chamanes del dragón más civilizados actúe

el ex chamán obtendrá los rasgos de clase de un chamán del dragón consagrado al tótem dragón de su redentor (incluido el cambio de soltura de cualquier dote de Soltura con una habilidad concedida por sus niveles de clase). La mayoría de chamanes a quienes se pida este servicio exigirán a cambio algún favor importante. Quizá sea la petición de que el ex chamán redimido obtenga objetos mágicos que aumenten el poder de su benefactor, o una pequeña aventura para que el ex chamán demuestre que es merecedor de su atención.

Los chamanes del dragón pueden decidir acometer este proceso de cambio de tótem incluso aunque no se hayan visto obligados por un cambio de alineamiento. Si el chamán tiene un alineamiento válido para varios tótems dragón de distintos colores o tonos metálicos, podrá cambiar en el momento que desee, de la forma descrita para los ex chamanes.

como guardia pretoriana de un dragón que gobierne una ciudad. Un chamán del dragón solitario será un villano excelente, un aliado temporal de gran poderío o un participante activo en cualquier argumento en curso, ya que su intensa persecución del poder hará que se involucre en los planes de cualquiera con tal de obtenerlo.

Los PJs chamanes de dragón no deberían ser más complicados de introducir en la campaña que un morije o clérigo de una deidad menor. Aunque las actitudes del personaje puedan ser algo extrañas, la idea de que un individuo esté tan consagrado a una causa o ideal como para obtener ciertos poderes de ella no debería ser tan difícil de asimilar. El jugador de un chamán del dragón suele llegar a la conclusión de que la asociación de su personaje con los dragones es el aspecto más divertido de esta clase. Antes de preparar una aventura que incluya dragones, pregúntale al jugador acerca del enfoque que su personaje dé a esas criaturas. ¿Admite a los dragones de forma abstracta, los adora como dioses vivientes o tiene una filosofía intermedia? La respuesta debería servirte para planificar la aventura e inspirar otras nuevas. No caigas en la tentación de aprovecharte de su dedicación a los dragones para manipular sus actos: un uso ocasional de esta relación podría dar buenos momentos de rol, pero el jugador no disfrutará mucho si en cada una de tus partidas aparece un dragón para mangonearle.

Adaptación

Puedes alterar la clase de chamán del dragón de varias formas, para adaptarla a tu campaña. Puedes decidir que todos ellos sean bárbaros, o sofisticados discípulos civilizados de dragones que prefieren actuar entre bandos por medio de estos agentes. Quizá prefieras que tus jugadores sólo puedan escoger dragones buenos como ítems, o que una organización concreta agrupe a todos los chamanes dedicados a cada tipo de dragón. Si en tus partidas también son relevantes los dragones de otros subtipos, como el dragón de gema del *Manual de monstruos II*, o el dragón de las profundidades o el dragón de la sombra del *Manual de Feerón*, podrías alterar los rasgos de esta clase para que tus chamanes del dragón puedan consagrarse a ellos.

Encuentro de ejemplo

Los chamanes del dragón pueden ser antagonistas espléndidos o aliados inestables. Como villano, un chamán del dragón consagrado a un dragón maligno podría contar con el respaldo de un culto de seguidores, semidragones o un dragón de cualquier edad, lo que daría pie a una serie de encuentros de gran emoción. Como aliado, su ciega búsqueda del poder podría crear una fricción interesante con los PJs y convertirlo en adversario. Un chamán del dragón podría involucrarse en las aventuras de los personajes si éstos observasen algún objeto de gran poder, si todos ellos buscasen la misma fuente de poder, o si los planes del chamán por acrecentar su poderío pusiesen en peligro a los PJs o a sus aliados.

NE 7: Thane ha admitido a los dragones azules desde que fue testigo del ataque de una de estas criaturas contra su ciudad, cuando era un niño. El poder del dragón y la fatuidad de los esfuerzos de los defensores frente a sus actos lo aterró, pero también halló el espectáculo extraordinariamente emocionante. Cuando se hizo mayor, Thane aprendió todo lo que pudo sobre los dragones azules. Con cada resaca de información que obtenía, crecía el respeto que sentía por ellos. En su búsqueda de datos se topó con un chamán del dragón, encuentro que cambió su vida para siempre. Thane, que

ahora también es un chamán del dragón, ansía un poder aún mayor y espera obtener el suficiente para desafiar algún día al dragón que arrasó su hogar, demostrándole que él es el más fuerte de los dos. Thane es una persona centrada y de ideas fijas. Siempre tiene una lista mental de metas inmediatas, que persigue con dedicación absoluta. Aunque externamente se muestra frío y calmado, cuando se topa con algún obstáculo actúa con gran frenesí.

THANE

Humano Chd (azul) 7
LN Humanóide Mediano
Inic +1
Sentidos Avistar +2, Escuchar +2
Aura aura dracónica* +2
Idiomas común, dracónico

CA 21, toque 11, desprevenido 20 (+1 Des, +6 armadura, +3 escudo)

pg 57 (7 DG)

Immunidad parálisis, presencia temible (dragones), sueño
Fort +8, Ref +6, Vol +6

Vel 20' (4 casillas)

C/C maza de armas +1 +9 (1d8+3) o

A distancia ballesta ligera +1 +7 (1d8+1/19-20)

Atq base +5; Ps +7

Acciones especiales arma de aliento

Características Fue 15, Des 12, Con 14, Int 8, Sab 10, Car 14

CE toque de vitalidad* (28 puntos)

Auras dracónicas conocidas escudo de energía, poder, presencia, resistencia, sentidos, vigor

Aptitudes sortilegas (NL 7):

A voluntad: ventriloquia (CD 13).

Dotes Alerta, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (maza de armas), Soltura con una aptitud (arma de aliento), Soltura con una habilidad (Engañar)*

Habilidades Avistar +2, Diplomacia +4, Disfrazarse +2 (-4 actuando), Engañar +10, Escuchar +2, Hablar un idioma, Intimidar +9, Saber (Naturaleza) +4, Supervivencia +0 (+2 en entornos naturales al aire libre), Trepar +1

Posesiones coraza +1, escudo pesado de madera +1, maza de armas +1, ballesta ligera +1, capa de resistencia +1, 37 po

Arma de aliento (SB): línea de 30', una vez cada 164 asaltos, 3d6 por electricidad, Reflejos CD 17 mitad.

* Rasgos de clase descritos a partir de la página 13

EMBAUCADOR (F.MR)

"Me conoces. Valgo tanto como mi palabra, y mi vida es un libro abierto".

—dicho con cara de pelo por Anastria Nalfo,

embaucadora semielfa

Algunos afirman adherirse a la mayor de las virtudes, pero así pueden causar más daño que con el peor de los engaños. Todo el mundo vive una impostura perpetua. Mentiras piadosas, falsas sonrisas y pensamientos secretos hacen que la sociedad siga su curso. La honestidad es una virtud sólo hasta cierto punto. Los embaucadores comprenden estas ideas mejor que muchos, y emplean el engaño, los malentendidos y los secretos con tanta habilidad como un soldado empuña sus armas.

Los embaucadores (Emb) ven el engaño y la manipulación como herramientas. Igual que un martillo se puede emplear para construir una casa o abrir una cabeza, las engañosas y la

CAPÍTULO 1
NUEVAS CLASES

capacidad para manipular a otros pueden emplearse para el bien o para el mal. Una mentira susurrada en el oído correcto puede arruinar las vidas de cientos de personas, mientras que una sonrisa forzada acompañada de palabras melifluas puede abrir puertas, convertir en amigos a los enemigos e incluso finalizar guerras. Los embaucadores tienen reputación de raptadores, ladrones, espías y manipuladores, pero también pueden ser pacifistas, diplomáticos o líderes heroicos que den esperanza en situaciones límite.

Si te deleitas con la manipulación ajena, bien por su propio bien o para tu beneficio, el embaucador es la clase perfecta para ti. Más que cualquier otro tipo de personaje, dependes de tus habilidades basadas en Carisma para cambiar las reacciones ajenas, mientras que las demás habilidades te permitirán coger a tus enemigos desprevenidos con tus ataques ocultos.

CÓMO CREAR UN EMBAUCADOR

Como embaucador, posees muchas habilidades y conjuros útiles. Si tu grupo aventurero carece de pícaro, serás un gran sustituto excepto en situaciones de combate. Si la compañía no tiene mago u oro lanzador de conjuros arcanos, también podrás cumplir ese papel gracias a tu dominio de ilusiones y encantamientos, aunque carecerás de su arsenal de conjuros letales y tendrás menos versatilidad. Tu estrategia principal se basa en el control de los enemigos, la mejora de tus aliados y en hacerte con el campo de batalla.

Características: los embaucadores son de mente rápida, de dos ágiles y personalidades arrebataadoras. Necesitas una Inteligencia alta para obtener el mejor rendimiento posible de tus habilidades y conjuros. Un Carisma elevado te ayudaría a ser más convincente en tus engaños, mientras que una Destreza alta será útil en las tareas furtivas en las que te vas envuelto. No pases por alto la Constitución; aunque tienes los mismos DG que un pícaro, tu puntuación en esta característica influirá en tu capacidad para conjurar a la defensiva (y, por tanto, en la efectividad de tu rasgo de clase de conjurar por sorpresa).

Razas: los embaucadores pueden provenir de cualquier trasfondo racial, pero gnomos y semielfos parecen ser los que más aprecian la flexible moralidad de estos personajes respecto a las verdades. Al ser curiosos y ladinos por naturaleza, los gnomos gravitan hacia esta clase debido a las tareas tan interesantes que les permite realizar. Los semielfos, atrapados entre los mundos de elfos y humanos, consideran que las aptitudes de los embaucadores les ayudan a coexistir en ambos. Humanos, elfos y medianos también son un buen caldo de cultivo para embaucadores, mientras que enanos y semiorcos rara vez adoptan esta clase. Los enanos tienden a no tolerar la hipocresía, y los semiorcos suelen carecer de la disciplina mental necesaria (así como de la personalidad agradable) que son características de esta clase.

Alineamiento: la actitud de un embaucador respecto a verdades y mentiras no es buena ni mala de por sí, por lo que se pueden encontrar embaucadores de todos los alineamientos. No obstante, quienes están muy versados en el arte del engaño y la manipulación no suelen respetar mucho las leyes impuestas por otros, por lo que a menudo desarrollan actitudes bastante egoícticas. Los embaucadores legales buenos son como los nigromantes legales buenos: tan raros como un perro verde.

Oro inicial: 6d+10 po (150 po).

Edad inicial: como el mago (página 109, Mf)

RASGOS DE CLASE

Tus conjuros y habilidades te facultan para el espionaje y la supervivencia en los dungeons. Además de ser capaz de encontrar y desactivar las trampas con las que se te ope el grupo, podrás hechizar y confundir a los guardias, convirtiendo un encuentro potencialmente peligroso en un paso más hacia la meta. En combate, podrás emplear tus conjuros para confundir y superar a tus rivales.

Competencia con armas y armadura: los embaucadores son competentes con todas las armas sencillas, así como el arco corto, la ballesta de mano, la espada corta y el estoque. Los embaucadores son competentes con las armaduras ligeras, pero no con los escudos.

Conjuros: un embaucador lanza conjuros arcanos, que escoge de la lista de conjuros de su clase (en la página 25). Cuando obtengas acceso a un nuevo nivel de conjuros, conocerás de forma automática todos los conjuros de dicho nivel que aparezcan en la lista. Podrás lanzar cualquier conjuro sin prepararlo previamente. Básicamente, tu lista de conjuros será igual a tu lista de conjuros conocidos. También tendrás la opción de aumentar tu lista existente de conjuros a medida que avances de nivel, gracias al rasgo de clase de aprendizaje avanzado.

Para lanzar un conjuro de embaucador debes tener una puntuación de Inteligencia de 10 + el nivel del conjuro (1nt 10 para conjuros de nivel 0, 1nt 11 para conjuros de nivel 1, etc.). La CD de un TS contra uno de estos conjuros será de 10 + el nivel del lanzador + el modificador de 1nt del embaucador. Al igual que otros lanzadores de conjuros, un embaucador sólo podrá lanzar un número limitado de conjuros de cada nivel al día. Su asignación diaria de conjuros aparece en la tabla 1-3. Además, obtendrás conjuros adicionales por Inteligencia elevada (página 8, Mf).

Un embaucador no necesita preparar sus conjuros de antemano. Podrás lanzar cualquier conjuro que conozcas en cualquier momento, siempre que no hayas hecho uso de todos tus conjuros diarios por el nivel correspondiente.

Mago blindado (Ex): normalmente, la armadura de cualquier tipo interfiere con los gestos del lanzamiento de conjuros arcanos, lo cual puede hacer que fallen si poseen un componente somático. El entrenamiento especializado y el limitado abanico de conjuros disponibles, no obstante, hacen que el embaucador pueda ignorar cualquier probabilidad de fallo arcano siempre que se limite a llevar armaduras ligeras. Este entrenamiento no sirve para cualquier otro tipo de armadura, ni se aplica a los conjuros obtenidos gracias a otras clases lanzadoras de conjuros arcanos.

Encontrar trampas: los embaucadores pueden emplear su habilidad de Buscar para localizar trampas, siempre que la tarea tenga una CD superior a 20. Encontrar una trampa no mágica tiene una CD mínima de 20, y más si está bien oculta. Hallar una trampa mágica tiene una CD de 25 + el nivel del conjuro usado en su creación.

Los embaucadores pueden usar la habilidad de Inutilizar mecanismo para desactivar las trampas mágicas. Una trampa mágica suele tener una CD de 25 + el nivel del conjuro usado en su creación.

Un embaucador que supere la CD de la trampa en 10 o más con su tirada de Inutilizar mecanismo, podrá estudiarla, deducir su funcionamiento y sortearla (junto a sus aliados) sin tener que desactivarla.

Conjurar a escondidas (Ex): a partir de nivel 2, los conjuros de un embaucador se vuelven más efectivos cuando se lanzan contra enemigos incautos. Obtendrás un bonificador +1 a la CD del TS del

TABLA 1-3: EL EMBAUCADOR (EM) DADO DE GOLPE: D6

Nivel base	Ataque				Especial	— Conjuros diarios —									
	TS	Fort	Ref	Vol		0	1*	2*	3*	4*	5*	6*	7*	8*	9*
1*	+0	+0	+0	+2	Mago blindado, encontrar trampas	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
2*	+1	+0	+0	+3	Conjurar a escondidas (+1 CD), 6 conjurar por sorpresa	4	—	—	—	—	—	—	—	—	
3*	+1	+1	+1	+3	Aprendizaje avanzado	6	5	—	—	—	—	—	—	—	
4*	+2	+1	+1	+4	—	6	6	3	—	—	—	—	—	—	
5*	+2	+1	+1	+4	Conjurar en silencio	6	6	4	—	—	—	—	—	—	
6*	+3	+2	+2	+5	Conjurar por sorpresa (acción de movimiento)	6	6	5	3	—	—	—	—	—	
7*	+3	+2	+2	+5	Aprendizaje avanzado	6	6	6	4	—	—	—	—	—	
8*	+4	+2	+2	+6	Conjurar a escondidas (+2 para superar RC)	6	6	6	5	3	—	—	—	—	
9*	+4	+3	+3	+6	—	6	6	6	6	4	—	—	—	—	
10*	+5	+3	+3	+7	Conjurar sin moverse	6	6	6	6	5	3	—	—	—	
11*	+5	+3	+3	+7	Aprendizaje avanzado	6	6	6	6	6	4	—	—	—	
12*	+6/+1	+4	+4	+8	—	6	6	6	6	6	5	3	—	—	
13*	+6/+1	+4	+4	+8	—	6	6	6	6	6	6	4	—	—	
14*	+7/+2	+4	+4	+9	Conjurar a escondidas (+2 CD)	6	6	6	6	6	6	5	3	—	
15*	+7/+2	+5	+5	+9	Aprendizaje avanzado	6	6	6	6	6	6	6	4	—	
16*	+8/+3	+5	+5	+10	—	6	6	6	6	6	6	6	5	3	
17*	+8/+3	+5	+5	+10	—	6	6	6	6	6	6	6	6	4	
18*	+9/+4	+6	+6	+11	—	6	6	6	6	6	6	6	6	5	
19*	+9/+4	+6	+6	+11	Aprendizaje avanzado	6	6	6	6	6	6	6	6	6	
20*	+10/+5	+6	+6	+12	Conjurar a escondidas (supera RC)	6	6	6	6	6	6	6	6	6	

Habilidades de clase [6 + modif. de Inteligencia por nivel, x4 a nivel 1]: Abrir cerraduras, Averiguar intenciones, Avistar, Buscar, Concentración, Conocimiento de conjuros, Descifrar escritura, Diplomacia, Disfranzarse, Engañar, Equivocarse, Escapismo, Escondere, Escuchar, Falsificación, Hablar un idioma, Inutilizar mecanismo, Juego de manos, Moverse sigilosamente, Nadar, Oficio, Piruetas, Reunir información, Saber (arcano), Saber (focal), Saltar, Tasación, Trepár, Usar objeto mágico.

conjuro, si lo lanzas contra cualquier enemigo cuyo bonificador de Destreza a la CA esté negado (tanto si tiene bonificador en dicha característica como si no).

A nivel 8, obtienes un bonificador +2 a todas las tiradas realizadas para superar la RC de cualquier objetivo afectado.

A nivel 14, el bonificador a la CD del TS de tus conjuros aumentará a +2.

A nivel 20, serás capaz de superar automáticamente la RC de cualquier objetivo afectado.

Conjurar por sorpresa (Ex): a partir de nivel 2, cuando emplees con éxito la habilidad de Engañar para fingir en un combate, tu objetivo perderá su bonificador de Destreza a la CA (tanto si tiene bonificador en dicha característica como si no) en el siguiente ataque cuerpo a cuerpo que realices o conjuro que lances contra él. Deberás permanecer trabado en combate cuerpo a cuerpo con el objetivo, y el ataque debe realizarse (o el conjuro debe lanzarse) antes de tu siguiente turno. El objetivo no se considerará desprevenido, por lo que podrá realizar ataques de oportunidad contra ti si no conjuras a la defensiva.

A nivel 6 obtendrás la capacidad de fingir en combate como acción de movimiento, en lugar de acción estándar. Si dispones de la dote Finta mejorada, podrás fingir en combate como acción rápida.

Aprendizaje avanzado (Ex): a nivel 3 podrás sumar un nuevo conjuro a tu lista, como resultado de tus estudios y experiencias personales. El conjuro debe ser de hechicero/mago, pertenecer a las subescuelas de encantamiento o ilusión, y ser de un nivel igual o inferior al conjuro de nivel más alto que ya conozcas. Cuando elijas este nuevo conjuro, se añadirá para siempre a tu lista y será como cualquier otro de ella.

Obtendrás otro conjuro más a los niveles 7, 11, 15 y 19.

Conjurar en silencio: a nivel 5 obtienes la dote Conjurar en silencio, como dote adicional.

Conjurar sin moverse: a nivel 10 obtienes la dote Conjurar sin moverse, como dote adicional.

CÓMO JUGAR CON UN EMBAUCADOR

[En este mundo burlar nada es verdad ni es mentira.] todo es según el color del cristal con que se mira (NAC: me ha permitido completar el cuartito). La manipulación de la verdad (y la percepción que de ella tienen los demás) es parte de la vida. Todos lo hacen; sólo que tú mejor que los demás. Si arzuas a alguien para que haga algo que normalmente no hubiese hecho, esa persona es la autora material del hecho, así que en parte deseara que ocurriese. Engañas a bobos, hechizas a egocéntricos, influencias a intrigantes y controlas a los débiles de voluntad. En cierta forma, les estás haciendo un favor. Si son lo bastante listos como para darse cuenta de que han sido utilizados, estarán mejor preparados para futuros intentos de manipulación de aquellos que les deseen algún mal. Si no logran descubrir tu intervención, volverán a ser engañados, pero eso ya no será asunto tuyo. La vida es un juego al que ganas llegando a la cima, y la mejor forma de conseguirlo es convenciendo a los demás para que te den un ayudita.

Puedes salir en busca de aventuras por un simple deseo de emociones. Alguien de tu inteligencia se aburre fácilmente con las empresas mundanas. Por otro lado, podrías haber adoptado una vida aventurera después de que alguno de tus "juegos" saliese mal. Tienes que mantenerte en movimiento, por lo que la vida de un aventurero es la mejor forma de cambiar de escenario cada poco. En cualquier caso, este estilo de vida te permite ver cosas nuevas, conocer gente interesante y labrarte un nombre. Es posible que no sea tu nombre verdadero, pero oye: ¡la fama es la fama!

Buscas ampliar continuamente tus conocimientos y aumentar tu poder. Eres lo bastante listo como para saber que siempre queda algo por aprender. Aunque tiendes a ser bastante autosuficiente,

comprendes el valor de la amistad y el peso de los aliados a la hora de conseguir tus metas. La verdad puede ser mutable, pero los amigos valen la honestidad y la fidelidad, así que ten cuidado de no mezclar a los tuyos en tus redes de engaños y mentiras.

Religión

Los embajadores prefieren las deidades que compartan su actitud desinhíbida y parezcan apreciar sus planes y estrategias. La mayoría de embajadores acude a Olidammara por razones obvias, pero otros prefieren a Fharlanghn porque comparte su amor por los viajes y los nuevos comienzos. Casi todos los embajadores gnomos ponen su fe en Garl del Oto luminoso, e incluso algunos que no pertenecen a esta raza abrazan su credo. También hay una buena ración de fieles de Boccob, el Señor de toda la magia no le importa mucho el uso que los embajadores den a sus conjuros, lo cual éstos agradecen. Los embajadores malignos suelen unirse al rebaño de Vecna; el Amo de todo lo oculto y secreto da la bienvenida a esta clase con los brazos abiertos, manipulando a estos personajes para que cometan actos de infamia cada vez mayores a medida que se aprovechan de sus incautas presas.

Otras clases

Pocos conocen a personajes como tú, ya que muchos embajadores aparentan ser otra cosa totalmente diferente; podrás hacerte pasar con facilidad por bardo, hechicero, mago o pícaro. Quienes conocen la verdad sobre esta clase suelen tener una mala impresión de los embajadores, a menos que tengan a uno por amigo. Los magos consideran que los tipos como tú sois indisciplinados y limitados en su talento arcano. Los caballeros, paladines y monjes os desprecian como indignos de confianza. Los bárbaros, chamanes del dragón, druidas y exploradores no suelen tener la paciencia para soportar vuestros chanchullos o vuestro disfrute de la sociedad civilizada. Los filós del ocaso, guerreros, hechiceros y pícaros tienden a ser más prácticos: si tus habilidades pueden facilitarles la vida, serás bienvenido en el grupo. Los bardos suelen quedar fascinados con el tipo de vida de un embajador, intrigados por sus andanzas.

Combate

Estarás en tu salsa cuando puedas coger a tus enemigos desprevenidos. Emplea tus conjuros para esconderte y disfrazarte, para poder hacer uso de tácticas de sorpresa. Si te ves envuelto en el cuerpo a cuerpo, emplea la habilidad de Engañar para fingir en combate y acabar con tu enemigo conjurando a escondidas o por sorpresa. Aprovechate del terreno mediante conjuros como *grasa* o *nube brumosa*. Controla a tus enemigos con conjuros como *hechizar persona* o *dominar monstruo*.

Avance

Proseguir como embajador suele ser la mejor opción de avance. La clase de pícaro puede parecer una opción natural para multiclassar, pero no obtendrás mucho de ella. Aunque ganes la aptitud de ataque furtivo, esto te desvirtúa de tu avance arcano.

Deberías asignar puntos de habilidad de forma acorde con tu papel en el grupo aventurero. Si el grupo ya dispone de un pícaro bueno a la hora de encontrar trampas e infiltrarse en cualquier sitio, podrías potenciar tus habilidades sociales, como *Diplomacia* o *Resistir información*. Recuerda que puedes emplear conjuros como *invisibilidad* y *silencio* a la hora de ser sigiloso, o *apertura y trépan* cual *arcanista* para hacer cosas que los pícaros deben lograr mediante sus habilidades. Los bonificadores altos en *Concentración* y *Engañar* son básicos si deseas dar buen uso a la aptitud para conjurar por sorpresa.

Tienes muchas opciones válidas a la hora de escoger dotes, pero deberías empezar por *Conjurar en combate*, *Finta mejorada* y *Pericia en combate* para estrujar al máximo las posibilidades de conjurar a escondidas y por sorpresa. El *aventurero completo* te



Anstria y Korrik, embajadores

LOS EMBAUCADORES EN EL MUNDO

"¡Ejéna a que le penga las manos encima! ¡Nadie toma por tanto a Obrazas Tumbot!"

—Obrazas Tumbot, que acaba de quedar con un tomo ante un embaucador.

La clase de embaucador ofrece a los jugadores la posibilidad de jugar con un charlatán clásico. Tendrán a su disposición la serie de habilidades de un picaro y varios conjuros arcanos, sin los quebraderos de cabeza de equilibrar la propia multiclasa. Los embaucadores también son villanos perfectos. Manipulando a los PNJs y las situaciones que involucren a los PJs, un embaucador malvado puede actuar entre bastidores y engañar a los aventureros para que sirvan a sus planes.

Vida diaria

El comportamiento de un embaucador depende de su sentido de la decencia personal. Algunos no le dan ninguna importancia a adoptar una identidad falsa o suplantar a otros; confían en sus conjuros y su encanto para conseguir de los demás lo que desean. Otros embaucadores se sienten impulsados a emplear sus poderes de persuasión para ayudar a la gente. Son testigos de la injusticia del día a día de la gente corriente y no pueden evitar involucrarse para resolver disputas, hacer de celestina o zanjar viejas rencillas. Sea cual sea su actitud, un embaucador no suele aburrirse en las zonas civilizadas. Siempre hay algún asunto en el que entrometirse o un gran papel que interpretar.

Los embaucadores pueden convertirse en grandes líderes. Con sus mentes ágiles y su buen carisma, los embaucadores serían líderes natos si no fuese por su inconstancia. Suelen idear planes brillantes en lo que a engaños o espionaje se refiere (planes que normalmente requieren su actuación estelar), pero su inclinación natural por la improvisación y el secretismo hacen a menudo que estas tramas sean impecables o incluyan elementos vitales desconocidos por todos los demás involucrados. Si un embaucador se gana la confianza de sus compañeros, valorarán su vocación de liderazgo. Sin dicha confianza, un embaucador no suele liderar a nadie mucho tiempo.

Celebridades

Los embaucadores son notorios por sus actos, aunque los suelen realizar bajo una identidad falsa. Obtienen fama (de la buena) cuando emplean sus aptitudes en nombre de un bien superior. Anastría Nallo lo logró cuando engañó a todo un ejército orco para que atravesase un estrecho cañón, donde fue emboscado, o cuando hechizó al gobernante de una ciudad y averiguó que ya había sido hechizado a su vez por un azotamiento. Como por aquel entonces se hacía pasar por una famosa bardo elfa, Anastría puede seguir viviendo en el anonimato a pesar de sus hazañas, que es justo lo que desea.

Organizaciones

Los embaucadores no se organizan entre sí, aunque pueden unirse a otras organizaciones (en especial, gremios de ladrones o grupos políticos). Un embaucador que pertenezca a una organización seguramente tendrá algún plan en mente, por lo que se esforzará por llegar a una posición favorable de cara a él. Un compromiso a largo plazo casi nunca será la motivación del embaucador, pero si las metas del grupo tocan su fibra sensible, dará lo mejor de sí mismo.

ofrece Lanzamiento de conjuros en movimiento, una dote que te permite lanzar un conjuro y moverte como una única acción estándar. Combinándola con los beneficios de la Finta mejorada y la habilidad de Piruetas, podrías moverte a un combate, fintar y lanzar un conjuro con los beneficios del lanzamiento a escondidas o por sorpresa. También deberías tener en cuenta la dote Lanzador de batalla, de *El arco completo*, que permitiría a un embaucador llevar armadura intermedia sin tener a los fallos arcanos. Combinarla con la dote Competencia con armadura (intermedia) te dará mucha más protección. Si estás interesado en tener un monón de dotes, puede merecer la pena subir un nivel de guerrero, ya que el 1.º nivel de esta clase te otorga competencia con todas las armaduras y una dote adicional que puedes aprovechar para coger Finta mejorada o Pericia en combate.

CONJUNTOS INICIALES

Conjunto 1: el controlador

Embaucador humano

Puntuaciones de características: Fue 8, Des 14, Con 12, Int 15, Sab 10, Car 13.

Habilidades: Abrir cerraduras, Averiguar intenciones, Avistar, Buscar, Concentración, Engañar, Esconderse, Inutilizar mecanismo, Moverse sigilosamente.

Léxico: común, orco, trago.

Dotes: Iniciativa mejorada, Soltura con una escuela de magia (encantamiento).

Armas: espada corta (1d6/19-20).

Armaduras: camisote de mallas (CA +4).

Otro equipo: material de aventurero, saquillo para componentes de conjuros, herramientas de ladrón, 20 po.

Conjunto 2: el investigador

Embaucador semielfo

Puntuaciones de características: Fue 8, Des 14, Con 10, Int 15, Sab 12, Car 13.

Habilidades: Abrir cerraduras, Averiguar intenciones, Avistar, Buscar, Engañar, Esconderse, Inutilizar mecanismo, Moverse sigilosamente, Reunir información.

Léxico: común, elfo, enano, trago.

Dotes: Soltura con una escuela de magia (encantamiento).

Armas: estoque (1d6/18-20), arco corto con 20 flechas (1d6/+3, 60').

Armaduras: cuero tachonado (CA +3).

Otro equipo: material de aventurero, saquillo para componentes de conjuros, herramientas de ladrón, 23 po.

Conjunto 3: el charlatán

Embaucador gnomo

Puntuaciones de características: Fue 10, Des 14, Con 12, Int 15, Sab 8, Car 13.

Habilidades: Avistar, Buscar, Disfrazarse, Engañar, Escapismo, Esconderse, Moverse sigilosamente, Usar objeto mágico.

Léxico: común, gigante, gnomo, trago.

Dotes: Soltura con una escuela de magia (ilusión).

Armas: maza de armas (1d6), ballesta ligera con 20 virotes (1d6/+3, 60').

Armaduras: cota de escamas (CA +4), escudo pesado de acero (CA +2).

Otro equipo: material de aventurero, saquillo para componentes de conjuros, herramientas de ladrón, 40 po.

Reacciones de los PNJs

Poca gente corriente sabe que los embaucadores se diferencian de los hechiceros o magos con cierto entrenamiento en las artes del pícaro, y muchos otros los confunden con bardos. Los embaucadores alimentan esta confusión, adoptando con regularidad varias identidades falsas y ocultando sus muchos talentos. Así pues, la reacción suscitada por un embaucador depende de quién aparente ser en ese momento. Los individuos que conocen esta clase y la actitud general de sus miembros, reciben a los embaucadores con una actitud un grado más hostil de lo normal. Los paladines y caballeros, en concreto, tienen muy mala imagen de los embaucadores, así como cualquier otro que crea firmemente en la sinceridad.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS EMBAUCAADORES

Los personajes con rangos en Saber (arcano) pueden investigar acerca de los embaucadores, para aprender más sobre ellos. Cuando un personaje realice una prueba de habilidad, lee o parafrasea lo siguiente (incluida la información de las GD inferiores).

CD 15: los embaucadores son lanzadores de conjuros arcanos, que se centran en ilusiones y encantamientos. Emplean el engaño y la magia enajenadora para lograr lo que quieren.

CD 20: los embaucadores pueden lanzar conjuros con armadura ligera, y comparten muchas de las habilidades de los pícaros.

LOS EMBAUCAADORES EN TUS PARTIDAS

Los embaucadores encajan bien en cualquier campaña en curso, ya que son poco conocidos y no requieren la inserción de una organización que los respalde o el uso de reglas de juego nuevas. Puedes hacer que el primer embaucador aparezca como gran villano de una partida, después de que los personajes descubran que hay un manipulador secreto tras los infames hechos que han estado investigando. Un embaucador puede presentarse como enemigo y terminar siendo un aliado, o viceversa. Un PJ de esta clase puede añadirse a la compañía igual que lo haría cualquier bardo, mago o pícaro.

Piensa en los embaucadores como en alguien similar a Loki, de la mitología nórdica, o al Coyote de las leyendas de los indios americanos. El jugador de un embaucador querrá que su personaje sea meloso, astuto, espabilado, carismático e independiente. Hacer que este jugador sea feliz será cuestión de lograr que el personaje consiga el personaje cumple esos objetivos. Puede que tengas la tentación de coartar todas sus iniciativas porque crees que así la trama será más interesante, pero como norma general deberías dejar que los buenos planes saliesen bien. Da cancha al jugador de un embaucador para que pruebe ideas alocadas o trace planes osados. Si la cosa le sale demasiado bien, los guardias podrían descubrir su disfraz, o el villano dejar que los confidatos PJs se infiltrasen en su guardia, directamente hacia sus garras.

Adaptación

Cuando adaptes a los embaucadores a tu campaña, piensa en cómo encajan en ella los bardos y pícaros. El embaucador cumple un papel similar, y cualquier organización que aceda a aquellos será de gran ayuda para él. Un gremio de ladrones podría contar con una pequeña cabala de embaucadores dentro de su organización; estos personajes ayudan al gremio en cualquier misión que requiera de sus talentos mágicos. A cambio, los embaucadores obtienen protección, una parte

del botín y un lugar de reunión. Los ladrones jóvenes que demuestran talento para la magia pueden ser reducidos hacia esta clase.

En un reino o región donde la magia sea común, los embaucadores podrían emplear al típico pícaro, diplomático o espía. Un grupo de bandoleros podría consistir en varios embaucadores y varios guerreros. En tales tierras, la magia sería un gran sustituto para las habilidades de los pícaros.

Con su talento para el engaño, quizá los embaucadores tengan una reputación similar a la de los ninjas. La gente común los temerá por su capacidad para doblegar las mentes y emplear la magia para burlar a las autoridades. Toda corte real contará con varios magos, encargados de usar sus conjuros para detectar a cualquier embaucador. En este caso, los miembros de esta clase vivirán en la clandestinidad y serán gregarios y difíciles de encontrar. Podrían reunirse en sociedades secretas, sin revelar jamás la verdad a nadie de quien no se fíen plenamente. Convertirse en un embaucador sería cuestión de ganarse la confianza de tu maestro, no simplemente dominar algunos conjuros.

Encuentro de ejemplo

Un encuentro con un embaucador debería recalcar su uso de las tácticas de sorpresa y manipulación de los demás. Además de lacayos hechizados o dominados, el embaucador suele reunir a su alrededor a un grupo de aliados bajo falsas pretensiones. Luchar contra uno de estos individuos debería ser todo un desafío para los PJs, ya que tendrán que averiguar quiénes son sus verdaderos enemigos mientras evitan herir a los inocentes arrastrados al combate por las malas artes del embaucador. Quizá deban descubrir incluso quién es el embaucador, ya que estos personajes emplean gran profusión de disfraces y lanzan sus conjuros a escondidas o por sorpresa.

NE 9: a diferencia de muchos otros semielfos, Anastria Nailo siempre tiene facilidad para habitar en comunidades humanas o elfas. Perspicaz, ágil de mente, y sociable por naturaleza, es capaz de pasar de la altivez propia de los elfos a la pasión humana con tanta facilidad como podría cambiar de un idioma a otro. Anastria, seductora engañosa desde siempre, descubrió que las aptitudes del embaucador se le ajustaban como anillo al dedo y le permitían ir un paso más allá que limitarse a tratar de pasar por humana o elfa. Con los conjuros que aprendió, podía interpretar cualquier papel, desde un minero enano a un chamán trago. Durante un tiempo vivió a salto de mata, adoptando la identidad de ricos mercaderes mientras estaban de viaje o haciéndose pasar por un subdito fiel para obtener la ayuda de gente importante. Tras arduar sin querer los planes de un señor de la guerra orco y de un azotamientos mientras se hacía pasar por una famosa bardo, Anastria ha desarrollado cierto gusto por las heroicidades; ahora desea labrarse un nombre ayudando a la gente, incluso aunque sea culpa suya que estén en problemas.

ANASTRIA NAILO

Semielfa Emb 9

CH humanoid Mediano (elfo)

Inic +2

Sentidos visión en la penumbra; Avistar +7, Escuchar +6
Idiomas común, elfico, enano, gnomo, mediano, orco

CA 18, toque 12, desprevenida 16 (+2 Des, +6 armadura)

PE 43 (9 DG)

Inmunidad sueño

Fort +5, Ref +6, Vol +7 (+9 contra encantamientos)

Vel 30' (6 casillas)

C/C estoque +1 +7 (D6/18-20) o

VD 9

C/C toque +6 (conjuros) 0

A distancia ballesta ligera de gran calidad +7 (1d8/19-20)

Atq base +4, Prs +3

Opciones de ataque conjurar por sorpresa*, Conjurar en silencio, Finta mejorada, Pericia en combate

Equipo de combate *pación de bendecir arma, pación de escudo de la fe* +3

Conjuros de embaucador conocidos (NL 9):

4: (5/día): a elegir de la lista del embaucador

3: (7/día): terribles *carcajadas de Tasha*, más otros a elegir de la lista del embaucador

2: (7/día): a elegir de la lista del embaucador

1: (7/día): *aura mágica de Nystul*, más otros a elegir de la lista del embaucador

0 (6/día): a elegir de la lista del embaucador

Características Fue 8, Des 14, Con 12, Int 18, Sab 10, Car 14

CE aprendizaje avanzado* (*aura mágica de Nystul, terribles carcajadas de Tasha*), conjurar a escondidas*, encontrar trampas*, mago blindado*

Dotas Conjurar en silencio*, Finta mejorada, Pericia en combate,

Soltura con una escuela de magia (encantamiento), Sutileza con las armas

Habilidades Averiguar intenciones +10, Avistar +7, Buscar +9,

Concentración +13, Diplomacia +20, Disfrazarse +13 (+15 actuando), Engañar +14, Equilibrio +3, Escuchar +6, Intimidar +4, Juego de manos +9, Piruetas +15, Reunir información +11,

Saltar +5, Trato con animales +3

Poseiones equipo de combate más *camisote de moflas* +2, estoque +1, ballesta ligera de gran calidad con 20 virotes, *capa de resistencia* +7, *diadema de intelecto* +2, material de disfraz

* Rasgos de clase descritos a partir de la página 20

LISTA DE CONJUROS DEL EMBAUCADOR

A continuación se muestra la lista de conjuros del embaucador. Los conjuros descritos en este libro están marcados con un asterisco.

Nivel 0: abrir/errar, atender, *cañiflutar mensaje*, detectar magia, leer magia, luces danzantes, sentido fantasma.

1.º nivel: agobiar*, alinamiento indetectable, armadura de mago, comprensión idiomática, despertar*, detectar pueras secretas, disfrazarse, dormir, hechizar persona, hipnotismo, imagen silenciosa, niebla de escurecimiento, *venada expulsiiva*, *visión primitiva*.

2.º nivel: apertura, atender monstruo, contorno borroso, desorientación, despliegue agobiante*, detectar pensamientos, frenar la mano*, imagen menor, imagen múltiple, invisibilidad, niebla brumosa, *oleada de colores cegadores**, partículas rutilantes, *pasos hipnóticos*, silencio, *tapar de idólatra*, *trazar cual arañado*, *ver lo invisible*, vértigo*.

3.º nivel: clarividencia/terrovidencia, *cerama de múltiples velas**, *devorata inevitable**, desplazamiento, *disipar magia*, *duda**, *esfera de invisibilidad*, imagen mayor, indetectabilidad, *invocación persona*, *labia*, *legión de centinelas**, *parón**, ralentizar, *sugestión*, *suavio profundo*, *visión arcana*, zona de silencio, zona de vértigo*.

4.º nivel: agobiar en grupo*, *batalla álvora**, *bruma sídica*, *confusión*, *desesperación aplastante*, *hechizar monstruo*, imagen múltiple mayor*, invisibilidad mayor, libertad de movimiento, *localizar criatura*, *pasos iridesciente*.

5.º nivel: bruma mental, debilidad mental, *demorar persona*, *enemistar**, *etereidad ríspida**, *excitar revuelto**, *inmovilizar monstruo*, *recado*, romper encantamiento, *similitud*, *vínculo telepático* de Rary.

6.º nivel: *castrar por la sombra*, *disipar magia mayor*, *doble engaño*, *dolgar**, *repulsión*, *sugestión de masas*, *visión verdadera*.

7.º nivel: *excitación ciebra*, *inmovilizar persona en grupo*, *invisibilidad en grupo*, *palabra de poder cegador*, *proyectar imagen*, *puerta en fase*, *retorno de conjuro*, *visión arcana mayor*.

8.º nivel: *discernir ubicación*, exigencia, *instante de presciencia*, *monje en blanco*, *palabra de poder aturdir*, *parálisis*, *pasos centelleante*.

9.º nivel: *detener el tiempo*, *demorar monstruo*, *etereidad*, *inmovilizar monstruo en grupo*, *palabra de poder mortal*, *presciencia*.

FILO DEL OCASO (FLO)

"Mi filo y mi magia son todo uno".

—ele, filo del ocaso elfo

El filo del ocaso (Flo) difumina la línea que separa al lanzador de conjuros del guerrero, combinando el poder arcano con la pericia marcial.

El filo del ocaso, estudiante de antiguas técnicas efícas de lanzamiento de conjuros, combina el arte arcano con las habilidades combativas de un guerrero avezado. Aunque la capacidad de lanzar conjuros arcanos mientras se lleva puesta una armadura fue desarrollada por los elfos, con el paso de los milenios los secretos de los fillos del ocaso se han extendido a otras razas, por lo que hoy en día cualquiera puede aspirar a esta clase.

Si no te puedes decidir entre ser un lanzador de conjuros arcanos que aniquila a sus enemigos con magia poderosa, o un ágil guerrero de primera línea que los abate con su espada, el filo del ocaso es la clase perfecta para ti. Al combinar la magia arcana con tu preparación bélica, estarás listo para cualquier reto. Los enemigos que te subestimen nunca tendrán una segunda oportunidad, ya que ni siquiera tienes que elegir entre lanzar conjuros o emplear tus armas: podrás hacerlo a la vez.

CÓMO CREAR UN FILO DEL OCASO

El filo del ocaso es la quintaesencia de los personajes híbridos, revelándose como un lanzador de conjuro potente y un combatiente efectivo.

Los fillos del ocaso originales actuaban como guardianes de élite de un antiguo imperio elfo, maestros de esgrima y arcanistas sin igual. Los registros históricos no se ponen de acuerdo respecto a la razón por la que se les llamaba fillos del ocaso; algunos dicen que era un simbolismo sobre su combinación de esgrima y magia arcana, una unión tan dispar como la de la noche y el día. Otros sostienen que los fillos del ocaso se ganaron su nombre cuando recibieron la sagrada misión de preservar la raza élfica, durante una sombría época de maldad y tinieblas.

Los fillos del ocaso más poderosos pueden enfrentarse en duelo singular con cualquier guerrero y arrancarle al menos un empuje, e igualar a cualquier mago en un enfrentamiento arcano... durante algún tiempo. Pero esta clase destaca sobre todo cuando se hace uso de su gran versatilidad, empleando un conjuro rápido para complementar los ataques de cuerpo a cuerpo o combinando un conjuro de toque con un espaldazo devastador.

El filo del ocaso es una buena elección para aquellos jugadores que sepan desde el principio que quieren un lanzador de conjuros arcanos equipado con buen acero. Por el contrario, las combinaciones multiclase de guerrero/mago (o las clases de prestigio como la de caballero arcano), son más adecuadas para los personajes que empiecen sus carreras en uno de los dos campos y sólo más tarde piensen en conjugarlos ambos.

Características: tus puntuaciones de Fuerza e Inteligencia deberían ser tan altas como sea posible, ya que tu capacidad arcana y efectividad en combate dependerán de ellas. Tu Constitución

también será importante, ya que necesitarás todos los puntos de golpe que puedas acumular.

Razas: la clase de filo del ocaño tiene sus orígenes entre los antiguos elfos, y hasta el día de hoy casi todos sus integrantes pertenecen a esta raza. No obstante, algunos humanos y semielfos han demostrado su aptitud para dominar el arte dual de esta clase. Mediaros, gnomos, enanos y semioticos no suelen adoptar esta clase.

Alineamiento: dado que esta clase se originó entre los elfos, quienes inician el intenso entrelamamiento requerido para dominar las aptitudes de esta clase, bajo la tutela de un mentor elfo, suelen terminar su aprendizaje compartiendo el alineamiento caótico bueno que caracteriza a esta raza. No obstante, los fillos del ocaño son muy individualistas y pueden desarrollar cualquier alineamiento.

Oro inicial: 6d+20 po (150 po).

Edad inicial: como el mago (página 109, Mf).

RASGOS DE CLASE

Tus rasgos de clase son fáciles de resumir: una mejora constante de tu lanzamiento de conjuros, una buena progresión de ataque base y un dominio cada vez mayor de la magia en combate cerrado.

Competencia con armas y armadura: los fillos del ocaño son competentes con todas las armas marciales, así como con todas las armaduras y los escudos (excepto los paveses).

Conjuros: puedes lanzar conjuros arcanos extraídos de la lista de conjuros del filo del ocaño (en la página 30). Podrás lanzar cualquier conjuro que conozcas sin prepararlo con antelación.

Para aprender o lanzar un conjuro, debes tener una puntuación de Inteligencia de 10 + el nivel del conjuro (Int 10 para conjuros de nivel 0, Int 11 para conjuros de nivel 1, etc.). La CD de un TS contra uno de estos conjuros será de 10 + el nivel del lanzador + tu modificador de Int.

Sólo podrás lanzar un número limitado de conjuros de cada nivel al día. Tu asignación diaria de conjuros aparece en la tabla 1-4. Además, obtendrás conjuros adicionales por Intelligen-

cia elevada (consulta la tabla 1-1: modificadores de característica y conjuros adicionales, en la página 8 del *Manual del jugador*).

Conjuros conocidos: comienzas el juego conociendo dos conjuros de nivel 0 y dos de nivel 1, elegidos de la lista de conjuros del filo del ocaño. También conocerás un conjuro adicional de nivel 0 por cada punto de tu modificador de Inteligencia.

Cada vez que obtengas un nuevo nivel de clase, aprenderás un conjuro más de cualquier nivel que puedas lanzar, elegido de la lista de conjuros del filo del ocaño.

Al llegar a nivel 5, y a cada nivel impar subsiguiente, podrás reemplazar cualquier conjuro que ya conozcas por otro nuevo. A todos los efectos, pierdes el acceso al conjuro antiguo a cambio de aprender el nuevo. El nivel del nuevo conjuro debe ser el mismo que el del conjuro sacrificado, y como mínimo dos niveles menor que el conjuro de máximo nivel que puedas lanzar. Por ejemplo, al llegar a nivel 9, podrías reemplazar un conjuro de nivel 1 (dos niveles inferior al de mayor nivel que puedas lanzar, que es el 3^o) por otro de nivel 1. Podrás cambiar un único conjuro por nivel, y deberás decidir si lo haces o no en el mismo momento en que obtengas los nuevos conjuros conocidos obtenidos en ese nivel.

No necesitas preparar tus conjuros con antelación. Podrás lanzar cualquier conjuro que conozcas en cualquier momento,

siempre que no hayas hecho uso de todos tus conjuros diarios para el nivel correspondiente.

Armonía arcana (St): podrás hacer uso de los poderes sortilegos *detectar magia*, *locar magia*, *llamada*, *luzes danzantes* y *sonido fantasma*, un total de veces al día entre todos igual a 3 + tu modificador de Inteligencia.



Tete y Hallia, fillos del ocaño

Tabla 1-4: EL FILO DEL OCASO (FLO)

Nivel	Ataque base	FILO			DADO DE GOLPE: D8	Especial	—Conjuros diarios—							
		TS	TS	TS			0	1*	2*	3*	4*	5*		
1*	+1	+2	Ref	Vol	Amenaza arcana, mago blindado (ligero)	3	2	—	—	—	—	—	—	—
2*	+2	+3	+0	+3	Conjurar en combate	4	3	—	—	—	—	—	—	—
3*	+3	+3	+1	+3	Canalización arcana	5	4	—	—	—	—	—	—	—
4*	+4	+4	+1	+4	Mago blindado (intermedia)	6	5	—	—	—	—	—	—	—
5*	+5	+4	+1	+4	Lanzamiento rápido 1/día	6	5	2	—	—	—	—	—	—
6*	+6/+1	+5	+2	+5	Poder de conjuro +2	6	6	3	—	—	—	—	—	—
7*	+7/+2	+5	+2	+5	Mago blindado (escudo pesado)	6	6	3	—	—	—	—	—	—
8*	+8/+3	+6	+2	+6	—	6	7	6	—	—	—	—	—	—
9*	+9/+4	+6	+3	+6	—	6	7	6	2	—	—	—	—	—
10*	+10/+5	+7	+3	+7	Lanzamiento rápido 2/día	6	8	7	3	—	—	—	—	—
11*	+11/+6/+1	+7	+3	+7	Poder de conjuro +3	6	8	7	5	—	—	—	—	—
12*	+12/+7/+2	+8	+4	+8	—	6	8	8	6	—	—	—	—	—
13*	+13/+8/+3	+8	+4	+8	Canalización arcana (ataque completo)	6	9	8	6	2	—	—	—	—
14*	+14/+9/+4	+9	+4	+9	—	6	9	8	7	3	—	—	—	—
15*	+15/+10/+5	+9	+5	+9	Lanzamiento rápido 3/día	6	9	8	7	5	—	—	—	—
16*	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+10	Poder de conjuro +4	6	9	9	8	6	—	—	—	—
17*	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+10	—	6	10	9	8	6	2	—	—	—
18*	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+11	Poder de conjuro +5	6	10	9	8	7	3	—	—	—
19*	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+11	—	6	10	10	9	7	5	—	—	—
20*	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+12	Lanzamiento rápido 4/día	6	10	10	10	8	6	—	—	—

Habilidades de clase (2 + modif. de Inteligencia por nivel, $\times 4$ a nivel 1): Artesanía, Averiguar intenciones, Concentración, Conocimiento de conjuros, Descifrar escritura, Montar, Nadar, Saber (cualquiera), Saltar, Trepár.

Estos poderes sortilegos no afectan en nada al total de conjuros conocidos o diarios que puedas lanzar.

Mago blindado (Ex): Normalmente, la armadura de cualquier tipo interfiere con los gestos del lanzamiento de conjuros arcanos, lo cual puede hacer que fallen si poseen un componente somático. El entrenamiento especializado y el limitado abanico de conjuros disponibles, no obstante, hacen que el filo del ocaso pueda ignorar cualquier probabilidad de fallo arcana siempre que se limite a llevar armaduras y escudos ligeros. Este entrenamiento no sirve para cualquier otro tipo de armadura o escudos pesados, ni se aplica a los conjuros obtenidos gracias a otras clases lanzadoras de conjuros arcanos.

A nivel 4, aprendes a utilizar armaduras intermedias sin sufrir probabilidad de fallo arcana.

A nivel 7, aprendes a utilizar escudos pesados sin sufrir probabilidad de fallo arcana.

Conjurar en combate: a nivel 2 obtienes la dote Conjurar en combate, como dote adicional.

Canalización arcana (Sb): a partir de nivel 3 serás capaz de usar una acción estándar para lanzar cualquier conjuro de toque que conozcas, transmitiéndolo a través de tu arma mediante un ataque cuerpo a cuerpo. Lanzar un conjuro de esta forma no provoca ataques de oportunidad. El conjuro debe tener un tiempo de lanzamiento de 1 acción estándar o menos. Si el ataque cuerpo a cuerpo impacta, el ataque causará el daño normal y después se resolverá el efecto del conjuro.

A nivel 13, podrás lanzar cualquier conjuro de toque que conozcas como parte de una acción de ataque completo, afectando a cualquier objetivo al que impactes cuerpo a cuerpo durante ese asalto. Hacer esto descargará el conjuro al final del asalto, en caso de que se trate de un conjuro que en otras circunstancias durase más de 1 asalto.

Lanzamiento rápido: a partir de nivel 5 podrás lanzar un conjuro al día como acción rápida, siempre que su tiempo de lanzamiento sea 1 acción estándar o menos.

Poder de conjuro (Ex): a partir de nivel 6 podrás superar con mayor facilidad la RC de cualquier rival al que hieras mediante un ataque cuerpo a cuerpo. Si has causado daño a un enemigo con alguno de tus ataques cuerpo a cuerpo, obtendrás un bonificador +2 a tu prueba de nivel de lanzador para superar su RC durante el resto del encuentro. Este bonificador aumenta a +3 a nivel 11, a +4 a nivel 16 y a +5 a nivel 18.

CÓMO JUGAR CON UN FILO DEL OCASO

Un filo del ocaso puede ocupar el lugar de un guerrero en la primera fila del grupo, o hechizar a sus enemigos desde lejos como un mago. Aunque no serás tan bueno en estos papeles como un guerrero, mago o hechicero puros, te desenvuelves con eficacia razonable en cualquiera de ellos, por lo que podrás cambiar de papel de un asalto para otro conforme sea necesario.

Elegir la senda del filo del ocaso significará que no tendrás que elegir entre ser un especialista en combate o un lanzador de conjuros. Disfrutarás de lo mejor de ambos mundos, lo cual te capacita para cumplir cualquier misión que te prometa un avance en cualquiera de los dos campos. Con tu capacidad para simultáneas la esgrima con la magia arcana, podrás dedicarte a explorar ruinas antiguas para aprender más sobre los fillos del ocaso originales, o vagar por el mundo en busca de otros fillos del ocaso que estén interesados en devolver a esta clase su antigua gloria.

Religión

Las exigencias de la disciplina marcial y arcana no dejan mucho espacio para la religión en la vida de un filo del ocaso típico. Aquellos de alineamiento bueno suelen venerar a Corellon Larethian, incluso aunque no sean elfos, ya que en las leyendas fue el quien enseñó a los primeros fillos del ocaso el secreto de su poder. Unos pocos adoran a Boccob como personificación de su propio dominio de la magia,

mientras que otros rinden culto a Wee Jas, que ejemplifica tanto el uso de la magia que poseen como la muerte que causan.

Otras clases

Te llevas bien con los miembros de otras clases que comparten tu rigurosa devoción por una causa, como chamanes del dragón, monjes o paladines. Eres la envidia de los hechiceros y fuente de admiración de los bardos, que a veces tratan de emular tus aptitudes (a menudo con resultados desastrosos). Entre los miembros de las clases cuyas habilidades armonizan, guerreros y magos, algunos te contemplan con desprecio y otros quedan fascinados por tu combinación única de pericia en combate y lanzamiento de conjuros. Bárbaros, caballeros y clérigos suelen desconfiar de ti, mientras que druidas, embaucadores, exploradores y pícaros te tratan con mera indiferencia.

Combate

Puede que a veces pienses que tienes demasiadas opciones, demasiadas cosas que puedes hacer en un asalto dado. Emplea esa flexibilidad para confundir a tus enemigos, superando con fuerza bruta lo que no puedes abrasar con conjuros y viceversa. El monstruo que se trabó contigo en combate cerrado, con la esperanza de dar al traste con tu próximo conjuro, se encontrará con una fea sorpresa: una serpiente consistente en un metro de acero templado y afilado.

Muchos de los conjuros del filo del ocaso tienen como objetivo a una sola criatura o son de toque, por lo que serás más efectivo cuando te concentres en derrotar a un enemigo en particular. Tus conjuros de área están limitados casi en su totalidad a conos, lo que significa que tendrás que estar cerca de la primera fila para usarlos con mayor efectividad. Aunque llegues a ser tan bueno como un guerrero o un hechicero en sus respectivos campos, desde luego nunca lo serás tanto como un guerrero y un hechicero. A medida que aumentes tu poder podrás lanzar un conjuro y atacar con tu arma en el mismo asalto, pero los lanzadores de conjuros puros, como los hechiceros, son capaces de afectar a un grupo de enemigos o arrasar a toda una banda de rivales. Ahora bien, también es verdad que las acciones son la moneda de cambio básica del D&D, y que tú podrás beneficiarte de acciones adicionales por asalto, ya que serás capaz de combinar el lanzamiento de conjuros con ataques cuerpo a cuerpo. Incluso llegarás a saber cómo lanzar cualquier conjuro que conozcas como acción rápida, un cierto número de veces al día.

Avance

Al igual que un hechicero, tendrás que enfrentarte a una cuestión vital: qué conjuros añadir a tu lista de conjuros conocidos. Los conjuros ofensivos disponibles entran dentro de tres categorías principales: de toque, de un solo objetivo y conos de corto alcance. Elige al menos un conjuro de toque, como *contacto electrizante*, para

NUEVA APTITUD DE ARMADURA: OCASO

Esta aptitud especial de armadura, aparecida por vez primera en el Libro de obras elevadas, es de gran utilidad para los fillos del ocaso. Estas armaduras se vuelven translúcidas al ser empleadas, con una leve tonalidad del color de una puesta de sol. Las armaduras del ocaso reducen la probabilidad de fallo arcano en un 10%.

Abjuración leve; NL 5; Fabricar armas y armaduras mágicas; Precio bonif. +1.

aprovechar tu aptitud de canalización arcano. También deberías tener alguno relacionado con el movimiento, como *retirada expeditiva*, y con la mejora de tus ataques, como *arma mágica o impacto verdadero*. Las selecciones futuras podrán ajustar tu repertorio al papel en el que te encuentres más cómodo, ya sea como combatiente avanzado o lanzador de conjuros sutil.

Asigna todos los puntos de habilidad que puedas a *Averiguar intenciones*, *Concentración* y *Saber* (arcano). En cuanto a dotes, coge *Soltura con un arma (espada larga)* y plantéate el uso de algunas metamágicas, como *Conjuro silencioso espontáneo* o *Potenciación espontánea*, ambas del suplemento *El arcano completo*.

No te olvides de poner cuidado a la hora de elegir tu equipo. Gasta alrededor de un 30% de tu dinero en la armadura más pesada que puedas ponerte sin sufrir probabilidad de fallo arcano (que tenderá a ser de mithril o con la aptitud especial de ocaso). Gasta un 20% en tu arma principal y otros 20% en objetos que mejoren tu Inteligencia, Fuerza o TS. Gasta un 20% en pergaminos y varitas, y el 10% restante en objetos diversos y material de aventurero básico.

Tu maestría con los conjuros y la espada también te dará la oportunidad de acceder a clases de prestigio que estén enfocadas al combate o el lanzamiento de conjuros.

CONJUNTOS INICIALES

Conjunto 1: el arrasador

Filo del ocaso humano

Part. de característica: Fue 15, Des 13, Con 12, Int 14, Sab 10, Car 8.

Habilidades: Concentración, Conocimiento de conjuros, Saber (arcano), Saltar.

Idiomas: común, dracónico, élfico.

Dotes: Disparo a quemarropa, Soltura con un arma (conjuros a distancia).

Armas: gran hacha (td10/+3), 3 jabalinas (td6, 30').

Armadura: camisote de mallas (CA +4).

Otro equipo: materia de aventurero, saquillo para componentes de conjuros, 10 po.

Conjuros conocidos: 1: *proyectil igneo de Kelgore*, *rayo de debilitamiento*; 0: *perturbar muertos vivientes*, *rayo de escarcha*, *salpicadura de ácido*, *toque de fatiga*.

Conjunto 2: el defensor

Filo del ocaso enano

Part. de característica: Fue 15, Des 13, Con 14, Int 14, Sab 10, Car 6.

Habilidades: Concentración, Conocimiento de conjuros, Descifrar escritura, Saber (arcano).

Idiomas: común, enano, orco, traigo.

Dotes: Dureza.

Armas: hacha de guerra enana (td10/+3).

Armadura: cota de escamas (CA +4), escudo ligero de madera (CA +1).

Otro equipo: material de aventurero, saquillo para componentes de conjuros, 10 po.

Conjuros conocidos: 1: *devio menor*, *resistir energía*; 0: *perturbar muertos vivientes*, *rayo de escarcha*, *salpicadura de ácido*, *toque de fatiga*.

Conjunto 3: el hostigador

Filo del ocaso elfo

Part. de característica: Fue 15, Des 15, Con 10, Int 14, Sab 10, Car 8.

Habilidades: *Avisar* (tc), Concentración, Conocimiento de conjuros, Saltar, Trepar.

Armas: cormán, dracónico, élfico, silvano.

Detes: Esquiva.

Armas: grúa (1d10/+3), cinco jabalinas (1d6, 30').

Armadura: cuero tachonado (CA +3).

Otro equipo: material de aventurero, saquillo para componentes de conjuros, 42 po.

Conjuros conocidos 1?: *inspección verdadera, retirada expeditiva, 0; perturbar mentes vivientes, rayo de escarcha, salpicadura de ácido, toque de fatiga.*

LOS FILOS DEL OCASO EN EL MUNDO

"Los conjuros no pueden penetrar mis defensas mágicas. ¿Estás perdido, mago?"
—últimas palabras de Zufir Halaq, señor rakshasa

El filo del ocaso combina los mejores rasgos del guerrero y el mago. Los fillos del ocaso son enemigos peligrosos por las muchas opciones, marciales y arcanas, de las que disponen en cada asalto; su capacidad para transmitir conjuros de toque mediante sus ataques cuerpo a cuerpo es especialmente poderosa.

Vida diaria

La vida de un filo del ocaso es un entrenamiento constante. Debe ser a la vez un maestro en la esgrima, un lanzador de conjuros hábil y un experto en las técnicas esotéricas de la canalización mágica. Dominar cada uno de estos elementos requiere años de práctica; ponlos juntos y tendrás una disciplina de entrenamiento que sólo los personajes más decididos podrán superar. El filo del ocaso típico estará haciendo gimnasia en el patio del castillo antes de que los demás personajes abran los ojos por la mañana, y practicando gestos somáticos mucho después de que el resto del grupo se haya ido a dormir por la noche. Existen algunas excepciones, por supuesto, pero en general los fillos del ocaso tienen fama de ser individuos dedicados y concienzudos.

Celebridades

Dado que los fillos del ocaso son pocos y están dispersos, son solitarios por naturaleza que recorren el mundo en busca de aventuras que pongan a prueba su combinación única de aptitudes. Ese es el caso de Givlor el Veloz, un elfo salvaje que corrió innumerables aventuras en el hogar boscoso de su pueblo, antes de entregarse por completo a una cruzada contra los dragones y pasarse el resto de su dilatada carrera aventurera en prolongadas incursiones por el subsuelo.

Otros fillos del ocaso se unen a grupos aventureros con intereses similares. Con su mezcla de poderes arcanos y marciales, los miembros de esta clase siempre están dispuestos a probar combinaciones inusuales, como por ejemplo Taiglin el Justo. Este filo del ocaso elfo gris formó una compañía aventurera de gran éxito con un filo aajador humano y un mago de guerra mediano.

Muchos otros son vagabundos, que cambian sin cesar de grupo y región en busca de nuevos desafíos. Por ejemplo Hallia Azote de Yele, un filo del ocaso autodidacta, no suele permanecer en el mismo país más de un mes o dos. Llega, busca un reto adecuado a sus capacidades, se embarca en dicha aventura y después se va. En el transcurso de su carrera (breve, para los estándares elfos), ha rescatado una metrópolis mediana de una cábala de zotomentes que "cultivaban" a los pequeños humanoides para obtener sus cerebros, ha formado equipo con un monje githzerai para derrotar a un famoso caballero githyanki (y reclamar su espada de plata como botín) y ha revelado la presencia de infiltrados malenti en una comunidad de elfos acuáticos, abortando una invasión sajuaguin,

entre muchas otras hazañas. El apodo de Hallia proviene de su inesperada victoria, en los inicios de su vida aventurera, frente a uno de sus colegas fillos del ocaso, el elfo llamado Yele, que hasta entonces había presumido de no haber sido derrotado jamás en combate singular. Ambos se hicieron buenos amigos y ahora tienen la costumbre de enfrentarse en duelo al menos una vez al año.

Organizaciones

Debido a la herencia élfica de esta clase, muchos fillos del ocaso tienden a moverse por tierras elfas, incluso aunque no pertenezcan a esta raza. El conocimiento de las técnicas de combate de los fillos del ocaso es tan reducido que no existe un grupo amplio de ellos; a menos que su existencia sea un secreto bien guardado. Durante siglos, esta clase ha sobrevivido gracias a maestros solitarios que enseñaban las habilidades y conjuros de los fillos del ocaso a los aprendices dignos de ellas, y por aquellos que, a duras penas, han aprendido por sí mismos estas técnicas a partir de tomos y manuales de entrenamiento largo tiempo olvidados. En tiempos recientes han aparecido algunos fillos del ocaso autodidactas, que dominan esta clase gracias a algún tipo de instinto innato. Sea cual sea su origen, todos reciben el mismo respeto de sus colegas fillos del ocaso.

A los miembros de esta clase les encanta ponerse a prueba entre sí; en caso de que los caminos de dos de ellos se crucen en algún momento, siempre tendrán tiempo para un duelo amistoso antes de volver a separarse. Dada la esperanza de vida de los elfos, algunos fillos del ocaso mantienen piques amistosos que duran siglos.

Reacciones de los PNJs

Poca gente común comprende qué o quienes son realmente los fillos del ocaso, y la mayoría asume que aquellos pocos con los que se cruzan no son más que guerreros con cierta capacidad sortillega (o viceversa). Las leyendas hablan de héroes elfos maestros de la espada y los conjuros, pero estas historias no son de gran utilidad a la hora de identificar las aptitudes concretas de un filo del ocaso. La mayoría de aventureros reacciona frente a ellos con cierta cautela, ya que la inusual combinación de poderes de los fillos del ocaso hace muy difícil la evaluación de su verdadero poder o de qué es capaz en cada situación.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS FILOS DEL OCASO

Los personajes con rangos en Saber (arcano) pueden investigar acerca de los fillos del ocaso, para aprender más sobre ellos. Cuando un personaje realice una prueba de habilidad, lee o parafrasee lo siguiente (incluida la información de las CD inferiores).

CD 10: algunos elfos tienen la capacidad de lanzar conjuros arcanos mientras combaten cuerpo a cuerpo; estos elfos son conocidos como fillos del ocaso.

CD 15: no todos los fillos del ocaso son elfos; algunos miembros de otras razas pueden llegar a dominar las técnicas especiales de esta clase.

CD 20: los fillos del ocaso conservan una antigua tradición, que les permite causar daño arcano mediante los ataques de sus armas.

LOS FILOS DEL OCASO EN TUS PARTIDAS

Los fillos del ocaso encajan bien en cualquier campaña en curso, gracias a su reducido número y su enigmática mezcla de aptitudes. La presencia de esta clase se puede explicar con facilidad, cuando

tus jugadores exploren más lugares del mundo de juego: hasta ahora no se habían topado con ninguno, o lo habían confundido con un guerrero/mago multiclasa. Ahora que han descubierto este aspecto de tu campaña, podrán multiclasarse con libertad a esta clase o crear un nuevo personaje que sólo tenga niveles en ella.

Adaptaciones

Una de las formas más interesantes de adaptar esta clase a tus partidas es mantener sus aptitudes más o menos iguales, pero cambiando la raza involucrada. Por ejemplo, los githyanki poseen una larga tradición de guerreros/magos multiclasa, conocidos como *gish*; estos individuos podrían ser reconvertidos con facilidad a una clase de filio del ocaso githyanki. Las combinaciones más inesperadas podrían ser las más efectivas, como una clase de filio del ocaso medianos desconocida hasta ahora. Después de todo, pocos esperan que un mediano se trabe cuerpo a cuerpo (salvo para realizar ataques furtivos), pero si está potenciado mágicamente con *furra de top* y emplea armas de gran tamaño, puede ser un rival letal para quienes lo subestimen, que es la esencia de la clase de filio del ocaso.

Encuentro de ejemplo

Un encuentro con un filio del ocaso debería centrarse en su uso combinado de magia y aptitudes marciales. Su truca favorita será emplear su magia para obligar a los PJs a que se traben con él, y después castigarlos con una serie de conjuros de toque transmitidos con sus ataques cuerpo a cuerpo. Luchar contra un filio del ocaso malvado debería ser peliagudo, ya que empleará las herramientas que mejor se adapten a cada situación (como por ejemplo, conjuros que requieran TS de Reflejos contra el guerrero y poderosos ataques cuerpo a cuerpo contra el mago).

NE 7: Yele siempre se ha sentido atraído por el estudio marcial y de las artes arcanas. Como filio del ocaso, tiene la oportunidad de combinar ambas facetas en un único estilo de lucha sin fisuras. Aventurero de profesión, Yele podría coincidir con los personajes como aliado o rival. Si se da el segundo caso, quizá sea porque algún enemigo de los aventureros ha animado a Yele a perseguirlos por alguna razón (quizá para obtener algún objeto mágico en su posesión, que pueda potenciar de forma significativa su esgrima o magia). Si se presenta como amigo, Yele podría unirse al grupo para buscar algún retazo de información arcano, o porque su misión ofrezca algún desafío interesante para sus talentos.

YELE

Elfo Filo 7
 NB humanoido Mediano
 Inic +6
 Sentidos visión en la penumbra; Avistar +2, Escuchar +2
 Aura aura dracónica* +2
 Idiomas común, élfico, gnoll, silvano
 CA 21, toque 13, desprevenido 19
 pg 35 (7 DG)
 Inmunitad sueño
 Fort +6, Ref +7, Vol +6 (+8 contra encantamientos)
 Vel 20' (4 casillas)
 C/C espada larga +1/+1/-6 (1d8+4/19-20)
 Atq base +7; PIs +10
 Opciones de ataque canalización arcano*, lanzamiento rápido*

VD 7

Características Fue 16, Des 14, Con 11, Int 14, Sab 10, Car 8
CE capaz de detectar puertas secretas u ocultas, mago blndado*, poder de conjuro*

Aptitudes sortilegas (NL 7):

5/día (en total): *detector magia*, leer magia, llamarada, luces danzantes, sonido fantasma.

Conjuros de filio del ocaso conocidos (NL 7):

- 2: (6/día): *rayo abrasador* (toque a distancia +9), *toque de necrófago* (toque c/c +10, CD 14), *volar rápido*
 1: (7/día): *contacto electrante* (toque c/c +10), *impacto verdadero*, *rayo de debilitamiento* (toque a distancia +9), *resistir energía*, *retirada expeditiva rápida*
 0: (6/día): *perturbar muertos vivientes*, *rayo de escarcha* (toque a distancia +9), *salpicadura de ácido*, *toque de fatiga* (toque c/c +10, CD 12).

Dotes *Conjurar en combate**, *Iniciativa mejorada*, *Pericia en combate*, *Reflejos rápidos*

Habilidades *Averiguar intenciones* +10, *Avistar* +2, *Concentración* +10 (+14 conjurando a la defensiva), *Escuchar* +2, *Saber* (arcano) +12, *Saber* (los Planos) +12

Poseiones *conzo* +1, *escudo ligero* +1, *espada larga* +1, *capa de resistencia* +1, *anillo de protección* +1

* Rasgos de clase descritos a partir de la página 26

Lista de conjuros del filio del ocaso

A continuación se muestra la lista de conjuros del filio del ocaso. Los conjuros descritos en este libro están marcados con un asterisco.

Nivel 0: *perturbar muertos vivientes*, *rayo de escarcha*, *salpicadura de ácido*, *toque de fatiga*.

1.º nivel: *alzarse**, *arma mágica*, *causar miedo*, *contacto electrante*, *despertar**, *devio menor**, *filio de sangre**, *impacto verdadero*, *mano inportana de Bely*, *manos ardientes*, *niebla de oscuramiento*, *proycción ignea de Kologor**, *rayo debilitador*, *resistir energía*, *retirada expeditiva rápida*, *vacuada de color*, *salir*, *toque glido*.

2.º nivel: *brinca dimensional**, *devio**, *estimar arma**, *flecha ácida de Melf*, *fuerza de toro*, *gracia felina*, *impacto cierto**, *invisibilidad rápida*, *poder animal**, *puño golpador de Bigby**, *rayo abrasador*, *rayo buscador**, *resistencia de os*, *toque de ilústez*, *toque de necrófago*, *prepar cual antedicho*, *ver lo invisible*, *visión en la oscuridad*, *volar rápido*.

3.º nivel: *afiladura*, *arma mágica mayor*, *corona de protección**, *corona del poder**, *égida de energía**, *escarabajos de la perdición**, *elanda de energía**, *parón**, *protección contra la energía*, *rayo de fatiga*, *raquetapar**, *toque de disipación**, *toque vampírico*.

4.º nivel: *alarido*, *arma áxica**, *asesino fantasma*, *disparar magia*, *entivar*, *escudo de fuego*, *mano interpuesta de Bigby*, *descarga ignea canalizada**, *puerta dimensional*.

5.º nivel: *desintegrar*, *disipación ceriante**, *escudo síncro**, *inmovilizar monstruo*, *olas de fuego*, *puño cerrado de Bigby*, *rayo polar*, *relámpago zigzaganante*.

INVISIBILIDAD RÁPIDA, RETIRADA EXPEDITIVA RÁPIDA Y VOLAR RÁPIDO

Tres conjuros de la lista del filio del ocaso (invisibilidad rápida, retirada expeditiva rápida y volar rápido) aparecen en el *Compendio de conjuros*. Si no posees ese libro, usa estos conjuros como sus homónimos no rápidos, excepto porque su tiempo de lanzamiento es 1 acción rápida y la duración de cada uno de 1 asalto.

Ilustración: Roberto Mendiola



Las dotes son una de las mejores formas de personalizar tu personaje. Un guerrero con Competencia con arma exótica (adens armada), Pericia en combate y Derribo mejorado, actuará en combate de forma totalmente distinta a otro con Disparo a quemarropa, Disparo preciso y Disparo a la carrera. Las dotes te ofrecen la posibilidad de crear un personaje único, complementando las aptitudes básicas de tu clase u orientando a tu PJ en direcciones totalmente nuevas.

Las siguientes dotes se saman a las del Capítulo 5 del Manual del jugador. Muchas de ellas tienen como prerequisites otras dotes de dicho libro básico.

DOTES GENERALES

Las dotes descritas a continuación son dotes generales. Sus prerequisites y beneficios se resumen en la tabla 3-1.

ABALANZARSE CON DOS ARMAS

Cuando cargues contra un adversario empujando dos armas, podrás realizar dos ataques con suma rapidez. Sacrificarás el ímpetu e inercia de la carga a cambio de emplear tu arma secundaria.

Prerequisites: Des 15, Combate con dos armas, ataque base +6.
Beneficio: cuando realices una carga y empuñes un arma en cada mano, podrás atacar con ambas. Si eliges hacerlo, perderás el bonificador obtenido normalmente a las tiradas de ataque por realizar una carga, aunque seguirás sufriendo el penalizador -2 a tu CA.

Normal: cuando se realiza una carga solo se puede realizar un ataque al final del movimiento.

Especial: un guerrero puede elegir Abalanzarse con dos armas como una de sus dotes adicionales de guerrero.

Un explorador que haya elegido el estilo de combate con dos armas podrá hacer uso de esta dote, siempre que posea un ataque base de +6 y lleve armadura ligera o ninguna.

ACOMPAÑAMIENTO ARCANO

Puedes imbuir tus interpretaciones de energía mágica lo que hará que sus efectos perduren incluso mientras te centras en otros tareas.

Prerequisites: Interpretar 4 rangos, Orientación arcana, nivel 1 de lanzador arcano, música de bardo.

Beneficio: como acción rápida, podrás gastar un conjuro preparado o un espacio de conjuro para ampliar la duración de tu aptitud de música de bardo, incluso tras haber dejado de tocar. La duración del efecto aumentará un número de asaltos igual al nivel del conjuro o espacio sacrificado. Este tiempo se sumará a la duración normal del efecto tras haber dejado de interpretar tu música de bardo.

Solo podrás gastar un espacio de conjuro para aumentar la duración de tu música de bardo de esta forma, aunque dicho espacio podrá ser de cualquier clase arcana a la que pertenezcas (no solo bardo).

Tabla 3-1: DOTES GENERALES

Dote	Prerrequisitos	Beneficio
Abalanzarse con dos armas	Des 15, Combate con dos armas, ataque base +6	Ataca con ambas armas al cargar
Acrobata marcial Asalto abrumador	Equilibrio 9 rangos, Piruetas 9 rangos Ataque base +15	Nuevos usos para la habilidad de Piruetas Obtienes un bonificador contra un enemigo adyacente que no te ataque
Asalto doble	Des 13, Ataque elástico, Esquiva, Movilidad, ataque base +12	Atacas dos veces al usar tu Ataque elástico
Ataque relámpago	Des 13, Asalto doble, Ataque elástico, Esquiva, Movilidad, ataque base +12	Obtienes un tercer ataque en tu Ataque elástico
Ataque a fondo Bailarín marcial	Ataque base +6 Ataque base +2, música de bardo	Aumenta el alcance de un ataque +2 a los ataques mientras te muevas y uses música de bardo
Balestero de élite	Competencia con ballesta de mano, ligera o pesada, Soltura con el mismo tipo de ballesta, ataque base +1	Miudad de bonif. por Des frente a daño de ballesta, hostigar o ataque furtivo a 60'
Barrido defensivo Choque de trenes	Ataque base +15 Fue 13, Ataque poderoso, Embestida mejorada	El enemigo debe moverse o provocar un ataque Prepara una acción para golpear a un enemigo que cargue
Coleccionista de trofeos	Artesanía (taxidermia) 6 rangos	Obtienes bonificadores a los trofeos que crees y lleves contigo
Conocimiento arcano élfico	Int 17 o elfo, Saber (arcano) 12 rangos	Bonificador a intentos de disipación, altera el tipo de energía de un conjuro
Corto alcance	Competencia con arma elegida, Soltura con arma elegida, ataque base +3	Pierdes los beneficios del alcance, para atacar a enemigos adyacentes
Desgarrar con dos armas	Des 15, Combate con dos armas, ataque base +11	Obtienes bonif. al daño si impactas con ambas armas
Desollar Determinación firme	Fue 13, Ataque poderoso Aguante	Causa heridas dolorosas a objetivos sin armadura Empleas tu Constitución para modificar los TS de Vol
Diplomacia del vagabundo	Mediano o 4 rangos en Averiguar intenciones, Diplomacia y Engañar	Obtienes aptitudes sociales especiales
Disparo penetrante	Fue 15, Disparo a quemarropa, ataque base 10	Tu ataque a distancia afecta a todo enemigo en una línea de 60'
Disparo supremo	Disparo a quemarropa, Disparo preciso, ataque base +4, aptitud de hostigar o ataque furtivo	Prepara una acción de disparo, negando el bonif. por Des de un enemigo atacado por tu aliado
Dureza arcano	Dureza, nivel 3 de lanzador arcano	Gasta un conjuro preparado o espacio de conjuro para curarse a 0 pg o menos
Agotamiento arcano	Dureza, Dureza arcano, nivel 6 de lanzador arcano	+2 a la CD del TS de un conjuro, penalizador a Con durante 12 horas y fatigado
El agua vence a la piedra	Des 13, Sab 13, Impacto sin arma mejorado, Puñetazo aturdidor, ataque base +9	Bonif. +4 al daño al golpear a un rival con RD
Embotar conjuro	Contraconjuro mejorado	Reduce la CD de tu TS contra un conjuro dañino, gastando un conjuro preparado o espacio de conjuro RD 2/- con la armadura elegida
Especialización con armaduras	Competencia con el tipo de armadura elegido, ataque base +12	
Especialización con escudos	Competencia con escudos	Aumenta el bonificador por escudo en +1
Defensa activa con el escudo	Competencia con escudos, Especialización con escudos	Realizas ataques de oportunidad sin penalización, si luchas con un escudo
Uso ágil de escudos	Competencia con escudos, Especialización con escudos, Golpear con el escudo mejorado	Reduce dos penalizadores de arma al usar el golpe con el escudo
Arrojar escudo	Competencia con escudos, Especialización con escudos, Golpear con el escudo mejorado, ataque base +9	Empleas el escudo como arma a distancia
Protección adicional con el escudo	Competencia con escudos, Especialización con escudos	Obtienes bonificador por escudo contra toques, embestidas, desarmes, presas, derribos y amolamientos
Espíritu indómito	Aguante, Voluntad de hierro	Tira dos veces contra ataques de miedo y enajenadores
Evasión asombrosa	Esconderse 9 rangos, evasión	Puedes moverte y esconderte tras un uso de tu evasión
Evasión en combate	Des 13, Int 13, Esquiva, Pericia en combate	Niega un ataque a un enemigo si luchas a la defensiva
Familiar marcial	Nivel 1 de lanzador arcano, familiar	Familiar entra en casillas ocupadas por enemigos sin provocar ataques
Familiar oculto	Familiar marcial, nivel 6 de lanzador arcano	Familiar puede ocultarse en tu casilla
Familiar sortilego	Nivel 9 de lanzador arcano, familiar	Familiar obtiene aptitud limitada para lanzar conjuros
Finta acrobática	Engañar 4 rangos, Piruetas 4 rangos	+5 a una prueba de fintar, tras efectuar Piruetas con éxito
Flanqueo exasperante	Reflejos de combate	+4 a los ataques al flanquear
Flanqueo adaptable	Reflejos de combate, Flanqueo exasperante, ataque base +4	Flanqueo a un enemigo desde una casilla adyacente

Doté		Beneficio
Furia irracional	Aptitud de furia o frenesí	Una vez por furia o frenesí, retarda el efecto de un ataque o conjuro
Familiar vinculado	Familiar	Tu familiar y tú intercambiáis daño tras un ataque letal
Gambito de Robilar	Reflejos de combate, ataque base +12	Concede al enemigo bonif. a ataque y daño, pero provoca ataques de oportunidad
Golpe eficaz	Hostigar o ataque furtivo	Sumas el daño por hostigamiento o ataque furtivo a tus golpes críticos
Granadero	—	+1 a los ataques con armas deflagradoras
Hostigador espectral	Ataque base +6	Obtienes bonif. mientras seas invisible
Impacto acrobático	Pruetas 12 rangos	+4 al siguiente ataque contra un rival al que evites con Pruetas
Impacto brutal	Fue 13, Ataque poderoso, ataque base +6	Atonitas a un rival tras un ataque contundente con éxito
Impacto intimidatorio	Intimidar 4 rangos	Uso de Intimidar junto con un ataque, para estremecer a un rival
Impacto sin arma versátil	Impacto sin arma mejorado	Causa daño contundente, perforante o cortante con tus ataques sin armas
Maestro manipulador	Car 13, Diplomacia 9 rangos	Obtiene dos nuevos usos de la habilidad Diplomacia
Maestría con arma a distancia	Competencia con arma elegida, Soltura con arma elegida, Especialización con arma elegida, ataque base +8	Concede beneficios de soltura y especialización a un grupo de armas
Maestría con arma* cuerpo a cuerpo	Competencia con arma elegida, Soltura con arma elegida, Especialización con arma elegida, ataque base +8	Concede beneficios de soltura y especialización a un grupo de armas
Ataque perforante	Competencia con arma perforante, Soltura con arma perforante, Especialización con arma perforante, Maestría con arma perforante, ataque base +14	Embestida con ataque perforante
Frenesí cortante	Competencia con arma cortante, Soltura con arma cortante, Especialización con arma cortante, Maestría con arma cortante, ataque base +14	Gana un ataque adicional con arma cortante
Impacto aplastante	Competencia con arma contundente, Soltura con arma contundente, Especialización con arma contundente, Maestría con arma contundente, ataque base +14	+1 a los ataques por cada impacto anterior con arma contundente
Supremacía con un arma	Competencia con arma elegida, Soltura con arma elegida, Soltura mayor con arma elegida, Especialización con arma elegida, Especialización mayor con arma elegida, Maestría con arma elegida, guerrero de nivel 18	Obtiene mejores aptitudes con el arma elegida
Mirada profética	Nivel 9 de lanzador arcano	Detectar magia a voluntad, uso de Averiguar intenciones para determinar el nivel de conjuro más alto de un enemigo
Olído de zomo	Escuchar 6 rangos, Alerta o Soltura con una habilidad (Escuchar)	Las pruebas de Escuchar revelan información adicional sobre sonidos
Oportunista samaritano	Reflejos de combate, ataque base +3	Cambia un ataque de oportunidad por prestar ayuda
Defensa atenta	Reflejos de combate, Oportunista samaritano, ataque base +9	Los enemigos provocan una acción de prestar ayuda cuando ataquen a tus aliados
Orientación arcana	Interpretar 4 rangos, nivel 1 de lanzador arcano	Gasta un conjuro para obtener un beneficio a Interpretar
Acompañamiento arcano	Interpretar 4 rangos, Orientación arcana, nivel 1 de lanzador arcano, música de bardo	Gasta un conjuro preparado o espacio de conjuro para prolongar la música de bardo
Puñetazo ardiente	Des 13, Sab 13, Impacto sin arma mejorado, Puñetazo aturdiror, ataque base +8	Gasta uso de Puñetazo aturdiror, para envolver manos y pies con energía ardiente que causa +10d6 de daño
Defensa ki ardiente	Des 13, Sab 13, Impacto sin arma mejorado, Puñetazo ardiente, Puñetazo aturdiror, ataque base +8	Gasta uso de Puñetazo aturdiror, para envolver tu cuerpo con energía ardiente que daña a quien te golpee
Estallido ki	Des 13, Sab 13, Impacto sin arma mejorado, Puñetazo ardiente, Puñetazo aturdiror, ataque base +8	Gasta uso de Puñetazo aturdiror para lanzar una bola de energía ki
Quitarse de enmedio	Engañar 6 rangos, Esconderse 6 rangos	Enemigo ataca a un aliado, no a ti, si superas prueba de Engañar
Saltador celestial	Saltar 4 rangos	No se dobla la CD para saltos en parado, bonif. +5 para saltos en carrera
Táctico marcial	Des 13, Esquiva, ataque base +12	+2 al daño contra un enemigo al que te acabes de acercar
Testis arcana	Saber (arcano) 9 rangos, aptitud para lanzar conjuros arcanos	Nivel de lanzador +2, metamagia más fácil con un conjuro
Vínculo arcano con el compañero	Compañero animal	Compartes conjuros con tu compañero a una distancia mayor

Esta aptitud no tendrá efecto sobre la música de bardo (o aptitudes similares) que tengan duración instantánea o permanente.

ACRÓBATA MARCIAL

Tus piruetas y agilidad en combate te permiten moverte por el campo de batalla con gran soltura. Será más difícil derribarte y podrás superar los terrenos más inhóspitos gracias a tu preparación atlética.

Prerrequisitos: Equilibrio 9 rangos, Piruetas 9 rangos.

Beneficio: esta dote te concede varios beneficios, que reflejan tu buena forma física y tu entrenamiento en las habilidades básicas de todo buen acróbata.

Mantén los pies firmes: mediante una prueba de Equilibrio contra CD 15, podrás ignorar hasta 4 casillas de terreno difícil durante tu movimiento. Para ti estas casillas serán de terreno normal, aunque seguirás sufriendo cualquier efecto o peligro asociado con el tipo de terreno concreto. Por ejemplo, un charco poco profundo de agua hirviendo podría contar como terreno difícil y causar daño por fuego; en ese caso, sufrirías el daño igneo incluso aunque tu prueba de Equilibrio te permitiese moverte con normalidad.

Recuperación acrobática: si resultas afectado por cualquier efecto que te haga quedar tumbado en el suelo, podrás realizar una prueba de Equilibrio contra CD 20 para permanecer en pie.

Especial: un guerrero puede elegir Acróbata marcial como una de sus dotes adicionales de guerrero.

AGOTAMIENTO ARCANO

Podrás sacrificar tu salud para reforzar un conjuro. Este proceso te dejará rotundiéndote de dolor, pero la energía potenciada que imbuyas a tu magia quizá marque la diferencia entre la victoria y la derrota.

Prerrequisitos: Dureza, Dureza arcana, nivel 6 de lanzador arcano.

Beneficio: una vez al día, como acción rápida, podrás hacer que el siguiente conjuro que lances obtenga un bonificador +4 a la CD de su TS. Tendrás que lanzar y completar dicho conjuro en el mismo turno en que emplees la acción rápida para activar esta dote. Como contrapartida, sufrirás un penalizador -4 a tu Constitución durante las siguientes 24 horas y quedarás fatigado.

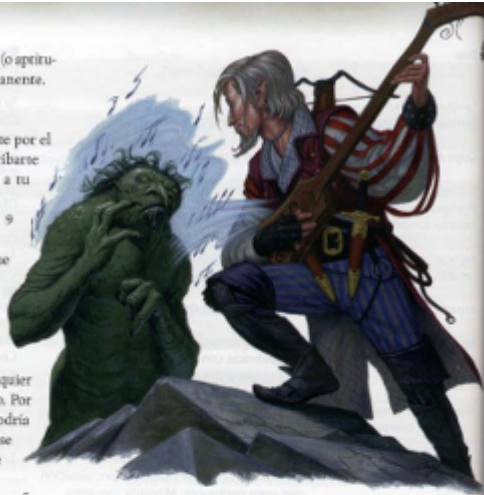
ARROJAR ESCUDO

Podrás arrojar tu escudo como un proyectil letal, transformándolo de un objeto defensivo en una contundente arma arrojada.

Prerrequisitos: Competencia con escudos, Especialización con escudos, Golpear con escudo mejorado, ataque base +9.

Beneficio: podrás emplear un escudo ligero o pesado como arma arrojada, con un incremento de distancia de 20'. El escudo causará el daño apropiado a su tamaño (consulta la tabla 7-5, página 116 del MJ), así como tu bonificador por Fuerza como es habitual en las armas arrojadas. Además, podrás realizar un ataque de toque a distancia para iniciar un intento de derribo, al que el objetivo se podrá resistir de la forma habitual. En la prueba de Fuerza realizada a tal efecto perderás tu bonificador por tamaño (pero no el penalizador, si fuese el caso). Si tu adversario supera la prueba, no podrás intentar derribarte a ti.

No se pueden arrojar los escudos pesados. Si podrás hacerlo con una rodela, pero no causará daño ni podrás usarla para derribar a un rival.



El Acompañamiento arcano canaliza las energías mágicas de Gible a su canción

Especial: un guerrero puede elegir Arrojar escudo como uno de sus dotes adicionales de guerrero.

ASALTO ABRUMADOR

Si atacas a un rival que no haga nada por evitar tus golpes, podrás aprovechar su apatía para descargar un ataque demoledor. Sólo un idiota ignoraría la amenaza que representas.

Prerrequisito: ataque base +15.

Beneficio: podrás designar a un enemigo concreto como objetivo de esta dote como acción gratuita. Si dicho rival empieza su turno adyacente a ti, no te ataca (físicamente o mediante algún conjuro o aptitud especial) y termina su turno aún adyacente a tu posición, obtendrás un bonificador +4 a las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo que hagas contra él durante tu siguiente turno.

ASALTO DOBLE

Puedes moverte y atacar con una velocidad y potencia inigualables.

Prerrequisitos: Des 13, Ataque elástico, Esquiva, Movilidad, ataque base +12.

Beneficio: cuando uses la dote Ataque elástico, podrás elegir a dos enemigos en lugar de a uno. Tu movimiento no provocará ataques de oportunidad de ninguno de ellos. Cuando realices una acción de ataque con la dote Ataque elástico, podrás realizar otro más con un penalizador -5. Podrás dirigirlos ambos contra el mismo enemigo, o repartirlos entre ellos como gustes.

ATAQUE A FONDO

Puedes realizar un único ataque contra un rival que esté justo fuera de tu alcance.

Prerrequisito: ataque base +6.

Beneficio: podrás realizar, como acción de asalto completo, un único ataque con un bonificador de 5' a tu alcance. Este beneficio

se aplicará a ataques con o sin armas, incluidos los ataques de toque para transmitir conjuros.

Especial: un guerrero puede elegir Ataque a fondo como una de sus dotes adicionales de guerrero.

ATAQUE PERFORANTE

Cuando impactes a un rival con un arma perforante, la brutalidad del impacto hará que dé con sus huesos en el suelo.

Prerrequisitos: Competencia con arma perforante elegida, Soltura con arma perforante elegida, Especialización con arma perforante elegida, Maestría con arma perforante elegida, ataque base +14.

Beneficio: si empleas una acción de asalto completo para realizar un único ataque con el arma perforante elegida y logras impactar con ella, podrás iniciar un intento de embestida especial contra el mismo objetivo. Esta embestida empleará tu bonificador total a tus tiradas de dado, en lugar de tu bonificador por Fuerza. No provocarás ataques de oportunidad al iniciar esta embestida, ni podrás desplazarte hacia delante con tu víctima.

Si tienes éxito en empujar a tu objetivo 10' o más, podrás elegir reducir la distancia del empujón en 10'. A cambio, tu adversario quedará tumbado en la casilla donde termine su desplazamiento. Ten en cuenta que, al reducir la distancia que empujes a tu víctima, ésta podrá caer al suelo en la misma casilla que ocupe.

ATAQUE RELÁMPAGO

Cuando cargas a través del campo de batalla, podrás combinar tu velocidad y pericia marcial para mover y atacar con habilidad sin par.

Prerrequisitos: Des 13, Asalto doble, Ataque elástico, Esquiva, Movilidad, ataque base +18.

Beneficio: podrás designar un tercer objetivo para tu Ataque elástico. Además del segundo ataque que obtengas gracias a la dote Asalto doble, podrás realizar un tercero con un penalizador -10.

BAILARÍN MARCIAL

Atacas a tus enemigos con una sincronización perfecta respecto a la música que toques o a la cadencia de la oración que declames. El poder mágico de tu interpretación bárdica hará que tu aptitud combativa mejore a ojos vista.

Prerrequisitos: ataque base +2, música de bardo.

Beneficio: durante un asalto en el que concedas a un aliado un bonificador a sus tiradas de ataque, daño o salvaciones mediante tu música de bardo, obtendrás un bonificador +2 de moral a tus tiradas de ataque (siempre que te muevas al menos una casilla antes de atacar). Perderás este beneficio para el resto de esa interpretación si no te mueves y atacas cuando sea tu turno. Si te quedas quieto y atacas (o atacas sin moverte) no obtendrás el beneficio de esta dote, pero su aptitud seguirá activa por si deseas hacerlo en turnos posteriores.

Especial: un guerrero puede elegir Bailarín marcial como una de sus dotes adicionales de guerrero.



El Asalto doble permite a este guerrero atacar a sus dos enemigos, en lugar de a uno



Tardék provoca un Choque de trenes para trabajar con rapidez con una bestia desplazadora esquelética

BALLESTERO DE ÉLITE

Eres un experto a la hora de ejecutar disparos precisos y letales con tu ballesta. Quizá hayas añadido al arma un visor de tu propia manufactura, o puede que hayas aprendido a aprovechar al máximo la estabilidad y precisión del arma.

Prerrequisitos: Competencia con ballesta de mano, ligera o pesada, Soltura con el mismo tipo de ballesta, ataque base +1.

Beneficio: cuando emplees una ballesta con la que poseas la dote Soltura con un arma, obtendrás un bonificador a la tirada de daño igual a la mitad de tu bonificador de Destreza.

Si posees la aptitud de hostigar o ataque furtivo, la distancia máxima a la que podrás realizar dichos ataques aumentará a 60' (siempre que sea con una ballesta con la que poseas soltura).

Especial: un guerrero puede elegir Ballestero de elite como una de sus dotes adicionales de guerrero.

BARRIDO DEFENSIVO

Realizas un barrido con tu arma por toda tu área amenazada, apartando a tus rivales y obligándolos a alejarse o sufrir las consecuencias.

Prerrequisito: ataque base +15.

Beneficio: si un rival empieza su acción adyacente a ti y no se mueve, provocará un ataque de oportunidad por tu parte en cuanto termine su turno, siempre y cuando amenaces la casilla en la que se encuentre.

Cualquier tipo de movimiento, incluido un paso de 5', evitará que el adversario provoque este ataque de oportunidad. Esta dote no te concede ninguna capacidad para realizar más ataques de oportunidad por turno de los que puedas hacer normalmente.

Especial: un guerrero puede elegir Barrido defensivo como una de sus dotes adicionales de guerrero.

CHOQUE DE TRENES

Eres una máquina de destrucción en el campo de batalla. Al sincronizar a la perfección tu carga, eres capaz de lanzarte contra los enemigos en el momento exacto en el que ganan velocidad para cargar contra ti y, de esta forma, vuelves el ímpetu de su embestida contra ellos.

Prerrequisitos: Fue 13, Ataque poderoso, Embestida mejorada.

Beneficio: podrás preparar una acción estándar para usar esta dote cuando un enemigo cargue contra ti u otro objetivo cercano. Podrás cargar contra dicho rival en cualquier momento de su movimiento. En lugar de los beneficios normales de una carga, obtendrás un bonificador +2 a la tirada de ataque y +4 a la tirada de daño. Tu adversario perderá los beneficios de su carga (pero no los penalizadores), aunque podrá atacarte incluso aunque el objetivo inicial de su carga fuese otro personaje. Por tu parte, sufrirás el penalizador habitual de -2 a la CA por cargar.

Si no puedes moverte al menos 10' o no pudieses cargar en condiciones normales (debido al terreno u otros factores), no podrás emplear esta dote. En estos casos podrás preparar la acción para moverte, pero no ganarías un ataque.

Especial: un guerrero puede elegir Choque de trenes como una de sus dotes adicionales de guerrero.

COLECCIONISTA DE TROFEOS

Un cinturón de piel de minotauro, una capucha de piel de manto o un amuleto con un ojo petrificado de dragón, estos son los impactantes símbolos de tu oficio. Eres muy hábil conservando porciones de tus enemigos derrotados y convirtiéndolas en trofeos. El recuerdo de tus victorias pasadas te anima en los momentos difíciles, imbuyéndote la confianza necesaria para enfrentarte a rivales aún más temibles.

Prerrequisito: Artesanía (taxidermia) 6 rangos.

Beneficio: cuando derrotes a un enemigo en combate, podrás conservar alguna parte de su cuerpo y crear un trofeo que puedas llevar puesto o enseñar a tus amistades. Para que el objeto sea digno de tus esfuerzos, el rival deberá ser de un VD igual o mayor a tu nivel de personaje.

Un trofeo tendrá un valor igual al VD de la criatura derrotada x 100 po. Tendrás que pasar el tiempo habitual usando la habilidad Artesanía (asíndama) para crearlo. Una vez esté terminado, podrás venderlo por su precio de mercado o quedártelo. Cuando crees un trofeo de este tipo tendrás que designar el espacio corporal que ocupará en tu cuerpo, como si fuese un objeto mágico: amuleto, cinturón, botas o opa. No podrás obtener a la vez los beneficios de un objeto mágico y un objeto que ocupen el mismo espacio corporal; en ese caso, tendrás prioridad el objeto que te hayas puesto en último lugar.

Mientras lleves a la vista tus trofeos, cada uno te concederá un bonificador +2 a las pruebas de Intimidar contra las criaturas del mismo tipo que el trofeo, excepto humanoides y ajenos. En esos dos casos, el objetivo debe ser del mismo subtipo exacto que la criatura que te "presos" tu trofeo. Por otro lado, sufrirás un -4 a tus pruebas de Diplomacia con las criaturas del mismo tipo o subtipo que alguno de tus trofeos.

Por cada objeto de este tipo que lleves puesto, obtendrás un +1 a tus TS contra efectos de miedo. Una vez al día también obtendrás un bonificador de moral, a un único TS de Voluntad, igual al número de trofeos que luzcas; esto refleja el recuerdo de tus victorias pasadas, que te da fuerzas para enfrentarte al nuevo desafío. Si decides emplear este bonificador al TS de Voluntad en una salvación contra miedo, se apilari con el +1 concedido por cada trofeo individual que lleves.

Especial: sólo podrás crear trofeos a partir de criaturas corpóreas a las que hayas contribuido a derrotar de forma activa. No se pueden hacer trofeos con cienes.

CONOCIMIENTO ARCANO ÉLFICO

Has estudiado las poderosas tradiciones arcanas de los elfos, lo que te ha dado una gran comprensión sobre las intrincadas leyes de la magia y las estructuras teóricas en las que se basan los conjuros.

Prerrequisitos: Int 17 o elfo, Saber (arcano) 11 rangos.

Beneficio: tu comprensión de los secretos arcanos élficos te concede dos beneficios. Cuando lances *dispar magia* o *dispar magia mayor*, obtendrás un bonificador +2 a tu prueba de nivel de lanzador. Tu conocimiento teórico sobre la magia te permite deshacer con mayor facilidad las energías que sustentan cualquier conjuro hostil.

Además, tu sabiduría arcana te permitirá acceder a esotéricos conocimientos arcanos. Elige un conjuro de tu libro de conjuros cuando adquieras esta dote. Cada vez que prepares dicho conjuro, podrás alterar el tipo de daño que cause a otro de tu elección. Deberás hacer la elección cuando prepares el conjuro, no al lanzarlo (los personajes que no preparen sus conjuros no se beneficiarán de esta faceta de la dote). Podrás preparar el mismo conjuro varias veces, alterando el tipo de energía en cada ocasión, si lo deseas.

Puedes escoger esta dote varias veces. El bonificador al nivel de lanzador no se apila. Cada vez que adquieras la dote deberás elegir un nuevo conjuro.

CORTO ALCANCE

Te has entrenado en el uso de armas de asta con tus camaradas, de forma que puedes atacar entre sus filas mientras te protegen, o protegerlos a ellos mientras atacan desde detrás de ti.

Prerrequisitos: Competencia con un arma de alcance, Soltura con un arma de alcance, ataque base +3.

Beneficio: podrás elegir perder los beneficios de empuñar un arma de alcance, como acción rápida, siempre que no sea una cadena armada o un látigo. A cambio, podrás usar dicha arma para amenazar y atacar las casillas adyacentes a tu espacio. Podrás anular los beneficios de esta dote mediante otra acción rápida, para volver a disfrutar de los beneficios del alcance de tu arma.

Especial: un guerrero puede elegir Corto alcance como una de sus dotes adicionales de guerrero.

DEFENSA ACTIVA CON EL ESCUDO

Tu uso experto del escudo te permite atacar con él a los enemigos más vulnerables, incluso aunque renuncies a tus ataques habituales en favor de una mejor defensa.

Prerrequisitos: Competencia con escudos, Especialización con escudos.

Beneficio: cuando luches a la defensiva con un escudo, no sufrirás los penalizadores habituales a los ataques de oportunidad por hacerlo.

Cuando ejectes una acción de defensa total con un escudo, seguirás amenazando las casillas adyacentes de la forma habitual. Podrás realizar ataques de oportunidad con un penalizador -4.

Normal: sufres un penalizador -4 a todos tus ataques cuando luchas a la defensiva. No puedes realizar ningún ataque si ejecutas una acción de defensa total.

Especial: un guerrero puede elegir Defensa activa con el escudo como una de sus dotes adicionales de guerrero.

DEFENSA ATENTA

Subtesales a la hora de defender a tus camaradas de armas. Cuando un rival trate de golpear a uno de ellos, podrás realizar un movimiento súbito que distraiga al adversario y dé al traste con su intento.

Prerrequisitos: Oportunista samaritano, Reflejos de combate, ataque base +9.

Beneficio: cuando un rival al que amenazas intente realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra uno de tus aliados, podrás renunciar a uno de tus ataques de oportunidad para intentar una acción de prestar ayuda. Esta acción tendrá como objetivo el rival que realice el ataque. La víctima del ataque se beneficiará de tu acción, obteniendo un bonificador +2 a su CA contra él. No puedes usar esta dote contra un mismo enemigo más de una vez por asalto.

DEFENSA KIARDIENTE

Al canalizar tu energía ki podrás envolver tu cuerpo con un sudario de llamas, que dañará a quien intente golpearle.

Prerrequisitos: Des 13, Sab 13, Impacto sin arma mejorado, Puñetazo ardiente, Puñetazo aturridor, ataque base +8.

Beneficio: podrás gastar un uso de tu puñetazo aturridor, como acción rápida, para envolver todo tu cuerpo con llamas místicas. Cualquier criatura que te golpee en cuerpo a cuerpo sufrirá 1d6 puntos de daño por fuego. Este beneficio durará hasta el inicio de tu siguiente turno.

Especial: un guerrero puede elegir Defensa ki ardiente como una de sus dotes adicionales de guerrero. Un monje con la dote Puñetazo aturridor podrá elegirla como su dote adicional de 8º nivel, siempre que también posea la dote Puñetazo ardiente (podrá ignorar los demás prerrequisitos).

DESGARRAR CON DOS ARMAS

Empuñas dos armas con la precisión de un cirujano. Cada golpe es una anticipación del siguiente, lo que te permite causar más daño de lo normal.

Prerrequisito: Des 15, Combate con dos armas, ataque base +11.

Beneficio: si impactas con éxito a un rival con las dos armas que empuñes, causarás un daño adicional igual a $1d6 +$ una vez y media tu bonificador por Fuerza. Este daño adicional será del mismo tipo que cause el arma de tu mano torpe (si hace falta determinarlo a efectos de RD u otros temas relacionados con el tipo de daño). Sólo podrás obtener este daño adicional una vez por asalto contra el mismo enemigo.

Especial: un guerrero puede elegir Desgarrar con dos armas como una de sus dotes adicionales de guerrero.

Un explorador que haya elegido el estilo de combate con dos armas podrá hacer uso de esta dote, siempre que posea un ataque base de +11 y lleve armadura ligera o ninguna.

DESOLLAR

Cuando luchas contra enemigos sin armadura te gusta dar un giro brusco a tu arma, justo antes de impactar contra su cuerpo. Con ese movimiento desgarras la piel y carne del rival, causándole un dolor insoportable. Este ataque es totalmente ineficaz contra enemigos acorazados, pero puede traspasar las defensas naturales.

Prerrequisito: Fue 13, Ataque poderoso.

Beneficio: cuando emplees tu Ataque poderoso con una arma cortante o perforante, contra un enemigo que carezca de bonificador por armadura a su CA, le causarás un dolor lacerante. Si tu ataque impacta, el adversario deberá superar un TS de Fortaleza (CD $10 +$ tu bonificador al daño por el Ataque poderoso en dicho ataque). Si falla su salvación, sufrirá un penalizador -2 a sus tiradas de ataque durante 1 asalto.

Puedes hacer uso de esta dote una vez por asalto contra cada objetivo.

Especial: un guerrero puede elegir Desollar como una de sus dotes adicionales de guerrero.

DETERMINACIÓN FIRME

Tu aguante físico te permite ignorar los ataques que lesionarían a una persona más débil. En lugar de confiar en tu agilidad o fuerza de voluntad, te basas en la fuerza bruta para sobrevivir.

Prerrequisito: Aguante.

Beneficio: podrás emplear tu modificador de Constitución en lugar del de Sabiduría para tus TS de Voluntad.

Además, ya no fallarás automáticamente tus TS de Voluntad al obtener un 1 natural en la tirada de dado.

DIPLOMACIA DEL VAGABUNDO

Muchos medianos viajan a lo largo y ancho del mundo, sin quedarse más de unos meses en el mismo sitio. Si no eres uno de estos medianos, quizá hayas pasado algún tiempo entre ellos. Sea como fuere, tu contacto con este estilo de vida normal te ha enseñado varios métodos útiles para tratar con los extraños.

Prerrequisito: mediano o 4 rangos en Averiguar intenciones, Diplomacia y Engañar.

Beneficio: tienes un gran talento para abrirte paso en la vida con tu lengua e ingenio. Esta dote te concede tres aptitudes independientes.

Comunicación intuitiva: esta prueba requiere que pases al menos 1 minuto escuchando a una criatura y contemplando sus gestos y expresiones. La CD base de la prueba es 20. Si la criatura no es del mismo tipo que tú, será 30.

Mediante una prueba con éxito, serás capaz de comprender la esencia de lo que intenta decirte

la criatura. Esta aptitud no te concede ninguna capacidad especial para hablar su idioma.

Destreza social: podrás alterar temporalmente la actitud de una criatura hacia ti. Serás capaz de usar Engañar contra una criatura como mucho malintencionada, de la misma forma que emplearías Diplomacia. Usar Engañar de esta forma no conlleva ningún penalizador, y se considera una acción estándar. La actitud del objetivo permanecerá alterada durante 1 minuto. Pasado ese tiempo, se volverá un grado más hostil que al principio durante 10 minutos.

Mercaderes sagaz: podrás realizar una prueba de Diplomacia para encontrar un objeto que normalmente fuese demasiado caro para ser comprado en el pueblo o asentamiento en el que te encuentres. La CD de esta prueba será $10 +$ (el coste del objeto en po menos el límite de po de la comunidad, dividido entre 1.000). Si esta prueba tiene éxito, encontrarás a un mercader que pueda suministrarte el artículo. Aunque tendrás que pagar por él, claro.

DISPARO PENETRANTE

Eres capaz de soltar potentes disparos que atraviesan a tus enemigos.



Sofista despatcha a un blood raji en la mitad de tiempo al Desgarrar con dos armas

Prerrequisitos: Fue 15, Disparo a quemarropa, ataque base +0.

Beneficio: cuando realices un ataque a distancia con un arma de proyectiles (como una ballesta, arco u honda), podrás elegir efectuar un único disparo que atravesase las filas de tus enemigos. Este ataque requiere una acción estándar y tu disparo adoptará la forma de un ataque de línea de 60°. Realiza una tirada de ataque independiente para cada criatura que esté en dicha línea. Cada criatura impactada sufrirá el daño de tu ataque, aunque cualquier daño adicional (de un ataque furtivo o un arma flamígera, por ejemplo) sólo se aplicará al primer rival impactado.

Especial: un guerrero puede elegir Disparo penetrante como una de sus dotes adicionales de guerrero.

DISPARO SUPREMO

Podrás calcular a la perfección el momento de realizar tu ataque a distancia, de forma que pille a tu objetivo con la guardia baja. Tu momento predilecto es cuando tu rival esté enzarzado con alguno de tus aliados en cuerpo a cuerpo.

Prerrequisitos: Disparo a quemarropa, Disparo preciso, ataque base +4, aptitud de hostigar o ataque furtivo.

Beneficio: al disparar en el preciso instante en que uno de tus aliados descarga su golpe, te beneficiarás de la distracción creada para disparar contra el mismo objetivo cuando sus defensas hayan sido sobrepasadas. Si preparas un ataque a distancia para ejecutarlo en el preciso instante en que uno de tus aliados golpee a un objetivo concreto, y tu camarada tiene éxito en su ataque, el objetivo elegido perderá su bonificador de Destreza a la CA contra tu ataque.

Especial: un guerrero puede elegir Disparo supremo como una de sus dotes adicionales de guerrero.

DUREZA ARCANA

Recurras al poder de tu magia para mantenerte en pie, lo cual te permitirá seguir luchando mucho después de que tu cuerpo físico haya dicho 'basta'.

Prerrequisitos: Dureza, nivel 3 de lanzadote arcano.

Beneficio: podrás gastar un conjuro preparado o un espacio de conjuro, como acción inmediata, cuando quedes reducido a 0 o menos pg. Te curarás tantos puntos de daño como el nivel del conjuro o espacio sacrificado para tal fin. No podrás emplear esta aptitud para negar los efectos que te incapaciten sin causarte daño, como la capacidad de una medusa para convertirse en piedra. El uso de esta dote siempre te estabilizará, incluso aunque su curación no te deje con pg positivos.

Usar un conjuro de nivel 0 con esta dote no otorga ningún beneficio.

EL AGUA VENCE A LA PIEDRA

Canalizas tu energía ki para quebrar las defensas de las criaturas que, de otra forma, ignorarían tus golpes gracias a sus gruesos pellejos o naturaleza mágica.

Prerrequisitos: Des 13, Sab 13, Impacto sin arma mejorado, Puñetazo aturdirador, ataque base +9.

Beneficio: obtienes un bonificador +4 a tus tiradas de daño sin armas, siempre que sea contra enemigos cuya RD sea efectiva contra tus ataques sin arma. El beneficio de esta dote no se aplica contra los enemigos cuya RD no sirva de nada frente a tus ataques normales. Por ejemplo, un monje con impacto ki (adamantina) no

obtendrá este bonificador al daño si atacase a un enemigo que poses RD anulada por la adamantita.

Especial: un guerrero puede elegir El agua vence a la piedra como una de sus dotes adicionales de guerrero. Un monje con la dote Puñetazo aturdirador podrá elegirla si posee ataque base +9 (ignorando los demás prerrequisitos).

EMBOTAR CONJURO

Desde el prestidigitador más humilde al hierofante más egregio, todos los lanzadores de conjuros arcanos y divinos reconocen la valía de la contraconjuración. Y tú no eres una excepción. Has aprendido a canalizar tu energía contra los conjuros hostiles, para debilitar sus efectos. Aunque no es posible anular por completo sus efectos, sí son mucho más fáciles de resistir.

Prerrequisito: Contraconjuro mejorado.

Beneficio: podrás emplear una acción inmediata para tratar de debilitar un conjuro hostil. Igual que en un contraconjuro normal, tendrás que identificar el conjuro objetivo en el momento de su lanzamiento. Si tienes éxito en su identificación, podrás gastar cualquier conjuro preparado o espacio de conjuro que tengas para embotar el encantamiento de tu adversario. Debido a tu contraconjuro inmediato y apresurado, no serás capaz de anularlo por completo, pero podrás restar el nivel del conjuro o espacio de conjuro sacrificado a la CD del TS del conjuro hostil.

ESPECIALIZACIÓN CON ARMADURAS

Tras un uso intensivo y horas de combate, has entrenado a tu cuerpo para que confíe en tu armadura. Cuando otros se quejan, tú estás listo para la pelea. Cuando la espada desciende hacia ti, tus instintos ganados a base de moretones y cortes hacen que antepongas tu peto, greba, yelmo o gorguera para que desvíe el filo con el ángulo correcto, haciendo que resbale sin causar ningún mal.

Prerrequisitos: Competencia con el tipo de armadura elegido, ataque base +12.

Beneficio: elige un tipo de armadura intermedia o pesada con la que seas competente. Cuando lleves puesta una armadura de gran calidad (incluidas las mágicas) de dicho tipo, obtendrás una RD 2/- . Si pierdes tu bonificador de Destreza a la CA por cualquier causa, también perderás el beneficio de esta dote, ya que no podrás desviar con eficacia los golpes del enemigo.

Especial: puedes escoger esta dote varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que lo hagas, sus efectos se aplicarán a un nuevo tipo de armadura.

Un guerrero puede elegir Especialización con armaduras como una de sus dotes adicionales de guerrero.

ESPECIALIZACIÓN CON ESCUDOS

Eres muy hábil en el uso de tu escudo, lo cual te otorga mayores beneficios defensivos.

Prerrequisito: Competencia con escudos.

Beneficio: elige un tipo de escudo de esta lista: rodela, ligero o pesado. Cuando emplees un escudo del tipo elegido, aumentarás su bonificador de escudo a la CA en 1 punto.

Especial: puedes escoger esta dote varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que lo hagas, sus efectos se aplicarán a un nuevo tipo de escudo.

Un guerrero puede elegir Especialización con escudos como una de sus dotes adicionales de guerrero.

ESPIRITU INDÓMITO

Tu dureza física se traduce en una resistencia mental superior. Cuando los demás caen ante sortilegios que obrublan sus mentes, tú sales indemne.

Prerrequisitos: Aguante, Voluntad de hierro.

Beneficio: cuando realices un TS de Voluntad contra un efecto enajenador o de miedo, podrás tirar 2d20 y elegir el resultado más alto.

ESTALLIDO KI

Concentras tu ki en una esfera de energía, que podrás arrojar contra un rival.

Prerrequisitos: Des 13, Sab 13, Impacto sin arma mejorado, Puñetazo ardiente, Puñetazo aturdirador, ataque base +8.

Beneficio: podrás gastar dos usos diarios de tu puñetazo aturdirador, como acción de movimiento, para crear un orbe de pura energía ki. Podrás arrojar esta rugiente esfera como acción estándar, con un alcance de 60'. Este ataque de toque a distancia causa un daño igual a 3d6 puntos + tu modificador de Sabiduría. El orbe ki es un efecto de fuerza.

Si no arrojas el orbe antes del final de tu turno, se disipará sin causar ningún daño.

Cuando elijas esta dote, ganarás un uso diario adicional de tu puñetazo aturdirador.

Especial: un guerrero puede elegir Estallido ki como una de sus dotes adicionales de guerrero. Un monje con la dote Puñetazo aturdirador podrá elegirla como su dote adicional de 8º nivel, siempre que también posea la dote Puñetazo ardiente y un ataque base de +6 (podrá ignorar los demás prerrequisitos).

EVASIÓN ASOMBROSA

Cuando se desate a tu alrededor un ataque de área, podrás emplear la confusión y la liberación de energías para desaparecer del mapa.

Prerrequisitos: Esconderse 9 rangos, evasión.

Beneficio: si te ves afectado por un ataque de área, que no te cause ningún daño gracias a tu aptitud de evasión o evasión mejorada, podrás realizar una prueba de Esconderse y un paso de 5' como acción inmediata combinada. Sólo podrás intentar este movimiento si hay cobertura adecuada para una prueba de Esconderse. Puedes dar el paso de 5' antes de realizar la prueba de habilidad, si con ello llegas a una cobertura adecuada.

Especial: si también disfrutas del rasgo de clase de esconderse a plena vista, no necesitarás disponer de una cobertura cercana para realizar la prueba de Esconderse permitida por esta dote.

EVASIÓN EN COMBATE

Tu velocidad, agilidad y talento para luchar con sensatez te permiten esquivar los golpes de tus rivales. Podrás tomarle la medida a tu adversario y alejarte de su arma justo cuando descargue el golpe.

Prerrequisitos: Des 13, Int 13, Esquiva, Pericia en combate.

Beneficio: cuando luches a la defensiva, podrás tratar de negar un ataque realizado por el objetivo de tu Esquiva. Si dicho rival te ataca, podrás usar una acción inmediata para realizar una tirada de 1d20 + tu ataque base mayor. El resultado se usará como tu CA normal y de toque contra ese ataque concreto de tu enemigo. No

podrás emplear esta dote si por cualquier razón tienes negado tu bonificador por Destreza a la CA contra dicho ataque.

Especial: un guerrero puede elegir Evasión en combate como una de sus dotes adicionales de guerrero.

FAMILIAR MARCIAL

Tu familiar está entrenado para transmitir conjuros ofensivos contra tus enemigos. Podrá colarse entre sus defensas y descargar su conjuro sin temor a su contraataque.

Prerrequisitos: nivel 1 de lanzador arcano, familiar.

Beneficio: si tu familiar retiene la descarga de un conjuro de toque, no provocará ataques de oportunidad al entrar en una casilla ocupada por un rival.

FAMILIAR OCULTO

Tu familiar se oculta entre los pliegues de tu túnica o tras tu cuerpo cuando los enemigos se acercan demasiado. Cuando decide atacar, su súbita aparición puede coger a tus adversarios por sorpresa.

Prerrequisitos: Familiar marcial, nivel 6 de lanzador arcano, familiar.

Beneficio: si tu familiar ocupa tu misma casilla, obtendrá cobertura contra todos los ataques. Como consecuencia, podrá realizar una prueba de Esconderse para evitar la detección de los enemigos. Si después decide abandonar su cobertura para atacar a tus rivales, obtendrá los beneficios normales por atacar desde una posición oculta.

FAMILIAR SORTILEGO

Tu familiar y tú podéis compartir la energía de los conjuros, lo que le permitirá lanzar un número limitado de conjuros al día.

Prerrequisitos: nivel 9 de lanzador arcano, familiar.

Beneficio: tu familiar podrá lanzar los conjuros que le transfieras. Un familiar obtiene conjuros en función a tu nivel de lanzador de conjuros arcano, cualquier conjuro que use tu familiar se restará de tu asignación diaria.

En la siguiente tabla se muestra el número de conjuros máximo de cada nivel que puedes traspasar a tu familiar. Por ejemplo, si fueses un lanzador arcano de nivel 16, podrás transferir a tu familiar hasta tres conjuros de nivel 0, dos conjuros de 1.º nivel y un conjuro de 2.º nivel.

Nivel de lanzador	Nivel de conjuro		
	0	1.º	2.º
9~11*	1	—	—
12~14*	2	1	—
15~17*	3	2	1
18~20*	4	3	2

El familiar tendrá un nivel de lanzador igual a la mitad del tuyo. No podrá lanzar conjuros que tengan un coste en po o PX, o que requieran un foco. Un familiar no requerirá componentes verbales, somáticos ni materiales para los conjuros que obregu gracias a esta dote.

FAMILIAR VINCULADO

Disfrutas de un vínculo mágico más fuerte de lo normal con tu familiar, lo que te da acceso a nuevas aptitudes especiales.

Prerrequisito: familiar.

Beneficio: mientras tu familiar esté a 90° de ti, ambos podréis compartir el daño de un único ataque letal. Una vez al día, si un ataque dejase a tu familiar con 0 o menos pg, podréis elegir sufrir dicho daño en su lugar. Además, también una vez al día, tu familiar podrá elegir sufrir el daño de un ataque o efecto que te hubiese de reducir a 0 o menos pg. Esta aptitud sólo se aplica a efectos o ataques que causen puntos de daño. Ni tu familiar ni tú podréis absorber el efecto de conjuros como *de la carne a la piedra*.

FINTA ACROBÁTICA

Cuando te acerques a un enemigo, tus maniobras acrobáticas lo confundirán y harán que su defensa sea más torpe.

Prerrequisitos: Engañar 4 rangos, Piruetas 4 rangos.

Beneficio: podrías designar a un enemigo como objetivo de esta dote, como acción rápida al inicio de tu turno. Si tienes éxito en tu prueba de Piruetas para evitar provocar un ataque de oportunidad de dicho enemigo, obtendrás un bonificador +5 a tu siguiente prueba de Engañar para fíntarle con éxito. Tendrás que hacer uso de este beneficio antes de que termine tu siguiente turno.

Por ejemplo, Lidda designa a un ogro cercano como objetivo de esta dote. Entra haciendo piruetas en el área amenazada del ogro y sigue avanzando, hasta una casilla desde la que planea atacarlo en cuerpo a cuerpo. Lidda tiene éxito en su prueba de Piruetas, así que no provoca ataques de oportunidad y llega a su destino. Ahora podría hacer uso de una acción estándar para fíntar al ogro, aplicando el beneficio de esta dote a su prueba de Engañar, o realizar algún otro tipo de acción, como por ejemplo un ataque normal contra el ogro. Aunque elija no fíntar de inmediato, aún podrá hacerlo durante su siguiente turno sin perder el beneficio de esta dote.

Especial: un guerrero puede elegir Finta acrobática como una de sus dotes adicionales de guerrero.

FLANQUEO ADAPTABLE

Cuando un aliado y tú os emparejéis para flanquear a un rival, sabrás cómo explotar al máximo la amenaza que representa la presencia de tu camarada y arruinar cualquier defensa de tu enemigo.

Prerrequisitos: Flanqueo exasperante, Reflejos de combate, ataque base +4.

Beneficio: como acción rápida, podrías designar a un único enemigo como objetivo de esta dote. Cuando estés adyacente a él se considerará que ocupas una casilla más (a elegir entre las que amenazas), a efectos de determinar tus bonificadores por flanqueo y los de tus aliados. Será como si ocupases tu casilla propia y esa otra.

Especial: un guerrero puede elegir Flanqueo adaptable como una de sus dotes adicionales de guerrero.

FLANQUEO EXASPERANTE

Eres un experto a la hora de desmantelar las defensas de un rival, si cuentas con tus aliados para distraerle.

Prerrequisito: Reflejos de combate.

Beneficio: obtienes un bonificador +4 a tus tiradas de ataque cuando flanquees.

Normal: el flanqueo concede un bonificador +2 a las tiradas de ataque.

Especial: un guerrero puede elegir Flanqueo exasperante como una de sus dotes adicionales de guerrero.

FRENESÍ CORTANTE

Eres capaz de blandir tu arma de filo con una velocidad pasmosa, rebazando a tus enemigos en un abrir y cerrar de ojos.

Prerrequisitos: Competencia en arma cortante elegida, Soltura con arma cortante elegida. Especialización con arma cortante elegida. Maestría con arma cortante elegida, ataque base +14.

Beneficio: si empleas una acción estándar para atacar con cualquier arma cortante, podrías realizar un segundo ataque con ella. En tal caso sufrirás un penalizador -5 a la primera tirada de ataque, y -10 a la segunda.

Cuando emplees una acción de asalto completo con cualquier arma cortante, obtendrás un ataque adicional con tu ataque base más alto. No obstante, todos los ataques que realices ese asalto sufrirán un penalizador -5.

FURIA IRRACIONAL

Luchas con una furia digna de una zarigüeya rabiosa o un enano borracho. En combate puedes ignorar los ataques más letales y seguir luchando incluso tras haber sufrido heridas o efectos terribles.

Prerrequisito: aptitud de furia o frenesí.

Beneficio: mientras estés en combate podrías soportar los golpes más demoleedores sin sufrir apenas efectos visibles. Como acción inmediata, podrías retrasar el efecto de un único ataque, conjuro o aptitud empleado contra ti. El daño o efecto no se resolverá hasta el final de tu siguiente turno. Sólo podrías hacer uso de esta dote mientras estés bajo el efecto de tu aptitud de furia o frenesí, y sólo una vez por cada activación de dichas aptitudes.

GAMBITO DE ROBILAR

Al hacer uso del gambito de Robilar, te expondrás al daño a cambio de obtener una posición más ventajosa. Este arriesgado movimiento no es apto para los torpes o los necios, ya que un contrataque fallido puede echar por tierra toda la ventaja obtenida. Loed Robilar, un guerrero temerario e impulsivo, legó su nombre a la posteridad al emplear esta táctica contra sus enemigos.

Prerrequisitos: Reflejos de combate, ataque base +12.

Beneficio: al inicio de tu turno podrías adoptar una pose que te deje vulnerable ante tu enemigo, pero que a cambio te sitúe en una buena posición para arremeter contra él en cuanto se comprometa en un ataque. Cualquiera que te ataque en ese turno obtendrá un bonificador +4 a sus tiradas de ataque y daño. Como contrapartida, provocará un ataque de oportunidad cada vez que lo haga. Resuelve cada ataque de oportunidad justo detrás del ataque de tu rival.

Normal: no se provocan ataques de oportunidad al atacar. Además, los ataques de oportunidad se resuelven antes de que el enemigo complete la acción que los provocó.

Especial: un guerrero puede elegir Gambito de Robilar como una de sus dotes adicionales de guerrero.

GOLPE EFICAZ

Cuando atacas las zonas vitales de un enemigo, siempre te las arreglas para causarle lesiones de importancia.

Prerrequisito: aptitud de hostigar o ataque furtivo.

CARTILLO 3
NUEVAS DOTES

Beneficio: cuando logres un golpe crítico contra un objetivo, añadirás el daño de tu aptitud de hostigador o ataque furtivo al daño causado. El multiplicador de crítico se aplicará sólo al daño normal, no al sumado gracias a esta dote. Este beneficio afecta tanto a las armas cuerpo a cuerpo como a las a distancia.

GRANADERO

Eres muy hábil en el uso de las armas deflagradoras. Tu especialidad es lanzarlas al punto exacto en el que causen más daño al explotar en medio del combate.

Beneficio: eres un experto con las armas deflagradoras y todo tipo de mezclas incendiarias. Obtienes un bonificador +1 a tus tiradas de ataque con armas deflagradoras y un bonificador +1 al daño con dichas armas (también al de la salpicadura).

Especial: un guerrero puede elegir Granadero como una de sus dotes adicionales de guerrero.

HOSTIGADOR ESPECTRAL

Te has entrenado exhaustivamente en el uso de la magia que te haga invisible. En combate, empleas esta experiencia para acosar a tus rivales y aumentar tu esperanza de vida.

Prerrequisito: ataque base +6.

Beneficio: obtendrás beneficios adicionales mientras seas invisible. Las criaturas que no sean capaces de verte sufrirán un penalizador -5 a sus pruebas de Escuchar para detectar tu presencia. Una criatura que emplee un ataque cuerpo a cuerpo contra cualquier casilla que ocupes provocará un ataque de oportunidad por tu parte. Deberás decidir si realizas este ataque o no antes de comprobar si la criatura te encuentra; si efectúas el ataque de oportunidad e impactas, tu enemigo te detectará de forma automática. Consulta la página 151 del *Manual del jugador*, así como la página 294 de la *Guía del Dungeon Master*, para ver más detalles sobre el efecto de la invisibilidad durante un combate.

Especial: un guerrero puede elegir Hostigador espectral como una de sus dotes adicionales de guerrero.

IMPACTO ACROBÁTICO

Tus diestras maniobras y tu pericia con las piruetas te permiten atravesar las defensas de tus enemigos, para realizar ataques muy precisos contra ellos.

Prerrequisito: Piruetas 12 rangos.

Beneficio: si tienes éxito en una prueba de Piruetas para evitar un ataque de oportunidad de un rival, obtendrás un bonificador +4 a tu siguiente tirada de ataque contra dicho enemigo, siempre que el ataque tenga lugar antes de que termine tu turno actual.

Especial: un guerrero puede elegir Impacto acrobático como una de sus dotes adicionales de guerrero.

IMPACTO APLASTANTE

Empuñas un arma contundente con fuerza imparable, lo que te permite machacar cualquier defensa de tus enemigos.

Prerrequisitos: Competencia con arma contundente, Solidez con arma contundente, Especialización con arma contundente, Maestría con arma contundente, ataque base +14.

Beneficio: cuando emplees una acción de ataque completo mientras luches con cualquier arma contundente, cada ataque consecutivo que logres infligir mermará las defensas de tu rival, concediéndote un bonificador +1 acumulativo a cada tirada de ataque posterior hasta el final del turno.

IMPACTO BRUTAL

Puedes dejar inconscientes a tus enemigos con tu maza, maza de armas, bastón o mangual. Pocas víctimas querrán estar cerca de un guerrero con reputación de noquear a sus rivales de un solo golpe.

Prerrequisitos: Fue 13, Ataque poderoso, ataque base +6.

Beneficio: si empleas tu Ataque poderoso para aumentar el daño causado con un arma contundente, podrás intentar realizar un



Un elfo emplea su Impacto acrobático para superar a un gigante

Impacto brutal. Deberías declarar su uso antes de realizar la tirada de ataque. Si impactas y tu rival sufre daño, deberás superar un TS de Fortaleza (CD 10 + el daño adicional causado por el Ataque pedestre) o quedar indisponible durante 1 asalto.

Puedes hacer uso de esta dote una vez por asalto, durante tu acción de ataque.

Especial: esta dote no se puede emplear contra criaturas que sean inmunes al daño adicional de los golpes críticos.

Un guerrero puede elegir Impacto brutal como una de sus dotes adicionales de guerrero.

IMPACTO INTIMIDATORIO

Sabes cómo realizar un despliegue de toda tu pericia marcial, destinado a desmoralizar a tus rivales. Tu pose, método de ataque y soltura les demostrarán que eres capaz de acabar con ellos sin empezar a sudar. Tu mensaje es claro: si decidiese atacarles en serio, no tendrían la más mínima oportunidad.

Prerrequisito: Intimidar 4 rasgos.

Beneficio: podrás realizar un ataque cuerpo a cuerpo, como acción estándar, contra un enemigo. Resta de tu tirada de ataque una cantidad igual o inferior a tu ataque base. Si logras impactar a tu rival, podrás realizar de inmediato una prueba de intimidar contra él, con un bonificador igual a la cantidad que restases a tu tirada de ataque. Si la prueba tiene éxito, la víctima quedará estremecida durante el resto del encuentro. No podrás usar esta dote para empeorar la condición de un enemigo más allá del estremecimiento.

Especial: un guerrero puede elegir Impacto intimidatorio como una de sus dotes adicionales de guerrero.

IMPACTO SIN ARMA VERSÁTIL

Haces uso de una gran variedad de estilos de lucha sin armas, lo que te permitirá alterar el tipo de daño causado con cada golpe.

Prerrequisito: Impacto sin arma mejorado.

Beneficio: podrás elegir, como acción rápida, que tus ataques sin armas causen daño contundente, perforante o cortante. Una vez hayas hecho la elección, todos tus ataques sin armas causarán el mismo tipo de daño hasta que emplees otra acción rápida para volver a cambiarlo.

Especial: un guerrero puede elegir Impacto sin arma versátil como una de sus dotes adicionales de guerrero.

MAESTRÍA CON ARMA A DISTANCIA

Has dominado el uso de una amplia gama de armas. Tu entrenamiento específico con una de ellas se extenderá a las de naturaleza similar.

Prerrequisitos: Competencia con arma elegida, Soltura con arma elegida, Especialización con arma elegida, ataque base +8.

Beneficio: cuando elijas esta dote, selecciona uno de los tipos de arma: cortante, perforante o contundente. Deberás tener Soltura y Especialización con cualquier arma a distancia que cause ese tipo de daño. A partir de entonces, siempre que uses un arma que cause daño del tipo elegido, obtendrás un bonificador +2 a las tiradas de ataque y daño. Además también aumentarás su incremento de distancia en 20'.

Especial: puedes escoger esta dote varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que lo hagas, sus efectos se aplicarán a un nuevo tipo de daño.

Un guerrero puede elegir Maestría con arma a distancia como una de sus dotes adicionales de guerrero.



Un mediano con Maestría manipulador coge a su tamaño en su renacimiento.

MAESTRÍA CON ARMA CUERPO A CUERPO

Has dominado el uso de una amplia gama de armas. Tu entrenamiento específico con una de ellas se extenderá a las de naturaleza similar.

Prerrequisitos: Competencia con arma elegida, Soltura con arma elegida, Especialización con arma elegida, ataque base +8.

Beneficio: cuando elijas

esta dote, selecciona uno de los tipos de arma: cortante, perforante o contundente. Deberás tener Soltura y Especialización con cualquier arma cuerpo a cuerpo que cause ese tipo de daño. A partir de entonces, siempre que uses un arma que cause daño del tipo elegido, obtendrás un bonificador +2 a las tiradas de ataque y daño.

Especial: puedes escoger esta dote varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que lo hagas, sus efectos se aplicarán a un nuevo tipo de daño.

Un guerrero puede elegir Maestría con arma cuerpo a cuerpo como una de sus dotes adicionales de guerrero.

MAESTRO MANIPULADOR

Tus armas son tus palabras. Puedes confundir a los demás con tu labia, haciendo que revelen secretos vitales o dejándolos confusos gracias a tu perfectamente trenzada verbosidad.

Prerrequisitos: Car 13, Diplomacia 9 rangos.

Beneficio: esta dote te concede dos nuevos usos de la habilidad Diplomacia. Tendrás que compartir un lenguaje común con tu objetivo para poder hacer uso de estas opciones. Ninguna de ellas será efectiva durante un combate.

Charla cautisafona: podrás distraer a una criatura con tu vocabulario y dicción impecables. Mediante una prueba de Diplomacia con éxito, enfrentada a la prueba de Diplomacia del objetivo o su TS de Voluntad, podrás imponer un penalizador -4 a sus pruebas de Averiguar intenciones, Avistar y Escuchar mientras sigas hablando.

Podrás afectar a un número de criaturas igual a 1 + tu bonificador de Car (si es positivo), siempre que todas ellas estén a 20' o menos de ti.

Trampa verbal: si una criatura falla en su intento de mentirte mediante el uso de Engañar, podrás darle la vuelta a la conversación con gran maestría para confundirla o hacer que deje caer algún tipo de información importante. Tras superar tu prueba de Averiguar intenciones, podrás entablar una conversación intrascendente con el objetivo durante 1 minuto más. Pasado ese tiempo, realiza una prueba de Diplomacia enfrentada a una prueba de Engañar del objetivo. Si tienes éxito, la criatura revelará sin darse cuenta su intento de engaño y la razón que la motivó a hacerlo.

MIRADA PROFÉTICA

Tus estudios arcanos han despertado un talento latente para sentir las auras mágicas y el poder que otros pueden desplegar.

Prerrequisito: nivel 9 de lanzador arcano.

Beneficio: podrás detectar magia a voluntad.

Además, como acción rápida, podrás tratar de determinar la capacidad conjuradora de un rival. Realiza una prueba de Averiguar intenciones (CD 5 + nivel de lanzador del objetivo). Si tienes éxito, sabrás los conjuros de mayor nivel que es capaz de lanzar. Este beneficio no se podrá aplicar a aptitudes sortilegas o sobrenaturales.

OÍDO DE ZORRO

Tu agudo sentido del oído te permite determinar muchas más cosas sobre tu entorno.

Prerrequisito: Escuchar 6 rangos, Alerta o Soltura con una habilidad (Escuchar).

Beneficio: cuando realices una prueba de Escuchar, podrás saber más cosas de lo normal sobre la fuente del sonido.

Si superas la CD por 5 o más, determinarás el tamaño, velocidad y dirección de la fuente del sonido.

Si superas la CD por 10 o más, determinarás con precisión la ubicación actual de la criatura u objeto que causó el sonido.

Si superas la CD por 15 o más, determinarás el tipo de armadura que lleva la criatura y qué lleva en las manos, si ha lugar.

Si superas la CD por 20 o más, sabrás el tipo y subtipo/s de la criatura.

La información obtenida es acumulativa. Por ejemplo, si obtienes un resultado de 35 contra una CD de 23, obtendrás la información por superar la prueba por 5 y por 10. Estos beneficios se aplican a las pruebas de Escuchar estándar y a las enfrentadas.

Además, obtienes un bonificador +5 a tus pruebas de Escuchar para detectar la ubicación de criaturas invisibles.

OPORTUNISTA SAMARITANO

Cuando veas la oportunidad de golpear a un enemigo distraído, la usarás para ayudar o proteger a un aliado que esté siendo amenazado por él.

Prerrequisitos: Reflejos de combate, ataque base +3.

Beneficio: cuando un enemigo provoque un ataque de oportunidad tuyo, podrás elegir reemplazarlo por una acción de prestar ayuda que lo perjudique.

OSTENTACIÓN ARCANA

Empresas tus aptitudes mágicas para mejorar tus talentos interpretativos. Al dejar fluir parte de tu energía arcana en tus canciones, discursos u otras formas de expresión, mejorarás tu entonación y cadencia, proyectarás tu voz con tono más perentorio, y así sucesivamente.

Prerrequisitos: Interpretar 4 rangos, nivel 1 de lanzador arcano.

Beneficio: como acción rápida, podrás gastar un conjuro preparado o espacio de conjuro, para obtener un bonificador de competencia a tu siguiente prueba de Interpretar igual a 1 + el nivel del conjuro o espacio sacrificado. Deberás realizar dicha prueba antes de que pase 1 minuto tras la activación de esta dote, o la energía se disipará sin ningún efecto.

PROTECCIÓN ADICIONAL CON EL ESCUDO

Podrás usar tu escudo como un muro de acero y madera. Cuando un rival trate de acercarse a ti, podrás mantenerlo a raya con el escudo o abortar sus ataques.

Prerrequisito: Competencia con escudos, Especialización con escudos.

Beneficio: podrás aplicar tu bonificador de escudo a tu CA de toque, y a las pruebas o tiradas para resistir intentos de arrollamiento, derribo, desarme, embestida o presa realizados contra tu persona.

Especial: un guerrero puede elegir Protección adicional con el escudo como una de sus dotes adicionales de guerrero.

PUNETAZO ARDIENTE

Al canalizar tu energía ki podrás envolver tus miembros con fuego mágico. Tus ataques sin armas causarán daño adicional por fuego.

Prerrequisitos: Des 13, Sab 13, Impacto sin arma mejorado, Puñetazo aturdir, ataque base +8.

Beneficio: podrás gastar un uso de tu puñetazo aturdir, como acción rápida, para envolver tus pies y manos con llamas mágicas. Durante el resto del turno, causarás 1d6 puntos de daño por fuego adicional con tus ataques sin armas.

Cuando elijas esta dote, ganarás un uso diario adicional de tu puñetazo aturdir.

Especial: un guerrero puede elegir Puñetazo ardiente como una de sus dotes adicionales de guerrero. Un morje con la dote Puñetazo aturdir podrá elegirla como su dote adicional de 2º nivel, incluso aunque no cumpla los demás prerrequisitos.

QUITARSE DE ENMEDIO

Aunque el caos del combate bulla a tu alrededor, siempre confías en tu capacidad para desaparecer entre la gente para evitar que el enemigo se fije en ti. Tu actitud astuzada y tu aspecto poético harán que los adversarios busquen otros objetivos.

Prerrequisitos: Engañar 6 rangos, Esconderse 6 rangos.

Beneficio: si no llevas ninguna armadura o una ligera, y no llevas nada en tus manos, tus rivales podrán pensar que no eres un peligro a tener en cuenta. Elige, como acción inmediata, a un objetivo para esta dote. Si ese rival amenaza tu castilla y la de uno de tus aliados siempre atacará a este último, a no ser que supere una prueba de Averiguar intenciones enfrentada a tu prueba de Engañar. Si el adversario es más grande que tú, obtendrás un bonificador +4 a tu prueba de Engañar. Perderás este beneficio si maces a cualquier enemigo o le lanzas un conjuro. Este beneficio no se aplica a los ataques a distancia ni a los ataques de oportunidad que provoques.

Una vez hayas elegido a un objetivo para esta dote, no podrás cambiarlo durante el resto del encuentro.

SALTADOR CELESTIAL

Tu excelente forma física y tu preparación profesional te permiten ejecutar saltos sobrehumanos.

Prerrequisito: Saltar 4 rangos.

Beneficio: cuando realices una prueba de Saltar, la CD no se duplicará si no puedes mover 20' en línea recta antes del salto. Si puedes moverte 20' en línea recta antes del salto, obtendrás un bonificador +5 de competencia a la prueba.

Normal: todas las pruebas de Saltar requieren una carterilla de 20' en línea recta, o si no la CD del salto se duplica.

SUPREMACÍA CON UN ARMA

Eres el maestro supremo del uso de tu arma predilecta. Cuando la sostienes en tus manos, ningún enemigo puede aspirar a vencerla.

Prerrequisitos: Competencia con el arma elegida, Soltura con el arma elegida, Soltura mayor con el arma elegida, Especialización con el arma elegida, Especialización mayor con el arma elegida, Maestría con el arma elegida, guerrero de nivel 18.

Beneficio: cuando luches con el arma elegida para esta dote, disfrutarás de varias ventajas adicionales.

Obtendrás un bonificador +4 a todas las pruebas realizadas para evitar ser desarmado.

Podrás usar el arma contra un enemigo que te aprese, sin penalización y sin tener que hacer primero una prueba de presa. En esta situación, podrás realizar una acción estándar o una acción de ataque complejo de la forma habitual.

Cuando realices una acción de ataque completo, podrás aplicar un bonificador +5 a cualquier tirada de ataque posterior a la primera.

Una vez por asalto, antes de realizar una tirada de ataque, podrás decidir que tu tirada de d20 sea automáticamente un 10 (en otras palabras, podrás elegir 10 en un ataque por asalto).

Obtendrás un bonificador +1 a tu CA.

Especial: sólo podrás elegir esta dote una vez, para un tipo concreto de arma. La dedicación absoluta que requiere su dominio hará imposible que puedas obtener esta dote para ninguna otra.

TÁCTICO MARCIAL

Eres un experto en acometer a tus enemigos desde direcciones inesperadas, para realizar ataques devastadores. Mientras te acercas a un rival no dejas de agacharte y moverte para desorientarlo. O quizá tengas oportunidad de desenfundar tu arma con rapidez y ejecutar un ataque veloz que lo coja por sorpresa.

Prerrequisitos: Des 13, Esquiva, ataque base +12.

Beneficio: puedes designar a un enemigo concreto, mediante una acción rápida, como objetivo de esta dote. Si ninguno de los dos os amenazáis mutuamente vuestras castillas al inicio de tu turno, obtendrás un bonificador +2 al daño en cuerpo a cuerpo contra él durante ese turno.

TESIS ARCANA

Has estudiado a conciencia un conjuro arcano. Tu pericia te concede una formidable maestría arca, aunque sea bastante monocotómica.

Prerrequisitos: Saber (arca) 9 rangos, aptitud para lanzar conjuros arcanos.

Beneficio: escoge un conjuro arcano que puedas lanzar como tu conjuro de tesis. Cuando lo lances, lo harás con un +2 al nivel de lanzador. Cuando le apliques una dote metamágica que no sea Intensificar conjuro, el conjuro mejorado ocupará un espacio de conjuro un nivel inferior a lo normal. Por ejemplo, un conjuro de tesis potenciado ocuparía un espacio un nivel superior al del conjuro normal (en lugar de los dos niveles que debería sumar).

Especial: puedes escoger esta dote varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que lo hagas, sus efectos se aplicarán a un nuevo conjuro.

USO ÁGIL DE ESCUDOS

Eres muy hábil a la hora de combinar tus ataques con el escudo y un arma. Cuando emplees tu escudo a la vez que el arma, podrás propinar golpes demoleedores con ambos.

Prerrequisitos: Competencia con escudos, Especialización con escudos, Golpear con el escudo mejorado.

Beneficio: cuando realices un ataque con el escudo y otro con un arma como parte de una acción de ataque completo, sufrirás un penalizador -2 a cada tirada de ataque. Estos penalizadores reemplazan a los que sufrirías habitualmente por luchar con dos armas.

Especial: un guerrero puede elegir Uso ágil de escudos como una de sus dotes adicionales de guerrero.

VÍNCULO ARCANO CON EL COMPAÑERO

Formas un vínculo mágico especial con tu compañero animal, que te permite compartir conjuros con él a mayor distancia.

Prerrequisito: compañero animal.

Beneficio: podrás emplear la aptitud de compartir conjuros de tu compañero en un radio de 30', en lugar de lo 5' habituales. También podrás afectar a tu compañero animal con conjuros de toque a una distancia mayor de lo normal. El alcance del conjuro cambiará de toque a corto (25' + 5' por cada dos niveles de lanzador), si tiene como objetivo únicamente a tu compañero animal.

Tabla 3-2: DOTES CEREMONIALES

Dote	Prerrequisitos	Beneficio
Bendición ritual	Alineamiento bueno, Saber (religión) 4 rangos	Obtienes rituales de protección
Lazos de sangre rituales	Orco o semiorco, Saber (religión) 4 rangos	Obtienes rituales de moral

DOTES CEREMONIALES

Una dote ceremonial te concede el conocimiento y entrenamiento necesarios para completar varias ceremonias concretas. Cada dote requiere la habilidad Saber (religión) para medir la profundidad de tu saber. A medida que obtengas más rangos en dicha habilidad, aumentarán las ceremonias disponibles.

Una criatura puede beneficiarse de una ceremonia de cada vez. Si trata de realizar otra sobre la misma criatura, los beneficios de la primera terminarán de inmediato y se aplicarán los de la segunda.

Cada ceremonia tiene un coste en tiempo y recursos. Cualquier material quedará usado al final de la ceremonia, no al final de sus beneficios. Si una ceremonia fuese interrumpida por cualquier razón, como el ataque de un enemigo antes de acabarla, los componentes materiales no se perderán.

Las dos dotes descritas a continuación son dotes ceremoniales. Sus prerrequisitos y beneficios se resumen en la tabla 3-2.

BENDICIÓN RITUAL

Puedes invocar los poderes del bien y de la luz para que bendigan a tus aliados. Si tus estudios religiosos avanzan lo suficiente, los rituales aprendidos te permitirán guardarlos contra enfermedades o venenos, mejorar tu capacidad curativa o protegerlos contra el mal.

Prerrequisitos: alineamiento bueno, Saber (religión) 4 rangos.

Beneficio: ganas acceso a varios rituales otorgados por tu habilidad de Saber (religión).

Unión (Saber [religión] 4 rangos): entonas una bendición sobre el receptor de este ritual, ungiéndolo con agua bendita y rezando por él. Cuando lances un conjuro de curar heridas sobre dicha criatura, le curarás 2 puntos de daño adicional.

Llevar a cabo este ritual requiere 5 minutos de ceremonia y un vial de agua bendita. Sus efectos duran 24 horas.

Purificación (Saber [religión] 8 rangos): salpicas al objetivo con agua bendita y rezas por su salud y vigor. La criatura obtendrá un bonificador +2 a sus TS contra enfermedades y venenos.

Llevar a cabo este ritual requiere 10 minutos de ceremonia y un vial de agua bendita. Sus efectos duran 24 horas.

Salvaguarda (Saber [religión] 13 rangos): puedes emplear una combinación especial de plata molida y agua bendita para crear una guarda mística, que ofrezca protección contra diablos y demonios. El beneficiario de este ritual obtendrá un bonificador +1 a los TS contra los conjuros y ataques especiales de los ajenos malignos.

Llevar a cabo este ritual requiere 10 minutos de ceremonia, un vial de agua bendita y plata molida por valor de 30 po. Sus efectos duran 24 horas.

LAZOS DE SANGRE RITUALES

Concedes a tus aliados la poderosa fuerza de tu tótem, dios o entidad divina similar. Estos rituales te permiten forjar un vínculo entre los guerreros que se enfrenten juntos a un desafío.

Prerrequisitos: orco o semiorco, Saber (religión) 4 rangos.

Beneficio: ganas acceso a varios rituales otorgados por tu habilidad de Saber (religión).

Hermandad de sangre (Saber [religión] 4 rangos): reúnes a un máximo de 6 aliados en un círculo. Cada miembro del círculo jurará fidelidad a los demás, se hará un corte ritual y vertirá su sangre en un cuenco que contenga agua bendita o sacrilega (según dicte tu alineamiento). Cuando rocies esta mezcla sobre los integrantes del círculo (incluido tú mismo), todos los participantes en el ritual obtendrán un bonificador +4 de moral a los TS contra miedo, siempre que cada individuo pueda ver a algún otro que haya tomado parte en la ceremonia.

Llevar a cabo este ritual requiere 10 minutos de ceremonia y un vial de agua bendita o sacrilega. Sus efectos duran 24 horas.

Vínculo de hermandad vengativo (Saber [religión] 8 rangos): creas unos ferreos lazos místicos entre tus aliados y tú. Pueden participar hasta 6 individuos contigo en este ritual. Cada participante debe realizarse un corte en cada palma de sus manos y luego todos ellos se cogerán de las manos para cerrar un círculo a tu alrededor. A continuación recitarás una plegaria, mientras salpicas con agua bendita o sacrilega a cada individuo presente. Este ritual concede un beneficio a sus participantes (incluido tú) cuando alguno de ellos caiga en combate. Si un individuo que tomase parte en esta ceremonia ve a otro participante reducido a 0 pg o menos a causa de las acciones de un enemigo, obtendrá un bonificador +2 de moral a sus tiradas de ataque contra dicho rival. El beneficio durará 1 minuto cada vez que se active. Podrás obtener este beneficio contra varios enemigos mientras dure su efecto.

Llevar a cabo este ritual requiere 10 minutos de ceremonia, un vial de agua bendita o sacrilega y polvo de plata por valor de 10 po. Sus efectos duran 24 horas.

DOTES DIVINAS

Las dotes divinas son el costo privado de aquellos con la capacidad para expulsar o reprender muertos vivientes. En lugar de tratar de afectar a una criatura muerta viviente, podrás gustar un intento de expulsión o reprensión para activar el beneficio de una de tus dotes divinas. Sólo podrás activar una dote divina por asalto, aunque si la duración de sus efectos te lo permite, podrás beneficiarte de varias de ellas si se solapan en el tiempo. Activar una dote divina es una aptitud sobrenatural, requiere un tipo de acción concreto o cierta cantidad de tiempo (dependiendo de la dote) y no provoca ataques de oportunidad. A menos que se indique lo contrario, activar una dote divina no se considera un ataque, a menos que hacerlo dañe directamente a un objetivo.

Las ocho dotes descritas a continuación son dotes divinas. Sus prerrequisitos y beneficios se resumen en la tabla 3-3.

ARMADURA DIVINA

Invocas el nombre de tu deidad para que te proteja en tu hora de necesidad, envolviéndote en un poder sagrado que repela los ataques de tus enemigos.

Tabla 3-3: DOTES DIVINAS

Dote	Prerrequisitos	Beneficio
Armadura divina	Nivel 3 de lanzador divino, aptitud para expulsar o reprimir muertos vivos	Gasta un uso de expulsar/reprimir para obtener RD 5/-
Aura profana	Nivel 9 de lanzador divino, aptitud para reprimir muertos vivos	Crea una niebla que concede ocultación, +2 CA a muertos vivos
Curación sagrada	Aptitud para expulsar muertos vivos	Gasta un uso de expulsar para obtener bonificadores a la curación
Purificación sagrada	Curación sagrada, Aptitud para expulsar muertos vivos	Gasta un uso de expulsar para curar a los vivos y dañar a los muertos vivos
Custodia divina	Aptitud para expulsar o reprimir muertos vivos	Aumenta alcance de conjuros de toque a corto para un aliado
Fortuna divina	Nivel 5 de lanzador divino, aptitud para expulsar o reprimir muertos vivos	Gasta un uso de expulsar/reprimir para obtener bonif. +4 al siguiente TS
Justicia divina	Aptitud para expulsar o reprimir muertos vivos	Gasta un uso de expulsar/reprimir, elige un enemigo, sufre su propio daño o el tuyo
Nimbo sagrado	Nivel 9 de lanzador divino, aptitud para expulsar muertos vivos	Gasta un uso de expulsar para crear radio de luz que alienta a aliados y perturba a muertos vivos

Prerrequisitos: nivel 5 de lanzador divino, aptitud para expulsar o reprimir muertos vivos.

Beneficio: podrás gastar un uso de expulsar o reprimir muertos vivos, como acción rápida, para obtener RD 5/- hasta el inicio de tu siguiente turno.

AURA PROFANA

Invocas a los poderes oscuros a los que adoras, para cubrir el área que te rodea con una niebla impenetrable que impida la visión.

Prerrequisitos: nivel 9 de lanzador divino, aptitud para reprimir muertos vivos.

Beneficio: podrás gastar un uso de reprimir muertos vivos, como acción estándar, para llenar el área a tu alrededor con una bruma fría y húmeda. Esta niebla se extenderá en una emanación de 60' de radio centrada en tu persona; si te mueves, flotará por el aire para que permanezca siempre en su centro. La bruma concede ocultación a todas las criaturas que haya en su interior. Mientras permanezcan dentro de la niebla, las criaturas a 5' de distancia (incluido tú mismo) disfrutarán de ocultación, mientras que aquellas que estén separadas por más de 5' tendrán ocultación total.

Además, las criaturas muertas vivientes sin mente que estén dentro de la bruma obtendrán un bonificador +2 de desvío a su CA.

CURACIÓN SAGRADA

Enes capaz de canalizar la energía divina para que mejore tu capacidad de atender las heridas, enfermedades u otras afecciones de tus camaradas.

Prerrequisitos: aptitud para expulsar muertos vivos.

Beneficio: podrás gastar un uso de expulsar muertos vivos, como acción rápida, para mejorar tu capacidad de curar las heridas y venas. Obtendrás un bonificador +5 a tus pruebas de Sanar y un bonificador +2 a cada dado de daño curado por cualquier conjuro de conjuración (curación) que lances. Este beneficio dura hasta el final de tu turno actual.

CUSTODIA DIVINA

Creas un canal de energía divina entre un aliado voluntario y tú. Este vínculo te permitirá lanzar tus conjuros sobre su persona a más distancia de la normal.

Prerrequisitos: aptitud para expulsar o reprimir muertos vivos.

Beneficio: una vez cada 24 horas, podrás pasar 10 minutos creando una custodia mágica entre un aliado voluntario y tú. Durante el resto de dichas 24 horas, podrás aumentar el alcance de un conjuro de toque a corto alcance (25' + 5' por cada dos niveles de lanzador) si y sólo si lo lanzas sobre la criatura custodiada. Cada vez que lances un conjuro de esta forma gastarás un uso de tu expulsión o represión de muertos vivos.

Podrás crear un vínculo con más de una criatura, siempre que gastes el tiempo y los usos de expulsión/represión necesarios. Tendrás que gastar un uso de expulsar/reprimir muertos vivos para crear cada custodia adicional a la primera.

FORTUNA DIVINA

Con una rápida oración, podrás canalizar la energía divina para que te ayude a resistir un conjuro, veneno u otro efecto dañino.

Prerrequisitos: nivel 5 de lanzador divino, aptitud para expulsar o reprimir muertos vivos.

Beneficio: podrás gastar un uso de expulsar o reprimir muertos vivos, como acción inmediata, para obtener un bonificador +4 a tu siguiente TS. Si este beneficio no se usa de inmediato, se perderá al inicio de tu siguiente turno.

JUSTICIA DIVINA

Podrás canalizar la energía divina para hacer que la fuerza de un rival se vuelva contra él, golpeándole con el mismo vigor que el a ti.

Prerrequisitos: aptitud para expulsar o reprimir muertos vivos.

Beneficio: podrás gastar un uso de expulsar o reprimir muertos vivos, como acción rápida, para señalar a un enemigo como objetivo de esta dote. La siguiente vez que ese rival te ataque con un arma natural o manufacturada en cuerpo a cuerpo, anota el daño que se cause. El siguiente ataque que realices con éxito contra él en cuerpo a cuerpo, causarás tu daño normal o el que el te infligiese con anterioridad (el que sea mayor). La RD que pueda tener la criatura seguirá aplicándose con normalidad, a tenor de las características del arma que uses.

Sólo podrás designar a un enemigo de cada vez como objetivo de esta dote. Deberás sufrir daño a manos de dicho rival antes de

que transcurra 1 minuto desde la activación de esta dote, o tu uso de expulsar o repeler muertos vivientes se habrá malgastado. Tras sufrir daño tú también tendrás que golpearlo antes de que pase 1 minuto, o se perderán los efectos de la dote. Hasta que logres alcanzar a tu adversario y liberar el beneficio de esta dote, no podrás designar a un nuevo objetivo.

NIMBO SAGRADO

Canaliza la energía divina para que inunde un área a tu alrededor con un relajante nimbo luminoso.

Prerrequisitos: nivel 9 de lanzador divino, aptitud para expulsar muertos vivientes.

Beneficio: podrás gastar un uso de expulsar muertos vivientes, como acción rápida, para envolverte en una luz sacra. Esta iluminación ofrece iluminación brillante en un radio de 60' centrado en ti, así como iluminación en penumbras en otros 60' más allá. La luz se moverá contigo, manteniéndote siempre en su centro. Negará temporalmente cualquier área de oscuridad mágica creada por conjuros de 3.^{er} nivel o inferior.

Cualquier criatura no maligna a 60' de ti obtendrá un bonificador +2 de moral a sus TS contra enfermedad, miedo, veneno o efectos de muerte. Las criaturas malignas sufrirán un penalizador -2 a sus TS contra efectos de miedo.

Este beneficio dura 10 minutos.

PURIFICACIÓN SAGRADA

Actúa como conducto de la energía divina, cubriendo el área que te rodea con un poder que ayuda a los vivos y agosta a los muertos vivientes.

Prerrequisitos: Curación sagrada, aptitud para expulsar muertos vivientes.

Beneficio: podrás gastar un uso de expulsar muertos vivientes, como acción rápida, para crear un área de palpitante energía divina. Todas las criaturas vivas en un radio de 60' de ti se curarán 1d8 + tu bonificador de Carisma (si es positivo) puntos de daño. Todos los seres muertos vivientes en el mismo radio sufrirán tantos puntos de daño como 1d8 + tu bonificador de Carisma.

DOTES HEREDADAS

Una dote heredada marca algún rasgo concreto de los antepasados de tu personaje. Las dotes heredadas de este libro permitirán a tu hechicero acceder a una fuente celestial o infernal de poder mágico, para obtener nuevas aptitudes (la fuente dracónica del poder de los hechiceros se detalla ampliamente en *El Arcano completo*). Os animamos a que tu DM y tú busquéis una buena historia de trasfondo que explique la herencia cultural de tu personaje, aunque la fuente exacta de este vínculo con sus antepasados no es vital para que la dote surta efecto (y puede que sea un misterio incluso para el personaje).

Un personaje puede adquirir una dote heredada a cualquier nivel; si se hace después del nivel 1, significará que el poder latente de sus antepasados no se había revelado hasta ahora. La primera elección de un personaje debe ser Herencia de hechicero celestial o Herencia de hechicero infernal, ya que todas las demás dotes heredadas tienen a una de ellas como prerrequisito.

Aunque normalmente no se podrían combinar distintos tipos de dote heredada (consulta el *Manual planario*), un hechicero singular podría poseer dotes heredadas celestiales, dracónicas e infernales.

En tal caso, el personaje podría presumir de un árbol genealógico realmente diverso con integrantes de lo más peculiar. No obstante, los hechiceros con linajes celestiales e infernales a la vez son muy escasos. Estos lanzadores de conjuros suelen ser almas atormentadas, divididas entre los extremos que fluyen por su sangre.

ALAS DE HECHICERO CELESTIAL

Puedes canalizar tus aptitudes mágicas innatas para generar un par de alas mágicas espectrales que brillen con majestuoso poder.

Prerrequisitos: Herencia de hechicero celestial, hechicero de nivel 1.

Beneficio: podrás gastar un espacio de conjuro, como acción estándar, para obtener la capacidad de volar. Tendrás una velocidad de vuelo del doble de tu velocidad táctica terrestre, con maniobrabilidad buena. Este beneficio dura 1 asalto por nivel del espacio de conjuro sacrificado en su activación. Se trata de una aptitud sobrenatural.

AULLIDO DE HECHICERO INFERNAL

Canaliza la furia de tus antepasados en un rugido ensordecedor que abate a tus rivales con su energía sónica.

Prerrequisitos: Herencia de hechicero infernal, hechicero de nivel 1.

Beneficio: podrás gastar un espacio de conjuro para crear un cono de 30' de energía sónica. Todos los rivales atrapados en el cono sufrirán 2d6 puntos de daño por nivel del espacio de conjuro sacrificado para activar esta aptitud. Cada objetivo puede realizar un TS de Fortaleza (CD 10 + el nivel del espacio sacrificado + tu modificador de Car) para reducir el daño a la mitad. Se trata de una aptitud sobrenatural.



Una hechicera tifón viente el aire con su Aullido de hechicero infernal

Tabla 3-4: DOTES HEREDADAS

Doté	Prerrequisitos	Beneficio
Herencia de hechicero celestial	Hechicero nivel 1	Conjuro adicional y bonif. a TS contra electricidad y petrificación
Aura de hechicero celestial	Herencia de hechicero celestial, hechicero nivel 1	Gasta espacio de conjuro para crear aura de rectitud
Lanza de hechicero celestial	Herencia de hechicero celestial, hechicero nivel 1	Gasta espacio de conjuro para crear proyectil que daña a seres malignos
Alas de hechicero celestial	Herencia de hechicero celestial, hechicero nivel 1	Gasta espacio de conjuro para volar durante un rato
Saber de hechicero celestial	Herencia de hechicero celestial, otras dos dotes de hechicero celestial cualesquiera, hechicero nivel 1	Suma varios conjuros a la lista de conjuros conocidos
Herencia de hechicero infernal	Hechicero nivel 1	Bonif. contra fuego y veneno, +2 al nivel de lanzador con conjuración (convocación)
Ojos de hechicero infernal	Herencia de hechicero infernal, hechicero nivel 1	Gasta espacio de conjuro para ver en la oscuridad
Aullido de hechicero infernal	Herencia de hechicero infernal, hechicero nivel 1	Gasta espacio de conjuro para crear un cono de energía sónica
Resistencia de hechicero infernal	Herencia de hechicero infernal, hechicero nivel 1	Obtiene resistencia al ácido y el frío

AURA DE HECHICERO CELESTIAL

El poder de tu herencia hechicera respaldada de forma obvia, lo que te permite llenar un área a tu alrededor con un aura amenazadora.

Prerrequisitos: Herencia de hechicero celestial, hechicero de nivel 1.

Beneficio: podrás gastar un espacio de conjuro, como acción estándar, para crear un aura de rectitud que afecte a todas las criaturas hostiles en un radio de 20' de ti. Todos tus rivales en dicha zona deberán realizar un TS de Voluntad (CD 10 + el nivel del espacio sacrificado + tu modificador de Carisma). Si falla su salvación, la criatura sufrirá un penalizador -2 a sus tiradas de ataque, pruebas y TS durante 24 horas o hasta que te golpee con éxito. Una criatura que se resista o anule este efecto será inmune a él durante 24 horas. Se trata de una aptitud sobrenatural.

HERENCIA DE HECHICERO CELESTIAL

Tu árbol genealógico se manifiesta en la forma de varias aptitudes especiales. Tendrás acceso a poderes similares a los de un arconte.

Prerrequisitos: hechicero de nivel 1.

Beneficio: obtienes un bonificador a los TS contra electricidad y petrificación igual al número de dotes de hechicero celestial que poseas. También añadirás protección contra el mal a tu lista de conjuros conocidos de 1.^o nivel de hechicero. Este conjuro se sumará a los que conozcas en función de tu nivel de hechicero.

HERENCIA DE HECHICERO INFERNAL

Tu energía arcana innata proviene de tus antepasados infernales. Tu sangre corre espesa con su poder, lo que te concede varias aptitudes especiales.

Prerrequisitos: hechicero de nivel 1.

Beneficio: obtienes un bonificador a los TS contra fuego y veneno igual al número de dotes de hechicero infernal que poseas. Cuando emplees un conjuro de conjuración (convocación) para llamar a un ajeno maligno, sumarás +2 a tu nivel de lanzador.

LANZA DE HECHICERO CELESTIAL

Puedes canalizar tu energía arcana para formar un proyectil de energía, que resulta dañino para las criaturas malignas.

Prerrequisitos: Herencia de hechicero celestial, hechicero de nivel 1.

Beneficio: podrás gastar un espacio de conjuro, como acción estándar, para crear una línea de energía de 60' de largo que cause daño sólo a las criaturas de alineamiento maligno. Este proyectil causará 1d8 puntos de daño por cada nivel del espacio sacrificado para activar esta aptitud. Un TS de Reflejos (CD 10 + el nivel del espacio sacrificado + tu modificador de Car) reducirá el daño a la mitad. Se trata de una aptitud sobrenatural.

OJOS DE HECHICERO INFERNAL

Tus ojos brillan con el fuego de los infiernos, lo que te permite atravesar cualquier tipo de oscuridad mágica.

Prerrequisitos: Herencia de hechicero infernal, hechicero de nivel 1.

Beneficio: podrás gastar un espacio de conjuro, como acción rápida, para hacer que tus ojos emitan un espectral resplandor rojizo. Obtendrás la capacidad para ver a la perfección a través de todo tipo de oscuridad, hasta el límite de tu línea de visión normal. Ignorarás la ocultación concedida por cualquier tipo de efecto o conjuro de oscuridad. Este beneficio dura 10 minutos por cada nivel del espacio sacrificado en su activación.

RESISTENCIA DE HECHICERO INFERNAL

Eres tan duro y resistente como un engendro de los infiernos, pudiendo ignorar con facilidad el daño por ácido y frío.

Prerrequisitos: Herencia de hechicero infernal, hechicero de nivel 1.

Beneficio: obtienes resistencia al ácido y el frío igual al número total de dotes de hechicero infernal que poseas.

SABER DE HECHICERO CELESTIAL

El poder de tus antepasados te concede el conocimiento de varios conjuros.

Prerrequisitos: Herencia de hechicero celestial, otras dos dotes de hechicero celestial cualesquiera, hechicero de nivel 1.

Beneficio: añadirás círculo mágico contra el mal, don de lenguas y teleportal a tu lista de conjuros conocidos. Obtendrás estos conjuros cuando tengas acceso a conjuros del nivel apropiado. Estos conjuros se sumarán a los que conozcas en función de tu nivel de hechicero.

DOTES MARCIALES

Aunque la mayoría de guerreros confían en su fuerza, agilidad y dureza en combate, algunos aprenden a liberar el potencial de sus mentes. De forma similar a la técnica de un moñe, estos guerreros complementan su forma física con un riguroso entrenamiento mental que pule aún más sus habilidades. En combate su mente y cuerpo se vuelven uno solo, lo que les permite alcanzar niveles de pericia bélica sin parangón. Alcanzar este estado de armonía física y mental se llama "mantener un foco marcial" (adquirir la dote Foco marcial es la forma que tiene el personaje de aprender a alcanzar dicho estado; todas las demás dotes marciales tienen Foco marcial como prerrequisito). La tarea de mantener un foco marcial es a la vez difícil y agotadora, por lo que el guerrero no puede permanecer en dicho estado durante mucho tiempo. No obstante, mientras mantenga esta armonía, podrá emplear cualquier dote marcial que posea.

Las seis dotes descritas a continuación son dotes marciales. Sus prerrequisitos y beneficios se resumen en la tabla 3-3.

DEFENSA MARCIAL

El estado de profunda concentración que alcanzas durante el combate te permite cambiar con rapidez tu defensa de un rival a otro, con maniobras precisas y delicadas.

Prerrequisitos: Des 13, Sab 13, Esquiva, Foco marcial, ataque base +6.

Beneficio: mientras mantengas tu foco marcial, podrás cambiar el objetivo de tu dote Esquiva a un nuevo rival como acción inmediata.

Si tienes tres dotes marciales o más, obtendrás un +1 de esquiva adicional a la CA contra el objetivo de tu Esquiva.

Tabla 3-5: DOTES MARCIALES

Dote	Prerrequisitos	Beneficio
Foco marcial	Sab 13	Entras en un estado de meditación para obtener bonif. +2 a TS de Vol
Estabilidad marcial	Sab 13, Foco marcial, ataque base +3	+4 contra embestidas, desarmes, presas, aroamientos y derribos.
Defensa marcial	Des 13, Sab 13, Esquiva, Foco marcial, ataque base +6	Cambia de objetivo de la dote Esquiva como acción inmediata
Vigor marcial	Sab 13, Foco marcial, ataque base +9	Mientras mantengas tu foco, obtendrás curación rápida 2
Percepción marcial	Sab 13, Foco marcial, Lucha a ciegas, ataque base +12	Sabrás los pg de todas las criaturas adyacentes
Impacto marcial	Sab 13, Foco marcial, otras dos dotes marciales cualesquiera, ataque base +15	Gastas tu foco marcial para obtener bonificadores a ataque y daño

Normal: designar o cambiar el objetivo de tu dote Esquiva es una acción gratuita que sólo puedes realizar en tu turno.

Especial: un guerrero puede elegir Defensa marcial como una de sus dotes adicionales de guerrero.

ESTABILIDAD MARCIAL

Cuando estés concentrado será más difícil neutralizarte. Tus músculos adoptarán una posición inamovible, lo que te dará una mayor estabilidad y resistencia a los derribos, embestidas, desarmes o efectos similares.

Prerrequisitos: Sab 13, Foco marcial, ataque base +3.

Beneficio: obtendrás un bonificador +4 a las pruebas o tiradas para resistir los intentos de arrollamiento, derribo, desarme, embestida o presa realizados contra ti.

Si tienes tres dotes marciales o más, el bonificador concedido por esta dote aumentará a +8.

Especial: un guerrero puede elegir Estabilidad marcial como una de sus dotes adicionales de guerrero.

FOCO MARCIAL

La senda del guerrero exige algo más que pura fuerza bruta. Algunos combatientes alcanzan tal estado de concentración con sus mentes que pueden obtener niveles sobrehumanos de aguante, percepción o resistencia mental. Mediante un intenso entrenamiento mental, tú sabes cómo alcanzar este punto de claridad marcial.

Prerrequisito: Sab 13.

Beneficio: eres capaz de aislarte del caos de la hacha y alcanzar un estado de concentración que te concede una visión mucho

Regular practica sus dotes marciales

DOTES METAMÁGICAS

Las dotes metamágicas permiten a los lanzadores de conjuros modificar la forma en la que lanzan un conjuro o el efecto que tenga tras su lanzamiento. Podrás encontrar información mucho más detallada sobre ellas en la página 88 del Manual del jugador. Las cinco dotes descritas a continuación son tus nuevas dotes metamágicas. Sus prerrequisitos y beneficios se resumen en la tabla 3-6.

CONJURO ABRASADOR

Tus conjuros igneos abrasan la carne sobre los huesos de tus rivales, haciendo que se retuerzan de agonía.

Beneficio: esta dote metamágica sólo se puede aplicar a un conjuro que posea el descriptor 'Fuego' o 'igneo'. Un conjuro abrasador causa 2 puntos de daño por fuego adicional por cada nivel de conjuro. Además de sus efectos normales, cualquier criatura que falle un TS contra un conjuro abrasador sufrirá un -2 a sus tiradas de ataque y pruebas, hasta el inicio de tu siguiente turno. Un conjuro abrasador emplea un espacio de conjuro un nivel superior al normal.

CONJURO CASTIGADOR

Canaliza la energía de un conjuro de toque a un arma, haciendo que sus efectos se descarguen cuando golpees con ella a un rival.

Prerrequisito: ataque base +1, nivel 1 de lanzador.

Beneficio: puedes alinear un conjuro con alcance de toque, para transferir su energía de tu mano al arma que empuñes. La siguiente vez que impactes a un enemigo con ella, se descargará el conjuro. El objetivo sufrirá el daño y efectos normales del ataque y del conjuro. Una vez que hayas imbuido un arma con un conjuro, tendrás que descargarlo en 1 minuto o su energía se disipará sin causar mayor daño.

Puedes imbuir un conjuro castigador en un proyectil o la munición de un arma, como una bala de honda, una flecha o un virote. En tal caso, el conjuro se disipa si el ataque falla. El conjuro no tendrá ningún efecto si se emplea sobre un arco, ballesta, honda o arma similar que requiera munición.

Un conjuro abrasador emplea un espacio de conjuro un nivel superior al normal.

CONJURO CONGELANTE

Tus conjuros que empleen frío y hielo para dañar a tus enemigos dejarán tras de sí una gléida pátina resbaladiza.

Beneficio: esta dote metamágica sólo se puede aplicar a un conjuro que posea el descriptor 'Frio' y que afecten a un área. Un conjuro congelante causa 2 puntos de daño por frío adicional por cada nivel de conjuro a todas las criaturas afectadas. Cuando lances uno de esos conjuros, toda el área afectada por él quedará cubierta por una resbaladiza capa de hielo durante 1 asalto. Cualquiera que trate de moverse por esta zona helada deberá superar una prueba de Equilibrio contra CD 10 o quedar tumbado. Una criatura que corra o cargue a través de esta zona deberá superar una prueba de Equilibrio contra CD 20 para evitar caer. Un conjuro congelante emplea un espacio de conjuro un nivel superior al normal.

CONJURO LIGADO A LA TIERRA

Vincula tu conjuro a la tierra y la roca, dejándolo allí hasta que algún rival se tope con él. En ese momento, se liberarán sus energías.

Beneficio: cuando lances un conjuro ligado a la tierra, lo colocarás en cualquier casilla adyacente a ti. Deberás especificar todos los

más clara del combate. El miedo y el dolor se diluyen a medida que te centras exclusivamente en la derrota del enemigo. La primera vez que realices un ataque con éxito durante un encuentro, obtendrás tu foco marcial. En ese estado, tu mente y cuerpo se volverán uno, permitiéndote superar los límites físicos mundanos. Podrás mantener tu foco marcial durante 10 asaltos tras obtenerlo, +1 asalto adicional por cada dote marcial que poseas (aparte de esta). Sólo podrás alcanzar tu foco marcial una vez por encuentro.

Mientras mantengas este foco, obtendrás un bonificador +2 a tu TS de Voluntad. Si tienes tres dotes marciales o más, este bonificador aumentará a +4.

Especial: un guerrero puede elegir Foco marcial como una de sus dotes adicionales de guerrero.

IMPACTO MARCIAL

Tu intenso estado de concentración te permitirá prever el momento crítico en el que se decida la victoria o la derrota. Al emplear toda la energía restante de tu foco en un asalto total, podrás arrasar las defensas de tus enemigos.

Prerrequisito: Sab 13, Foco marcial, otras dos dotes marciales cualesquiera, ataque base +15.

Beneficio: si eliges poner fin a tu foco marcial como acción rápida, durante el resto de tu turno obtendrás un bonificador a tus tiradas de ataque y daño igual al número de dotes marciales que poseas. Al gastar tu foco de esta forma, perderás de inmediato los beneficios de cualquier dote marcial que requiera que mantengas tu foco marcial.

Especial: un guerrero puede elegir Impacto marcial como una de sus dotes adicionales de guerrero.

PERCEPCIÓN MARCIAL

Mientras mantengas tu foco marcial, dispondrás de un sexto sentido para captar los alfileros de la salud de tus enemigos. Cuando mejores tu dominio de esta aptitud, lograrás incluso a presentir a tus rivales con los ojos cerrados.

Prerrequisitos: Sab 13, Foco marcial, Lucha a ciegas, ataque base +12.

Beneficio: mientras mantengas tu foco marcial, serás consciente de los pg de todas las criaturas adyacentes a ti. Si tienes tres dotes marciales o más, obtendrás vista ciega a S.

Especial: un guerrero puede elegir Percepción marcial como una de sus dotes adicionales de guerrero.

VIGOR MARCIAL

Mientras mantengas tu foco marcial, tu claridad de mente y la determinación por lograr tu objetivo te permitirán ignorar las debilidades de tu cuerpo. Las heridas menores curarán en cuestión de segundos, pudiendo recuperarte incluso de los golpes más graves.

Prerrequisitos: Sab 13, Foco marcial, ataque base +9.

Beneficio: mientras mantengas tu foco marcial, disfrutarás de curación rápida 2. Perderás este beneficio en cuanto termine tu foco.

Si tienes tres dotes marciales o más, el beneficio de esta dote aumentará a curación rápida 4.

Especial: un guerrero puede elegir Vigor marcial como una de sus dotes adicionales de guerrero.

efectos, opciones y demás variables relevantes a la hora de lanzarlo. La siguiente criatura que entre en la castilla protegida activará el conjuro. Si afecta a un área, dicha castilla será el centro del efecto o su castilla inicial. En el caso de un cono, línea o área similar, tendrás que designar en el momento del lanzamiento la dirección en la que se ha de extender. Un conjuro ligado a la tierra que no afecte a un área se centrará sobre la criatura que lo activó. No puedes aplicar la dote metamágica *Conjuro ligado a la tierra* a un conjuro con alcance personal.

Un conjuro ligado a la tierra permanece en activo durante 1 hora o hasta que sea activado. Una prueba de *Buscar* (CD 25 + el nivel del conjuro) revelará su presencia, igual que *detectar magia* o aptitudes similares. Un personaje con la aptitud de encontrar trampas podrá realizar una prueba de *Inutilizar mecanismo* (CD 25 + el nivel del conjuro) para eliminar el conjuro ligado a la tierra (igual que si fuese una trampa mágica). Un efecto de *disparar magia* también puede eliminar el conjuro, evitando que funcione.

Un conjuro ligado a la tierra emplea un espacio de conjuro dos niveles superior al normal.

CONVOCACIÓN IMBUIDA

Tus conjuros de convocación ganan un elemento sorpresa. Podrás convocar criaturas que aparezcan en este plano con los beneficios de un conjuro, como *invisibilidad* o *fuerza de toro*.

Prerrequisitos: Aumentar convocación, Soltura con una escuela de magia (convocación).

Beneficio: cuando lances un conjuro de la subescuela de convocación, podrás hacer que la criatura convocada se beneficie de cualquier conjuro de 3.^{er} nivel o inferior, siempre que puedas lanzarlo y tenga un alcance de toque. Lanzarás el conjuro que vaya a afectar a la criatura (empleando un conjuro preparado o espacio de conjuro que puedas lanzar de forma normal) al mismo tiempo que el conjuro de convocación. La criatura disfrutará de los beneficios de este segundo conjuro desde el momento de su aparición.

Tabla 3-6: DOTES METAMÁGICAS

Dote	Prerrequisitos	Beneficio
Conjuro abrasador	—	Conjuros de fuego causan penalizador -2 durante 1 turno si falla TS
Conjuro castigador	Ataque base +1, nivel 1 de lanzador	Imbuir un arma con conjuro de toque
Conjuro congelante	—	Conjuros de frío cubren área de efecto con hielo resbaladizo
Conjuro ligado a la tierra	—	Lanza conjuro al suelo como trampa mágica
Convocación imbuída	Aumentar convocación, Soltura con una escuela de magia (convocación)	Criatura convocada llega con el beneficio de otro conjuro

Tabla 3-7: DOTES TÁCTICAS

Dote	Prerrequisitos	Beneficio
Alquimista loco	Granadero, Artesanía (alquimia) 6 rangos	Varias maniobras con objetos arrojados
Atacante embozado	Esconderse 12 rangos, Moverse sigilosamente 12 rangos	Varias maniobras de combate furtivo
Con una mano a la espalda	Puñetas 6 rangos, ataque base +6	Varias maniobras al combatir con una mano
Furia del puercospín	Fue 13, competencia con armaduras y escudos con púas, Ataque poderoso, Soltura con un arma (armadura de púas), Soltura con un arma (escudo con púas), ataque base +6	Varias maniobras con la armadura de púas y el escudo con púas
Gallardía en combate	Engañar 8 rangos, Interpretar 8 rangos, Intimidar 8 rangos	Varias maniobras carismáticas
Uso experto de la capa	Des 15, Int 13, Esquiva, Pericia en combate, ataque base +6	Varias maniobras con la capa

Un conjuro de convocación imbuída emplea un espacio de conjuro un nivel superior al normal.

DOTES TÁCTICAS

Las dotes tácticas permiten a los personajes llevar a cabo varias maniobras bastante contundentes.

Si juegas con un personaje que posea una o más dotes tácticas, serás el responsable de llevar la cuenta de las acciones necesarias para realizar las maniobras permitidas por ellas. También sería de agradecer que informases al DM que estás dando los pasos necesarios para llevar a cabo una de estas maniobras; algo del tipo "Este asalto voy a usar mi respuesta punzante con el escudo. Ya te aviso si obtengo mi bonificador de ataque contra cualquier enemigo que me ataque y falle" sería bastante adecuado.

Algunas descripciones de dotes tácticas hablan de primer asalto, segundo asalto, etc. Estos términos se refieren a la ejecución de la maniobra, no al encuentro en su conjunto. Por ejemplo, si tienes la dote *Uso experto de la capa*, no tendrás que situarte adyacente a un rival en el primer turno del encuentro para usar la maniobra de ataque encapotado. Cualquier asalto en el que te sitúes adyacente a un adversario se considerará el primero, a efectos de iniciar y utilizar dicha maniobra.

Las seis dotes descritas a continuación son dotes tácticas. Sus prerrequisitos y beneficios se resumen en la tabla 3-7.

ALQUIMISTA LOCO

Tienes gran pericia en el uso de objetos alquímicos. Mediante experimentos prácticos, investigación y tu detallado estudio de la alquimia, has aprendido a sacar todo el partido a objetos como el fuego de alquimista.

Prerrequisitos: Artesanía (alquimia) 6 rangos, Granadero.

Beneficio: la dote *Alquimista loco* te da acceso a tres maniobras tácticas especiales.

Defensa empuñada: al abrir una bolsa de maraña y esparcir su contenido por un área, podrás crear una irritante barrera que dificulta el acercamiento de tus enemigos. Podrás convertir una casilla de terreno despejado en terreno difícil, como acción estándar, si dispones de una bolsa de maraña. Este efecto dura 10 minutos, tras de los que los contenidos de la bolsa pierdan su potencia.

Estado de distracción: si preparas una acción para arrojar una piedra del trueno contra la casilla que ocupe un enemigo, podrás drotar sus acciones. El súbito estallido de la piedra dará al traste con su concentración, llegando incluso a arruinar su ataque o el lanzamiento de un conjuro. Si el objetivo de esta maniobra es lanzando un conjuro en el momento de arrojar la piedra del trueno, deberá superar una prueba de Concentración enfrentada a tu prueba de Artesanía (alquimia). Si tienes éxito en esta prueba, su conjuro se habrá perdido. Si el objetivo no estaba lanzando un conjuro, deberá superar un TS de Voluntad enfrentado a tu prueba de Artesanía (alquimia), o sufrir un penalizador -2 a sus tiradas de ataque y TS hasta el inicio de tu siguiente turno.

Llamada ardiente: para usar esta maniobra, primero tienes que golpear a una criatura con un contenedor de aceite para lámparas a fuego de alquimia. En tu siguiente turno, deberás impactarla con un conjuro o arma que cause daño por fuego. Si lo haces, el objetivo sufrirá dos puntos de daño adicional por fuego y se prenderá fuego (si aún no lo había hecho).

ATACANTE EMBOZADO

Te fundes con las sombras, escondiéndote de tus enemigos hasta el momento justo. Tu astucia, sagacidad y sigilo te permiten elegir el instante exacto para atacar.

Prerrequisitos: Esconderse 12 rangos, Moverse sigilosamente 12 rangos.

Beneficio: la dote Atacante embozado te da acceso a tres maniobras tácticas especiales.

Como un fantasma: podrás aprovecharte de la distracción causada por un aliado, para usar tu talento para moverte en total silencio y salir del campo de visión de tu adversario durante un instante vital. Para hacer uso de esta maniobra, uno de tus aliados y tú tendréis que amenazar al mismo enemigo. Como acción estándar, realizaris una prueba de Moverse sigilosamente enfrentada a la prueba de Escuchar del rival. Si tienes éxito, obtendrás el beneficio de esta maniobra: en tu siguiente asalto, tu objetivo perderá su bonificador de Destreza a la CA contra el primer ataque que realices, siempre que tu aliado aún lo esté amenazando.

Desaparecer del vapor: para emplear esta maniobra, tendrás que atacar a un enemigo como acción estándar, para después alejarte y realizar una prueba de Esconderse como parte de tu acción de movimiento para ese turno. Si tu ataque impacta, crearás una distracción momentánea que te concederá un bonificador +5 a tu prueba de Esconderse.

Parar despreciable: si un aliado y tú amenazáis al mismo enemigo, podrás intentar pasar desapercibido. En tu turno, si no llevas a cabo ninguna acción hostil (como atacar, lanzar un conjuro dañino, etc.), podrás realizar una prueba de Esconderse enfrentada a la prueba de Avistar del enemigo amenazado. Si tienes éxito el adversario no podrá atacarte en su siguiente turno, siempre que tenga otro objetivo activo al que atacar. Si atacas a ese rival por cualquier razón antes de o durante tu siguiente turno, perderás los beneficios de esta maniobra.

Especial: un guerrero puede elegir Atacante embozado como una de sus dotes adicionales de guerrero.

CON UNA MANO A LA ESPALDA

Eres experto en el combate con un arma en una mano y nada en la otra.

Prerrequisitos: Piruetas 6 rangos, ataque base +6.

Beneficio: si luchas con un arma a una mano o ligera, y no llevas nada en tu mano torpe, esta dote te dará acceso a tres maniobras tácticas especiales.

Blanco reducido: si escondes tu mano torpe tras tu espalda podrás situarte de forma que ofrezcas el menor blanco posible a tus rivales, concentrándote en maniobras defensivas. Obtendrás un bonificador +2 de esquiva adicional a la CA, cuando luches a la defensiva o +2 de esquiva una acción de defensa total.

Cambio de mano: con un movimiento fluido lanzas tu arma al aire, la recoges con tu mano torpe y continúas lanzando ataques. Cuando hagas uso de esta maniobra, deberás emplear una acción de asalto completo para impactar a tu rival al menos dos veces. En tu siguiente turno, podrás realizar una finca especial como acción gratuita, empleando Juego de manos en lugar de Engañar. Tu adversario seguirá las reglas habituales para enfrentarse a una finca. Una vez hayas empleado esta maniobra contra un rival concreto, tanto si tienes éxito como si no, no podrás volver a intentarla contra él. (MTE: como se dice en el genial La princesa prometida, "Debo confesarse algo... Yo tampoco soy zardo").

Mantener el equilibrio: podrás emplear tu brazo torpe para mantener mejor el equilibrio a la hora de realizar movimientos acrobáticos. Tras golpear con éxito a un rival, obtendrás un bonificador +2 a tus pruebas de Piruetas para evitar sus ataques de oportunidad hasta el inicio de tu siguiente turno. Cuando ruedes o saltes para eludir el peligro, emplearás una mano para equilibrarte y la otra para mantener tu arma apuntada hacia él.

Especial: un guerrero puede elegir Con una mano a la espalda como una de sus dotes adicionales de guerrero.

FURIA DEL PUERCOESPÍN

Te arrojas al combate con alegría, empleando las púas de tu armadura y escudo para destruir a tus enemigos.

Prerrequisitos: Fue 13, competencia con armadura de púas y escudo con púas, Ataque poderoso, Soltura con un arma (armadura de púas), Soltura con un arma (escudo con púas), ataque base +6.

Beneficio: la dote Carga del puercoespín te da acceso a tres maniobras tácticas especiales.

Avanzada punzante: cuando emplees una acción de carga mientras lleves una armadura de púas y un escudo con púas (o nada) en tus manos, podrás saltar en el aire, hacerte una bola y convertirme en un letal proyectil espinoso viviente. Un ataque con éxito con tu escudo con púas o armadura de púas, causará un daño adicional igual al doble de tu bonificador por Fuerza. Podrás atacar con ambos (armadura y escudo) tras la carga y cada uno se beneficiará de este bonificador al daño, pero sufrirás los penalizadores habituales por luchar con dos armas.

Golpeazo punzante: como acción de asalto completo mientras uses un escudo con púas, podrás elegir realizar un único ataque con tu mejor ataque base. Te cubrirás tras tu escudo, te impulsarás hacia delante y embestirás a tu enemigo. Tendrás que entrar en el espacio de tu rival, lo que provocará sus ataques de oportunidad.

A cambio, tu ataque causará un daño adicional igual al doble de tu bonificador por Fuerza y otra cantidad acorde con tu tamaño (consulta la tabla inferior). Tras realizar este ataque, volverás rápidamente al espacio que ocupabas con anterioridad. No amenazarás ninguna casilla hasta el inicio de tu siguiente turno.

Tamaño	Daño adicional
Pequeño	1d4
Mediano	1d6
Grande	1d8
Enorme	2d6
Gigantesco	2d8
Colosal	3d6

Respuesta punzante: cuando luches a la defensiva y lleves un escudo con pías, podrás castigar a tus rivales con él como respuesta a sus ataques. Determina cual sería tu CA sin el bonificador por escudo y con el bonificador por luchar a la defensiva. Si el ataque de un rival impacta contra la CA inferior, pero falla contra tu CA real, habrá golpeado tu escudo, lo que te permitirá desviar su arma de forma que quede vulnerable ante tu contraataque. En tu siguiente acción dispondrás de un bonificador +2 a la tirada de ataque contra él con tu escudo con pías.

Especial: un guerrero puede elegir Furia del puercospin como una de sus dotes adicionales de guerrero.

GALLARDÍA EN COMBATE

Tu personalidad arrebatadora y tus ágiles aptitudes interpretativas te permiten moverte por el campo de batalla con gran descaro. Mientras los brutos confían en sus espadas y armaduras, tú haces uso de tu hiriente ingenio para burlar a tus enemigos.

Prerrequisitos: Engañar 8 rangos, Interpretar 8 rangos, Intimidar 8 rangos.

Beneficio: la dote Gallardía en combate te da acceso a tres maniobras tácticas especiales.

Hacerte el muerto: caes al suelo como si hubieses expirado, dando a tus enemigos una falsa sensación de seguridad. Podrás hacerte el muerto, como acción inmediata, tras haber sufrido al menos 10 puntos de daño de un único ataque. Quedarás tumbado en el suelo y deberás realizar una prueba de Engañar, enfrentada a la prueba de Averiguar intenciones de tu atacante (o cualquier otro testigo relevante). Si tienes éxito en la prueba, los presentes darán por sentado que estás muerto. Si a continuación te levantas y lo atacas en el mismo asalto, tu atacante perderá cualquier ataque de oportunidad que pudiese efectuar contra ti, además de perder su bonificador por Destreza a la CA contra el primer ataque que efectúes.

Puedes usar esta maniobra una vez por encuentro. Ponerse de pie tras hacerse el muerto no provoca ataques de oportunidad.

Malentendido frívolo: durante un breve instante, parece que has bajado la guardia. Cuando tu enemigo se lance a por ti, te quitarás de en medio y su ataque afectará a uno de sus aliados. Al situarte en el punto adecuado y simular que eres un objetivo fácil, engañarás a tu rival para que cometa una pifia sonada.

Para hacer uso de esta maniobra, tendrás que ser atacado con éxito por un enemigo. En tu siguiente turno, podrás emplear una acción de movimiento para realizar una prueba de Engañar enfrentada a su prueba de Averiguar intenciones. Si tienes éxito, podrás realizar una acción inmediata al inicio de tu siguiente

turno, para designar a un objetivo distinto para los ataques en cuerpo a cuerpo de dicho rival (que debe ser una criatura a la que también este amenazado).

Teñible burlón: mediante la mezcla correcta de tu presencia intimidatoria y tu pericia marcial, podrás infundir tal pavor en tu adversario que no será capaz de hacerte frente con eficacia. En el turno inmediatamente posterior a haberle causado al menos 1 punto de daño, podrás realizar una prueba de Intimidar contra él como acción de movimiento. Si tienes éxito en dicha prueba, tu enemigo sufrirá un penalizador a sus tiradas de ataque igual a tu bonificador de Carisma. Sólo podrá beneficiarse de esta maniobra con un enemigo de cada vez; su efecto durará hasta el final del encuentro o hasta que cambies de objetivo. Si designas a un nuevo objetivo (al realizar otra prueba de Intimidar contra una criatura diferente), el anterior ya no sufrirá ninguna penalización a sus ataques contra ti. Los seres que sean inmunes al uso de la habilidad de Intimidar, como criaturas sin mente o inmunes al miedo, no podrán ser afectados por esta maniobra.

Especial: un guerrero puede elegir Gallardía en combate como una de sus dotes adicionales de guerrero.

USO EXPERTO DE LA CAPA

Eres un maestro a la hora de convertir tu capa en un elemento más de tu repertorio de combate. Al arremolinarla a tu alrededor, arrojarla sobre tus enemigos o usarla para ocultar tus armas, podrás coger a cualquier rival por sorpresa.

Prerrequisitos: Des 15, Int 13, Esquiva, Pericia en combate, ataque base +6.

Beneficio: la dote Uso experto de la capa te concede tres maniobras tácticas especiales. Tendrás que llevar puesta una capa para poder usarlas.

Ataque embudo: puedes usar tu capa para ocultar la perfección un arma ligera. Para hacer uso de esta maniobra, en el primer asalto tendrás que situarte adyacente a un enemigo sin mostrar ninguna arma en tus manos. En el segundo asalto, tendrás que realizar una prueba de Engañar enfrentada a la de Averiguar intenciones de tu adversario, y usar una acción de movimiento para desenfundar tu arma. Si superas la prueba enfrentada, tu rival perderá su bonificador por Destreza o de escudo a la CA (a tu elección) hasta el final de tu turno actual.

Defensa con la capa: mientras luches a la defensiva, podrás emplear tu capa para confundir a tus enemigos. Si la sostienes ante ti como una cortina, tus enemigos verán peor tus movimientos defensivos. En ese caso, tu capa te concederá un bonificador +1 de escudo a la CA. Si empleas una acción de defensa total, el bonificador de escudo de tu capa aumentará a +2. Los bonificadores de escudo no se apilan, así que esta maniobra no será de mucha utilidad si ya llevas un escudo en tus manos.

Remolino con la capa: puedes tratar de usar tu capa para liar a tus enemigos. Tras impactar con éxito a un rival en cuerpo a cuerpo, y como acción de movimiento, podrás realizar un ataque de toque en cuerpo a cuerpo contra el mismo enemigo. Si lo logras, enrollarás tu capa alrededor de su cuerpo, echando por tierra sus defensas de forma temporal. No podrá realizar ningún ataque de oportunidad contra uno de tus aliados (a tu elección) hasta el inicio de su siguiente turno.

Especial: un guerrero puede elegir Uso experto de la capa como una de sus dotes adicionales de guerrero.



Ilustración de R. Harbo

Este capítulo ofrece nuevas herramientas y armas para los lanzadores de conjuros de todo tipo. Los conjuros varían en poder y utilidad, desde un puñado que causa daño directo o indirecto, a otros que mueven al lanzador y sus aliados o enemigos de un lado a otro del campo de batalla, o unos más que permitirán al lanzador actuar al margen del tiempo. Otros llaman o convocan a nuevos aliados. Los conjuros canalizados son un nuevo tipo de conjuro, que tiene mayor efecto cuanto más tiempo pases lanzándolo. Los hay que tienen un efecto continuado, como las diversas variantes de cronos, que pueden descargarse para obtener un resultado más potente.

El capítulo empieza con la lista de conjuros de las diversas clases lanzadoras, incluidas las nuevas clases del Capítulo I de este libro. Una M o una F al final del nombre indican que el conjuro requiere un componente material o foco, respectivamente, que no suele estar incluido en el saquillo para componentes estándar. Una X significa que el conjuro exige un coste en PX a pagar por el lanzador.

Tras las listas de conjuros vienen las descripciones de los nuevos conjuros, por orden alfabético de nombre (consulta 'Orden de presentación', en la página 181 del Manual del jugador). Para ver la explicación de la terminología de los conjuros, consulta el Capítulo 10 del Manual del jugador.

CONJUROS DE ESCUELA DUAL

Los conjuros de escuela dual, introducidos en este libro por primera vez, tienen efectos que engloban dos escuelas de magia distintas. En estos casos deberás tratarlos como si pertenecieran a ambas escuelas

a la vez. Las situaciones que producen el acceso de un lanzador de conjuros a una de las clases de un conjuro dual, evitarán que pueda acceder a él por completo. Por ejemplo, un mago especialista no podría aprender un conjuro dual si alguna de las escuelas a las que pertenece es una de sus escuelas prohibidas. Los beneficios que se otorguen a una escuela de magia no se aplican consigo mismos, ni siquiera en el caso de que el lanzador pueda aplicarlos a ambas. Por ejemplo, si un lanzador de conjuros tuviese la dote Soltura con una escuela de magia para ambas escuelas de un conjuro de clase dual, la CD de dicho conjuro solo aumentaría en +1.

SUBESCUELA DE POLIMORFÍA

Otro elemento nuevo del Manual del jugador II es la subescuela de polimorfía, que se describe y explica a continuación.

Un conjuro de la subescuela de polimorfía cambia el estado del objetivo de una forma a otra. A menos que se indique lo contrario en la descripción del conjuro, el objetivo de un conjuro de polimorfía obtendrá todas las características y rasgos especiales del miembro típico de la raza cuya forma adopte, excepto:

- El objetivo conservará su propio alineamiento (y personalidad, dentro de los límites de las puntuaciones de característica de su nueva forma).
- El objetivo conservará sus propios pg.
- Se considerará que el objetivo conserva sus DG normales para resolver efectos basados en los DG, como

el conjuro sueño, aunque empleará los ataques base, TS y demás estadísticas derivadas de los DG, acordes con su nueva forma.

- El objetivo conservará su capacidad para comprender los idiomas que conociese en su forma normal. Si su nueva forma es capaz de hablar, también conservará su capacidad para hablarlos. Será capaz de escribir cualquier lenguaje que comprenda, pero sólo si su nueva forma se lo permite (aunque sea de forma primitiva, como trazar líneas en la tierra con una zarpa).

Por lo demás, las estadísticas de juego normales del objetivo serán reemplazadas por las de su nueva forma. El objetivo perderá todas las aptitudes especiales que tuviese, incluidos los rangos de clase (incluso aunque su nueva forma fuese capaz de usarlos o activarlos).

Si el tamaño de la nueva forma es diferente al habitual del objetivo, el nuevo espacio ocupado deberá cubrir tanto espacio del anterior como sea posible, escurriéndose (consulta la página 148 del MdJ) si fuese necesario. Si no hay espacio físico suficiente para albergar a la nueva forma, el conjuro fracasará.

Cualquier equipo usado o transportado por el objetivo se fundirá con su nueva forma y dejará de funcionar. Cuando el objetivo vuelva a su forma real, los objetos reaparecerán en el mismo punto de su cuerpo y volverán a actuar con normalidad. Cualquier objeto que se hubiese añadido a la forma asumida por el conjuro caerá al suelo a los pies del objetivo.

El lanzador de conjuros podrá designar cualquier variación física menor (como el color del cabello o la piel), siempre dentro de los límites aceptables para una criatura del tipo adecuado. Las características físicas más relevantes de la nueva forma (como altura, peso o sexo) también estarán bajo el control del lanzador, pero deberán entrar dentro de los límites aceptables para la raza o criatura elegida. El objetivo de un conjuro de polimorfía disfrutará de un camuflaje perfecto como miembro de su nueva "raza", lo cual le concederá un +10 a las pruebas de Disfrazarse si desea aprovecharse de la situación.

Si el objetivo de un conjuro de polimorfía muere o queda inconsciente, el conjuro finalizará de inmediato. No obstante, cualquier parte del cuerpo que haya sido separada del tronco permanecerá polimorfo hasta que finalice el efecto del conjuro.

Las criaturas incorpóreas o gaseosas son inmunes a los efectos de los conjuros de polimorfía, así como las de tipo planta. Una criatura del subtipo cambiaformas (como un licántropo o doppelgänger) podrá volver a su forma real como acción estándar.

Conjuros anteriores

A la hora de adjudicar los efectos aplicables a los conjuros de polimorfía, cualquier conjuro cuyo efecto se base en *alterar el propio aspecto* o *polimorfizar* deberá considerarse como perteneciente a la subescuela de polimorfía. No obstante, ten bien presente que las reglas concretas de cada conjuro siempre tienen preferencia sobre las reglas generales de la subescuela. *Alterar el propio aspecto*, por ejemplo, no cambia las puntuaciones de característica del objetivo (a diferencia de lo que se ha dicho como norma general para la subescuela de polimorfía).

CONJURIOS DE ASESINO

Conjuro de asesino de 1.º nivel

Filo de sangre: el arma causa +1d6 de daño, o +3d6 si sufres 5 puntos de daño.

Conjuro de asesino de 2.º nivel

Aumentar virulencia: la CD de un veneno aumenta 2 puntos.

CONJURIOS DE BARDO

Conjuros de bardo de 1.º nivel

Compartir talentos: el objetivo gana un bonificador +2 a las pruebas de habilidad.

Frenar la mano: cambia la actitud del objetivo a solícita durante 1 asalto.

Conjuros de bardo de 2.º nivel

Aumentar virulencia: la CD de un veneno aumenta 2 puntos.

Celeridad menor: realiza una acción de movimiento de inmediato, pero queda atontado 1 asalto.

Corona de múltiples velos: obtiene +2 a Disfrazarse y Esconderse, puede descargarse para obtener un +8.

Estimar arma: un arma cuerpo a cuerpo gana alcance de 5' durante un ataque.

Hermanos de armas: emplea el resultado más alto de una TS para dos criaturas, pero ambas sufren el efecto si falla.

Perspectiva de buena fortuna²: el objetivo tira dos veces y escoge el mejor resultado.

Rayo de la pitón: la criatura sólo puede atacar una vez por asalto, no puede realizar ataques de oportunidad, -10' a la velocidad.

Toque maestro: el objetivo obtiene de inmediato un bonificador +4 a una prueba de habilidad.

Vértigo: el objetivo debe superar una prueba de Equilibrio contra CD 10 para poder moverse cada asalto.

Conjuros de bardo de 3.º nivel

Batalla ilusoria: una ilusión de combate flanquea al objetivo y lo protege de ataques de oportunidad.

Duda: obliga al objetivo a perder sus acciones.

Escudo sónico: bonificador +4 de desvío a la CA; causa 1d6 de daño sónico y empuja a las criaturas que golpees en combate.

Fortuna caprichosa²: hace que una criatura repita una tirada de dado.

Parón: los pies del objetivo quedan clavados al suelo.

Conjuros de bardo de 4.º nivel

Campo atronador: las criaturas en el área de efecto sufren 1d6 de daño sónico por asalto y quedan tumbadas.

Celeridad: realiza una acción estándar de inmediato, pero queda atontado 1 asalto.

Ente curativo: una bola de luz que cura 1d8/asalto.

Imagen múltiple mayor: como *imagen múltiple*, pero suma una imagen adicional cada asalto.

Intermitencia funesta: el objetivo sufre un 50% de fallo en sus ataques y conjuros.

Conjuros de bardo de 5.º nivel

Convalecencia mágica: los conjuros lanzados cerca de ti te curan 1 pg./nivel.

Enemistar: hace que el objetivo crea que sus aliados son enemigos.

Filo danzante: un arma ataca por sí misma.

Incitar revuelta: los objetivos atacan a las criaturas más cercanas.

Vigor renovador: elimina la fatiga y concede un bonificador +2 a la Constitución durante 1 asalto/nivel.

CONJUROS DE CLÉRIGO

Conjuros de clérigo de 1.º nivel

Conferir protección leve: cura 1d6 de daño + 1 cada 2 niveles, concede RD 1/maligno.

Hilo de sangre: el arma causa +1d6 de daño, o +3d6 si sufres 5 puntos de daño.

Conjuros de clérigo de 2.º nivel

Compartir talentos: el objetivo gana un bonificador +2 a las pruebas de habilidad.

Estirar arma: un arma cuerpo a cuerpo gana alcance de 5' durante un ataque.

Frenar la mano: cambia la actitud del objetivo a solicita durante 1 asalto.

Hermanos de armas: emplea el resultado más alto de una TS para dos criaturas, pero ambas sufren el efecto si falla.

Maldición del karma negro: el objetivo se daña a sí mismo con un ataque cuerpo a cuerpo.

Marca del juicio: las criaturas que ataquen al objetivo se curarán 2 puntos de daño con cada golpe con éxito.

Nube de cuchillos: libera un cuchillo por asalto, 1d6 de daño +1 cada 3 niveles (máx. +5).

Perspectiva de buena fortunaSM: el objetivo tira dos veces y escoge el mejor resultado.

Poder animal: el objetivo obtiene +2 a Fue, Des y Con.

Toque maestro: el objetivo obtiene de inmediato un bonificador +4 a una prueba de habilidad.

Conjuros de clérigo de 3.º nivel

Conferir protección moderada: cura 3d4 de daño + 1 cada 2 niveles, concede RD 3/maligno.

Corona de la sepultura: comanda muertos vivos; puede descargarse para obtener un +4 a expulsar o reprimir.

Corona de protección: bonificadores +1 de desvío a la CA y +1 de resistencia a los TS; puede descargarse para obtener +4 durante 1 asalto.

Corona de castigo: bonificador +2 al daño; puede descargarse para obtener +8 al daño a un único ataque.

Corona de poder: obtiene +2 a Fuerza; puede descargarse para obtener +8 durante 1 asalto.

Duda: obliga al objetivo a perder sus acciones.

Égida de energía: el objetivo gana RE 20 contra un tipo de energía frente a un único ataque.

Escudo divino canalizador: obtiene RD, variable en función del tiempo de lanzamiento.

Fortuna caprichosaSM: hace que una criatura repita una tirada de daño.

Maldición de la atracción de flechas: el objetivo sufre un penalizador -5 a la CA contra ataques a distancia.

Marca de la perdición: el objetivo sufre 1d6 de daño por cada acción hostil.

Represalia divina: aparece un arma que ataca a quienes te atacan.

Vulnerabilidad a la energía: el objetivo adquiere vulnerabilidad al tipo de energía deseado.

Conjuros de clérigo de 4.º nivel

Atragantar conjuro: el objetivo debe concentrarse o arruinar su conjuro.

Bendición de los pios: las armas causan +1d6 de daño sagrado y adquieren alineamiento bueno.

Desolación: 1d6 de daño por asalto a las criaturas vivas, concede resistencia a la expulsión y curación rápida a los muertos vivos.

Égida mística: obtienes RC 12 + nivel de lanzador, contra un conjuro.

Ente curativo: una bola de luz que cura 1d8/asalto.

Salud divina canalizada: sana a una criatura; el daño y la distancia varían en función del tiempo de lanzamiento.

Conjuros de clérigo de 5.º nivel

Condensación: reduce la RC de un ajeno y lo avierte durante 1 asalto.

Conferir protección intensa: cura 5d4 de daño + 1 cada 2 niveles, concede RD 5/maligno.

Convalencia mágica: los conjuros lanzados cerca de ti te curan 1 pg/nivel.

Eteridad rápida: el objetivo se vuelve etéreo temporalmente.

Impacto meteórico: un ataque cuerpo a cuerpo causa 1d6 de daño adicional + 1d6 cada cuatro niveles; las criaturas adyacentes sufren mitad de daño.

Reflujo de maná: la magia en un área sufre un 20% de probabilidad de fallo.

Resplandor: crea luz del día que deslumbra a los muertos vivos.

Vigor renovado: elimina la fatiga y concede bonificador +2 a la Constitución durante 1 asalto/nivel.

Conjuro de clérigo de 6.º nivel

Perfección sublimeSM: el objetivo suma +4 a todas sus características.

Conjuros de clérigo de 7.º nivel

Explosión de justiciaSM: los aliados se curan, y los enemigos sufren 1d8 de daño +1 por nivel (máx. +35).

Odio latente: los enemigos cercanos sufren 2d6 de daño/asalto.

Plaga: una criatura/nivel contrae una enfermedad terminal fulminante.

Poder animal en grupo: como poder animal, pero para múltiples objetivos.

Conjuros de clérigo de 8.º nivel

Disipación en cadena: disipa varios efectos mágicos de criaturas distintas.

Visiones del futuro: bonificador +2 sagrado a los TS, bonificador +2 de esquiva a la CA; puede descargarse para obtener un bonificador igual a la mitad del nivel de lanzador.

Conjuro de clérigo de 9.º nivel

Convocar gólem: convoca un gólem de arcilla, carne, hierro o piedra, a partir de un montoncito del material correspondiente.

CONJUROS DE DRUIDA

Conjuros de druida de 2.º nivel

Acumulaciones naturales: crea terreno difícil con ceniza, hojas o nieve.

Percepción única: los aliados obtienen un bonificador +2 a Avistar y Escuchar por cada aliado en el área de efecto.

Poder animal: el objetivo obtiene +2 a Fue, Des y Con.

Conjuros de druida de 3.º nivel

Corona de claridad: bonificador +2 a Avistar y Escuchar; puede descargarse para obtener +8.

Fortuna caprichosa: hace que una criatura mpa una tirada de dado.
Tentáculos amenazadores de Evard: genera dos tentáculos con 10' de alcance, que causan 1d8 de daño cada uno.

Conjuros de druida de 4.º nivel

Ente curativo: una bola de luz que cura 1d8/asalto.
Impacto meteórico: un ataque cuerpo a cuerpo causa 1d6 de daño adicional + 1d6 cada 4 niveles; las criaturas adyacentes sufren la mitad del daño.
Llamada de la piedra: convierte al objetivo lentamente en piedra.
Vigor renovado: elimina la fatiga y concede bonificador +2 a la Constitución durante 1 asalto/nivel.

Conjuros de druida de 5.º nivel

Convalencia mágica: los conjuros lanzados cerca de ti te curan 1 pg/nivel.
Enredaderas sanguinolentas: plantas trepadoras causan 1 de daño por nivel durante varios asaltos, y enmarañan a una criatura.
Resplandor: crea luz del día que deslumbra a los muertos vivientes.
Zanada prodigiosa en grupo: los aliados a 60' ganan un bonificador de +10' a su velocidad.

Conjuros de druida de 6.º nivel

Campo atronador: las criaturas en el área de efecto sufren 1d8 de daño sónico por asalto y quedan tumbadas.
Huesos de la tierra: crea columnas de piedra.
Perfección sublime: el objetivo suma +4 a todas sus características.

Conjuros de druida de 7.º nivel

Flagel: una criatura/nivel contra una enfermedad terminal fulminante.
Poder animal en grupo: como poder animal, pero para múltiples objetivos.
Sacudir la tierra: causa 1d6 de daño por nivel (máx. 15d6) a las criaturas en una línea y crea un muro de escombros.
Uno con el frío: te transforma en una criatura del frío.

CONJUROS DE EMBAUCADOR**Conjuros de embaucador de 1.º nivel**

Agobiar: causa 1d6 puntos de daño no letal, +1d6 cada 2 niveles por encima del primero (máx. 5d6).
Despertar: despierta a las criaturas de un área.

Conjuros de embaucador de 2.º nivel

Despliegue agobiante: cono de 15' causa 1d6 de daño no letal por cada 2 niveles (máx. 5d6).
Frenar la mano: cambia la actitud del objetivo a solicita 1 asalto.
Oleada de colores cegadores: ciega al objetivo 1 asalto, concede invisibilidad.
Vértigo: el objetivo debe superar una prueba de Equilibrio contra CD 10 para poder moverse cada asalto.

Conjuros de embaucador de 3.º nivel

Corona de múltiples velos: obtiene +2 a Disfranzar y Esconderse; puede descargarse para obtener un +8.

Derrota inevitable: el objetivo sufre 3d6 de daño no letal cada asalto.
Duda: obliga al objetivo a perder sus acciones.
Legión de centinelas: espaldos fantasmales amenazan un radio de 10', causan 1d8 de daño +1/3 niveles (máx. +5).
Parón: los pies del objetivo quedan clavados al suelo.
Zona de vértigo: las criaturas sufren un 20% de probabilidades de fallo y pueden quedar mareadas.

Conjuros de embaucador de 4.º nivel

Agobiar en grupo: causa 1d6 puntos de daño no letal por nivel (máx. 10d6) a 1 criatura/nivel.
Batalla ilusoria: una ilusión de combate flanquea al objetivo y lo protege de ataques de oportunidad.
Imagen múltiple mayor: como imagen múltiple, pero suma una imagen adicional cada asalto.

Conjuros de embaucador de 5.º nivel

Enemistar: hace que el objetivo crea que sus aliados son enemigos.
Eterecidad rápida: el objetivo se vuelve etéreo temporalmente.
Incitar revuelta: los objetivos atacan a las criaturas más cercanas.

Conjuro de embaucador de 6.º nivel

Doblegar: daño no letal deja inconsciente al objetivo.

CONJUROS DE EXPLORADOR**Conjuro de explorador de 1.º nivel**

Percepción única: los aliados obtienen un bonificador +2 a Avistar y Escuchar por cada aliado en el área de efecto.

Conjuros de explorador de 2.º nivel

Compartir talentos: el objetivo gana +2 a pruebas de habilidad.
Corona de claridad: bonificador +2 a Avistar y Escuchar; puede descargarse para obtener +8.
Maldición de la atracción de flechas: el objetivo sufre un penalizador -5 a la CA contra ataques a distancia.
Ojo del cazador: concede +1d6 de daño por ataque furtivo por cada 3 niveles de lanzador, durante 1 asalto.
Poder animal: el objetivo obtiene +2 a Fue, Des y Con.

Conjuro de explorador de 4.º nivel

Zanada prodigiosa en grupo: los aliados a 60' ganan un bonificador de +10' a su velocidad.

CONJUROS DE FILO DEL OCASO**Conjuros de filo del ocaso de 1.º nivel**

Alzarse: el objetivo se levanta tras estar tumbado.
Despertar: despierta a las criaturas de un área.
Desvío menor: concede un bonificador +1 de desvío por cada tres niveles (máx. +5) contra un ataque.
Filo de sangre: el arma causa +1d6 de daño, o +3d6 si sufres 5 pd.
Mano inoportuna de Bigby: mano que derriba al objetivo.
Proyectil igneo de Kelgore: 1d6 de daño por fuego por nivel (máx. 5d6), ignora parcialmente la RC.

Conjuros de filo del ocaso de 2.º nivel

Brinco dimensional: teleporta al objetivo una distancia corta.

Desvío: concede un bonif. de desvío a la CA contra un ataque.
Estrir arma: un arma cuerpo a cuerpo gana alcance de 5' durante un ataque.
Impacto certero: concede un bonificador +1 por cada 3 niveles al siguiente ataque.
Poder animal: el objetivo obtiene un +2 a Fue, Des y Con.
Puño golpeador de Bigby: mano que causa 1d6 de daño no letal cada 2 niveles (máx. 5d6) y empuja al objetivo.
Rayo buscador: rayo que causa +d6 de daño por electricidad, ignora ocultación y cobertura; obtienes +4 a los ataques con ryzos contra el objetivo.

Conjuros de filo del ocaso de 3.º nivel

Corona de protección: +1 de desvío a la CA y +1 de resistencia a las TS; puede descargarse para obtener +4 durante 1 asalto.
Corona de poder: obtiene +2 a Fuerza; puede descargarse para obtener +8 durante 1 asalto.
Égida de energía: el objetivo gana resistencia 20 contra un tipo de energía frente a un único ataque.
Escarabajos de la perdición: plaga de escarabajos causa 1d6 de daño por cada 2 niveles; ganas pg temporales.
Oleada de energía: igual que *oleada de energía menor*, pero causa 2d6 de daño.
Patón: los pies del objetivo quedan clavados al suelo.
Reagrupar: teleporta a los aliados cercanos a tu lado.
Toque de disipación: disipa un efecto mágico sobre el objetivo tocado.

Conjuros de filo del ocaso de 4.º nivel

Arma tóxica: cubre el arma de veneno.
Descarga ignea canalizada: causa daño por fuego; la cantidad y el radio dependen del tiempo de lanzamiento.

Conjuros de filo del ocaso de 5.º nivel

Disipación cortante: como *disipar magia*, pero las criaturas sufren daño por cada conjuro disipado.
Escudo sónico: +4 de desvío a la CA; causa 1d8 de daño sónico y empuja a las criaturas que te golpeen en cuerpo a cuerpo.

CONJUROS DE GUARDIA NEGRO

Conjuro de guardia negro de 1.º nivel

Filo de sangre: el arma causa +1d6 de daño, o +3d6 si sufres 5 puntos de daño.

Conjuro de guardia negro de 2.º nivel

Aumentar virulencia: la CD de un veneno aumenta 2 puntos.

CONJUROS DE HECHICERO/MAGO

Conjuros de hechicero/mago de 1.º nivel

Abj Desvío menor: concede un bonificador de desvío de +1 por cada 3 niveles (máx. +5) contra un ataque.
Conj Alzarse: el objetivo se levanta tras estar tumbado.
Proyectil igneo de Kelgore: 1d6 de daño por fuego por nivel (máx. 5d6), ignora parcialmente la RC.
Enc Agobiar: causa 1d6 puntos de daño no letal, +1d6 cada 2 niveles por encima del primero (máx. 5d6).

Despertar: despierta a las criaturas de un área.

Evo Mano inoportuna de Bigby: mano que derriba al objetivo.
Mano servicial de Bigby: mano que te ayuda en tus tareas.
Proyectil igneo de Kelgore: 1d6 de daño por fuego por nivel (máx. 5d6), ignora parcialmente la RC.
Nigr Filo de sangre: el arma causa +1d6 de daño, o +3d6 si sufres 5 puntos de daño.
Trans Ira ardiente: el objetivo sufre 4 puntos de daño por asalto, obtiene bonificadores al ataque y RD.

Conjuros de hechicero/mago de 2.º nivel

Abj Desvío: concede bonif. de desvío a la CA contra un ataque.
Toque de disipación: disipa un efecto mágico sobre el objetivo tocado.
Adiv Impacto certero: concede bonificador +1 por cada 3 niveles al siguiente ataque.
Perspectiva de buena fortuna^M: el objetivo tira dos veces y escoge el mejor resultado.
Toque maestro: el objetivo obtiene de inmediato un bonificador +4 a una prueba de habilidad.
Conj Brinco dimensional: teleporta al objetivo una distancia corta.
Brama de ultratumba de Kelgore: causa 1d6 de daño por frío por nivel, causa fatiga, ignora parcialmente la RD.
Nube de cuchillos: libera un cuchillo por asalto, 1d6 de daño +1 cada 3 niveles (máx. +5).

Enc Despliegue agobiante: cono de 15' causa 1d6 de daño no letal por cada 2 niveles (máx. 5d6).
Frenar la mano: cambia la actitud del objetivo a solícita durante 1 asalto.
Maldición del karma negro: el objetivo se daña a sí mismo con un ataque cuerpo a cuerpo.

Evo Mano protectora de Bigby: mano de fuerza que ralentiza a un rival.

Puño golpeador de Bigby: mano que causa 1d6 de daño no letal cada 2 niveles (máx. 5d6) y empuja al objetivo.
Rayo buscador: rayo que causa +d6 de daño por electricidad, ignora ocultación y cobertura; obtienes +4 a los ataques con rayos contra el objetivo.
Venganza eléctrica: 2d8 de daño +1 por cada nivel (máx. +10) a un rival que te dañe en cuerpo a cuerpo.

Illus Oleada de colores cegadores: ciega al objetivo 1 asalto, concede invisibilidad.

Vértigo: el objetivo debe superar una prueba de Equilibrio contra CD 30 para poder moverse cada asalto.

Nigr Brama de ultratumba de Kelgore: causa 1d6 de daño por frío por nivel, causa fatiga, ignora parcialmente la RD.

Trans Aumentar virulencia: la CD de un veneno aumenta 2 puntos.

Celeridad menor: realiza una acción de movimiento de inmediato, pero queda atontado 1 asalto.

Compartir talentos: objetivo gana un bonificador +2 a pruebas de habilidad.

Estrir arma: un arma cuerpo a cuerpo gana alcance de 5' durante un ataque.

Oleada de energía menor: un ataque causa 1d6 puntos de daño adicional de energía.

Poder animal: el objetivo obtiene +2 a Fue, Des y Con.

Conjuros de hechicero/mago de 3.º nivel

- Abj** **Égida de energía:** el objetivo gana RE 20 contra un tipo de energía frente a un único ataque.
Vulnerabilidad a la energía: el objetivo adquiere vulnerabilidad al tipo de energía deseado.
- Adiv** **Corona de claridad:** bonificador +2 a *Avistar* y *Escuchar*; puede descargarse para obtener +8.
Fortuna caprichosa²: hace que una criatura repita una tirada de dado.
- Conj** **Asesino luminoso menor:** convoca a un asesino que ataca al objetivo.
Flcha del unicornio de Melf: 1d8+8 de daño y embestida; +1 flcha por cada 3 niveles después del 5.
Paso dimensional: los aliados pueden teleportarse de inmediato a una distancia igual a su velocidad.
Reagrupar: teleporta a los aliados cercanos a tu lado.
Trampa de dispersión: imbuye una cañilla de 5' por cada 2 niveles con una trampa de *teleportar*.
- Enc** **Derrota inevitable:** el objetivo sufre 3d6 de daño no letal cada asalto.
Duda: obliga al objetivo a perder sus acciones.
- Evo** **Bruma prismática:** niebla multicolor con efectos al azar.
Mano molesta de Bigby: mano que interfiere en el lanzamiento de conjuros de un rival.
Rayo de la pitón: la criatura sólo puede atacar una vez por asalto, no puede realizar ataques de oportunidad, penalizador de -10' a la velocidad.
- Ilas** **Legión de centinelas:** espúferos fantasmales amenazan un radio de 10', causan 1d8 de daño +1/3 niveles (máx. +5).
Zona de vértigo: las criaturas sufren un 20% de probabilidades de fallo y pueden quedar nauseadas.
- Nigr** **Corona de la sepultura:** comanda muertos vivos; puede descargarse para obtener un +4 a expulsar o reprimir.
- Trans** **Corona de protección:** bonificadores +1 de desvío a la CA y +1 de resistencia a los TS; puede descargarse para obtener +4 durante 1 asalto.
Corona de poder: obtiene +2 a Fuerza; puede descargarse para obtener +8 durante 1 asalto.
Maldición de la atracción de flechas: el objetivo sufre un penalizador -5 a la CA contra ataques a distancia.
Oleada de energía: igual que *oleada de energía menor*, pero causa 2d6 de daño.
Parón: los pies del objetivo quedan clavados al suelo.
Tentáculos amenazadores de Evard: genera dos tentáculos con 10' de alcance, que causan 1d8 de daño cada uno.

Conjuros de hechicero/mago de 4.º nivel

- Abj** **Atragantante conjuro:** el objetivo debe concentrarse o arriunar su conjuro.
Condenación: reduce la RC de un ajeno y lo aturde 1 asalto.
Disipación cortante: como *disparar magia*, pero las criaturas sufren daño por cada conjuro disipado.
- Conj** **Escarabajos de la perdición:** una plaga de escarabajos causa 1d6 de daño por cada 2 niveles; ganas pg temporales.
Gusanos brillantes: gusanos ardientes dañan a los enemigos en una expansión de 20' de radio.
Campo de runas explosivas²: un área queda cubierta con runas que explotan al contacto de las criaturas.

- Enc** **Agobiar en grupo:** causa 1d6 puntos de daño no letal por nivel (máx. 10d6) a 1 criatura/nivel.
- Evo** **Apretón aplastante:** el objetivo sufre -2 a ataques, pruebas, TS y CA, así como -20' a su velocidad; puede quedar paralizado.
Descarga ignea canalizada: causa daño por fuego; la cantidad y el radio dependen del tiempo de lanzamiento.
Desolación: 1d6 de daño por asalto a las criaturas vivas, concede resistencia a la expulsión y curación rápida a los muertos vivos.
Disipación cortante: como *disparar magia*, pero las criaturas sufren daño por cada conjuro disipado.
- Ilas** **Batalla ilusoria:** una ilusión de combate flanquea al objetivo y lo protege de ataques de oportunidad.
Corona de múltiples velos: obtiene +2 a *Disfrazarse* y *Esconderse*; puede descargarse para obtener un +8.
Imagen múltiple mayor: como *imagen múltiple*, pero suma una imagen adicional cada asalto.
- Nigr** **Escarabajos de la perdición:** plaga de escarabajos causa 1d6 de daño por cada 2 niveles; ganas pg temporales.
- Trans** **Celeridad:** realiza una acción estándar de inmediato, pero queda atontado 1 asalto.
Forma de troll: adoptas la forma y características de un troll.
Intermitencia funesta: objetivo sufre un 50% de fallo en sus ataques y conjuros.
Llamada de la piedra: convierte al objetivo lentamente en piedra.
- Univ** **Oleada mística:** los conjuros de un aliado obtienen +2 a su CD y +1 al nivel de lanzador.

Conjuros de hechicero/mago de 5.º nivel

- Abj** **Reflujo de maná:** la magia en un área sufre un 20% de probabilidad de fallo.
Zona de resistencia: área que concede RC 11 + nivel de lanzador.
- Conj** **Arma tóxica:** cubre el arma de veneno.
Asesino luminoso: igual que *asesino luminoso menor*, aunque el asesino es más poderoso.
Desorden dimensional: teleporta a varias criaturas a distancias cortas dentro del campo de visión.
- Enc** **Incitar revuelta:** los objetivos atacan a las criaturas más cercanas.
- Evo** **Escudo sónico:** +4 de desvío a la CA; causa 1d8 de daño sónico y empuja a criaturas que golpeen en combate.
Resplandor: crea *luz del día* que deslumbra a los muertos vivos.
Venganza eléctrica mayor: como *venganza eléctrica*, pero con 5d8 de daño +1 por cada nivel (máx. +15) y atonta al objetivo.
- Ilas** **Enemistar:** hace que el objetivo crea que sus aliados son enemigos.
- Trans** **Etereidad rápida:** el objetivo se vuelve etéreo temporalmente.
Filo danzante: un arma ataca por sí misma.

Conjuros de hechicero/mago de 6.º nivel

- Enc** **Doblegar:** daño no letal deja inconsciente al objetivo.
- Evo** **Campo atronador:** las criaturas en el área de efecto sufren 1d8 de daño sónico por asalto y quedan tumbadas.

Trans Oleada de energía mayor: igual que *oleada de energía*, pero causa 3d6 de daño.

Perfección sublimeSM: el objetivo suma +4 a todas sus características.

Conjuros de hechicero/mago de 7.º nivel

Carij Asesino luminoso mayor: igual que *asesino luminoso*, aunque el asesino es más poderoso.

Nigr Odio latente: los enemigos cercanos sufren 2d6 de daño/ asalto.

Trans Poder animal en grupo: como *poder animal*, pero para múltiples objetivos.

Uno con el frío: te transforma en una criatura del frío.

Conjuros de hechicero/mago de 8.º nivel

Abj Disipación en cadena: disipa varios efectos mágicos de criaturas distintas.

Nigr Plaga: una criatura/nivel contrae una enfermedad terminal fulminante.

Trans Celeridad mayor: realiza una acción de asalto completo de inmediato, pero queda atontado 1 asalto.

Conjuros de hechicero/mago de 9.º nivel

Cotj Convocar gólem: convoca un gólem de arcilla, carne, hierro o piedra, de un montoncito del material correspondiente.

Acumulaciones naturales

Excepción

Nivel: Del 2

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Área: una casilla de 5'/nivel (S)

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Invocas el poder de Obad-Hai para crear una gran acumulación de hojas, nieve o rescollos humeantes.

Las druidas de Obad-Hai invocan de forma rutinaria los desperdicios naturales de su señor, para entorpecer a sus enemigos, ganar algo de tiempo frente a una amenaza imprevista, o simplemente decorar sus refugios.

Mediante este conjuro crearás una acumulación de hojas, nieve o ceniza de 5' de grosor. Se requerirán 2 casillas de movimiento para entrar en una casilla cubierta por estos montones y, dependiendo del tipo exacto de material, también habrá otros efectos.

Una acumulación de nieve bulle de energía gelida. Cualquiera que atraviese o permanezca sobre una de ellas, sufrirá 3 puntos de daño por frío cada asalto.

Si cualquier parte de una acumulación de hojas entra en contacto con fuego

(cualquier cosa desde una vela a una bola de fuego), toda el área cubierta por ella arderá al instante. La súbita hoguera causará 2d6 puntos de daño por fuego a cualquiera que se halle en su interior.

Una acumulación de cenizas retiene cierto calor de los rescollos aún candentes. Cualquiera que atraviese o permanezca sobre una de ellas, sufrirá 3 puntos de daño por fuego cada asalto.

Agobiar

Encantamiento (compulsión)

[enajenador]

Nivel: Emb 1, Hcr/Mag 1

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura viva

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: si

Extiendes tu mano hacia el enemigo, con la palma en su dirección y los dedos totalmente extendidos. La criatura retrocede, abrumada por una oleada de poder invisible que invade su mente.

Lanzas un asalto mágico que debilita la mente del objetivo, causándole 1d6 puntos de daño no letal si falla su TS.

Evo Detonar: mata al objetivo y causa una explosión de 20' de radio que hace 1d6 de daño por nivel (máx. 20d6).

Trans Forma de dragón: adoptas la forma y características de un dragón rojo Enorme.

CONJUROS DE PALADÍN

Conjuros de paladín de 2.º nivel

Corona de castigoSM: bonificador +2 al daño; puede descargarse para obtener +8 al daño a un único ataque.

Marca de la perdición: el objetivo sufre 1d6 de daño por cada acción hostil.

Conjuro de paladín de 3.º nivel

Ente curativo: una bola de luz que cura 1d8/asalto.

Conjuros de paladín de 4.º nivel

Bendición de los pies: las armaduras causan +1d6 de daño sagrado y adquieren alineamiento bueno.

Impacto meteórico: ataque cuerpo a cuerpo causa 1d6 de daño adicional + 1d6 cada cuatro niveles; las criaturas adyacentes sufren mitad de daño.

Respesalia divina: aparece un arma que ataca a quienes se ataquen.

Por cada 2 niveles de lanzador más allá del 1.º, causarás 1d6 puntos de daño no letal adicional, hasta un máximo de 5d6 a nivel 9.

Agobiar en grupo

Encantamiento (compulsión)

[enajenador]

Nivel: Emb 4, Hcr/Mag 4

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura viva por nivel

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: si

Con un barrido de tu brazo, las criaturas afectadas retroceden, abrumadas por una oleada de poder invisible que invade sus mentes.

Este conjuro actúa igual que *agobiar*, salvo porque afecta a varias criaturas y causa 1d6 puntos de daño no letal por nivel de lanzador a cada una (hasta un máximo de 10d6 a nivel 10).

Alzarse

Conjuración (teletransporte)

Nivel: Flo 1, Hcr/Mag 1

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción inmediata



Un asesino luminoso se dispone a despatchar a su objetivo

Alcance: corto (25' + 5/2 niveles)
Objetivo: una criatura voluntaria tumbada
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: Voluntad negra
 (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Con un rápido gesto ascendente de tus brazos y una orden concisa ("¡Alzate!"), harás que una criatura tumbada se ponga de pie con seguridad.

La criatura objetivo se pone en pie de inmediato, sin provocar ataques de oportunidad.

Apretón aplastante

Evocación
Nivel: Hcr/Mag 4
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 asalto
Alcance: corto (25' + 5/2 niveles)
Objetivo: una criatura
Duración: 3 asaltos
Tiro de salvación: Fortaleza negra, ver texto
Resistencia a conjuros: sí

Conjuras un arco de energía que empieza a apretar lentamente a tu objetivo. A medida que se cierra su abrazo, impedirá su movimiento y llegará a dejarlo inmóvil, paralizado por completo.

Este conjuro tendrá efecto sobre un rival en cuanto empieces a lanzarlo. Al principio de tu siguiente turno, cuando estés terminando su lanzamiento, tendrás otro efecto. Cuando empieces a lanzar el apretón aplastante, el objetivo sufrirá un penalizador -2 a sus ataques, pruebas, TS y CA. También sufrirá un penalizador de 20' a su movimiento. Este efecto no permite TS, pero se aplicará la RC. Si no logras superar la RC del objetivo, tendréis que dejar de lanzar el conjuro de inmediato y no se aplicará el segundo efecto.

Cuando completes el lanzamiento, tu objetivo deberá superar un TS contra Fortaleza o quedar paralizado. Incluso aunque la víctima tenga éxito en este TS, el efecto inicial del conjuro seguirá aplicándose hasta su finalización.

La duración del conjuro empieza a contar en el momento en que termines de lanzarlo.

Arma tóxica

Conjuración (creación)
Nivel: Flo 4, Hcr/Mag 5
Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: arma perforante o cortante tocada
Duración: 1 hora o descarga
Tipo de salvación: Fortaleza (ning), ver texto
Resistencia a conjuros: no

Toca el arma elegida, que queda cubierta por un líquido azulado.

Al lanzar este conjuro, el arma tocada queda cubierta de veneno. El siguiente ataque cuerpo a cuerpo realizado con ésto con ella transmitirá la ponzoña. La sustancia causa 1d10 puntos de daño de Constitución de inmediato, y otros 1d10 puntos de daño de Constitución 1 minuto después. Cada uno de estos daños puede ser negado mediante un TS de Fortaleza (CD igual a la CD del conjuro).

Si el arma no ha sido empleada para asestar un golpe efectivo tras 1 hora, el veneno quedará inerte y se evaporará.

Posesiones: equipo de combate más armadura de cuero tachonado de gran calidad, estoque de gran calidad, rodela de gran calidad, *capa de resistencia* +1, arco corto de gran calidad, 200 po

Asesino luminoso mayor

Conjuración (convocación)
Nivel: Hcr/Mag 7

Este conjuro actúa igual que *asesino luminoso menor*, salvo porque el asesino dispone de las estadísticas indicadas a continuación.

ASESINO LUMINOSO

Humano Pcr 5
 N humanoide Mediano (humano, extraplanario)
Inic +7; **Sentidos** Avistar +8, Escuchar +8
Idiomas común, élfico, enano

CA 17 (+3 Des, +3 armadura, +1 escudo), toque 13, desprevención 14; Esquiva, Movilidad, esquiva asombrosa

pg 25 (5 DG)
Resistencia evasión
Fort +3, **Ref** +8, **Vol** +2

Vel 30' (6 casillas)
C/C estoque de gran calidad +5 (1d6+1/18-20)

A distancia arco corto +1 +7 (1d6+1/x3)

Atq base +3; **Prs** +4

Opciones de ataque ataque furtivo +3d6
Equipo de combate *posición de curar heridas moderadas, posición de visión en la oscuridad*

Características Fue 12, Des 16, Con 13, Int 14, Sab 10, Car 8
CE sentido de las trampas +1
Dot Esquiva, Iniciativa mejorada, Movilidad

Habilidades Abrir cerraduras +11, Avistar +8, Buscar +10, Equilibrio +11, Escapismo +11, Esconderse +11, Escuchar +8, Inutilizar mecanismo +10, Moverse sigilosamente +11, Pinetas +11, Tasación +10

Posesiones: equipo de combate más armadura de cuero tachonado de gran calidad, estoque de gran calidad, rodela de gran calidad, *capa de resistencia* +1, arco corto +1, 200 po

Asesino luminoso menor

Conjuración (convocación)
Nivel: Hcr/Mag 5

Componentes: V, S, F
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Efecto: un asesino convocado
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Invoca a un ser vagamente humanoide, compuesto de una brillante luz amarilla. Eruptiva una tenue espada y se mueve con gracia silenciosa.

Un asesino luminoso menor aparecerá por encima de la criatura designada dentro del alcance del conjuro, para caer sobre ella y apuñalarla con saña. El asesino atacará al caer, por lo que el objetivo se considerará desprevención contra su primer ataque. Después de eso, el asesino se colocará en cualquier casilla libre adyacente a su objetivo. Las estadísticas de este asesino luminoso se indican a continuación.

Tras su ataque inicial, el asesino atacará a su objetivo cada asalto; su turno de iniciativa irá justo detrás del tuyo. Luchará de forma inteligente y no resistirá recibir tus instrucciones cada turno. Si la criatura objetivo huye, el asesino la perseguirá lo mejor que pueda; si muere o desaparece, el asesino esperará a que le indiques un nuevo objetivo (como acción gratuita). Sólo podrás darle órdenes para que ataque o espere (en cuyo caso sólo se defenderá a sí mismo). No podrás decirle que ataque a otra criatura, mientras su objetivo inicial aún esté vivo y dentro del alcance del conjuro.

El asesino y todas sus posesiones se desvanecerán en cuanto expire la duración del conjuro.

For: una daga de filo aserrado.

ASESINO LUMINOSO

Humano Pcr 1
 N humanoide Mediano (humano, extraplanario)
Inic +6; **Sentidos** Avistar +4, Escuchar +4
Idiomas común, élfico, enano

CA 15 (+2 Des, +3 armadura), toque 12, desprevención 13; Esquiva
pg 7 (1 DG)
Fort +1, **Ref** +4, **Vol** +0

Vel 30' (6 casillas)
C/C estoque de gran calidad +2 (1d6+1/18-20)

A distancia arco corto de gran calidad +4 (1d6+1/x3)

Atq base +0; **Prs** +1
Opciones de ataque ataque furtivo +1d6
Equipo de combate *posición de curar heridas leves*

Características Fue 12, Des 15, Con 13, Int 14, Sab 10, Car 8
Dot Esquiva, Iniciativa mejorada
Habilidades Abrir cerraduras +6, Avistar +4, Buscar +6, Equilibrio +6, Escapismo +6, Esconderse +6, Escuchar +4, Inutilizar mecanismo +6, Moverse sigilosamente +6, Pinetas +6, Tasación +6

Asesino luminoso

Conjuración (convocación)
Nivel: Hcr/Mag 5

Este conjuro actúa igual que *asesino luminoso menor*, salvo porque el asesino dispone de las estadísticas indicadas a continuación.

ASESINO LUMINOSO

Humano Pcr 3
 N humanoide Mediano (humano, extraplanario)
Inic +6; **Sentidos** Avistar +6, Escuchar +6
Idiomas común, élfico, enano

CA 16 (+2 Des, +3 armadura, +1 escudo), toque 12, desprevención 14; Esquiva, Movilidad

pg 16 (3 DG)
Resistencia evasión
Fort +3, **Ref** +6, **Vol** +2

Vel 30' (6 casillas)
C/C estoque de gran calidad +4 (1d6+1/18-20)

A distancia arco corto de gran calidad +5 (1d6+1/x3)

Atq base +2; **Prs** +3
Opciones de ataque ataque furtivo +2d6
Equipo de combate *posición de curar heridas moderadas, posición de visión en la oscuridad*

Características Fue 12, Des 15, Con 13, Int 14, Sab 10, Car 8
Dot Esquiva, Iniciativa mejorada, Movilidad
Habilidades Abrir cerraduras +8, Avistar +6, Buscar +8, Equilibrio +8, Escapismo +8, Esconderse +8, Escuchar +6, Inutilizar mecanismo +8, Moverse sigilosamente +8, Pinetas +8, Tasación +8

VD 3

VD 1



Gimble y Lidda se esconden por entre una batalla ilusoria.

Posesiones: equipo de combate más armadura de cuero tachonado de gran calidad, estoque de gran calidad, arco corto de gran calidad, 50 po

Atraquantar conjuro

Abjuración

Nivel: Clr 4, Hcr/Mag 4

Componentes: V

Tiempo de lanzamiento: 1 acción inmediata

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura que lance un conjuro

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ver texto

Resistencia a conjuros: si

A la vez que el objetivo lanza su conjuro, tú pronuncias una simple frase de poder que confunde su mente durante un instante.

Lanza este conjuro para distraer a otra criatura que trate de lanzar el suyo. El objetivo debe superar una prueba de Concentración (CD 16 + el modif. de la característica clave que uses para lanzar conjuros + el nivel del conjuro lanzado) para ignorar la distracción, o perderá su conjuro.

Aumentar virulencia

Transmutación

Nivel: An 2, Brd 2, Grd 2, Hcr/Mag 2

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: toque

Objetivo: un vial de veneno o criatura tocada

Duración: 1 minuto/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Ribetes de energía verdinegra cubren tu mano, para después desplazarte al vial o criatura que estés tocando.

Haces que el veneno de un vial o criatura sea más letal. Las CD de todos los TS contra dicho veneno aumentan 2 puntos.

Componente material: una raíz de regaliz.

Batalla ilusoria

Ilusión (quimera)

Nivel: Brd 3, Emb 4, Hcr/Mag 4

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Área: expansión de 20' de radio

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad: niega

Resistencia a conjuros: si

Crea una horda ilusoria de ogros gruñones, orcas violentas y orgallos caballeros de brillante armadura. Todos ellos trabados en feroz combate. Las criaturas dentro del área de efecto se moverán con mayor cautela, atrapadas en medio de la refriega.

Este conjuro crea la ilusión de una intensa batalla. Tus enemigos se moverán con cautela y perderán la oportunidad de atacar a tu

enemigos, a causa de la distracción creada por la confusión y el ardor del combate.

Todas las criaturas dentro del área de efecto que fallen su TS perderán sus ataques de oportunidad. Además, todas ellas se considerarán flanqueadas. Una criatura ignorará estos efectos en cuanto abandone el área del conjuro. Si una criatura vuelve a entrar al área de efecto, podrá realizar un nuevo TS para resistirse a sus efectos. También deberá realizar su TS cualquier criatura que entre por primera vez en la zona afectada después del lanzamiento del conjuro.

El conjuro batalla ilusoria también recrea el sonido adecuado para un montón de monstruos luchando con fiereza. Cualquiera que quede atrapado en este tumulto verá que los guerreros ilusorios no son una amenaza real, ya que sólo atacarán a otros combatientes conjurados, pero el griterío, la algarabía y la confusión les impedirán concentrarse con eficacia en sus verdaderos enemigos. Una criatura que supere su TS seguirá viendo el esquema general de la batalla, pero será capaz de ignorar la distracción y combatir de forma normal.

Cuando lances este conjuro, podrás elegir no afectar a un número de aliados (a tu elección) igual o inferior a tu nivel de lanzador.

Bendición de los pios

Evocación [bueno]

Nivel: Clr 4, Pal 4

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 40'

Área: todos los aliados en una explosión de 40' centrada en ti

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: si (inofensivo)

Una súbita explosión de luz brillante y cálida os envuelve a tus aliados y a ti. El resplandor se desvanece con rapidez, pero permanece en las armas de los afectados.

Bendices las armas de tus aliados. Sus armas cuerpo a cuerpo y distancia causarán 1d6 puntos de daño sagrado adicional, y se considerarán de alineamiento bueno a efectos de superar las RD.

Brinco dimensional

Conjuración (teletransporte)

Nivel: Hcr/Mag 2

Componentes: V

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: si

Pálidos puntos de luz bailotean alrededor de tus dedos. Cuando tocas a la criatura deseada, desaparece dejando tras de sí un remolino de puntitos y reaparece en un lugar cercano.

Teleportas a inmediato a la criatura objetivo, hasta una distancia máxima de 5' por cada 2 niveles de lanzador. El destino debe ser un espacio vacío dentro de tu línea de visión.

Brama de ultratumba de Kelgore

Conjuración/Nigromancia [frío]

Nivel: Hcr/Mag 2

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Área: expansión de 20' de radio y 20' de altura



Un grupo de grandes tragoths sucumbe a la bruma de ultratumba de Kelgore

Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: ver texto

Con un gesto creas una nube de helada y pegajosa niebla gris. La luz ambiental parece disminuir a medida que la bruma se extiende; sustantamente se levanta una desagradable brisa, que hace que un escalofrío recorra tu espalda.

Este conjuro crea una leve bruma dentro de su área de efecto. La niebla es demasiado fina como para tener efectos serios sobre la visibilidad, pero la energía nigromántica que la empuja será dañina para los vivos. Todas las criaturas vivas en su interior quedarán fatigadas y sufrirán 1d6 puntos de daño por frío por asalto. Si el conjuro no logra superar la BC de una criatura, ésta sufrirá el daño por frío pero podrá ignorar la fatiga.

Componente material: un pañado de tierra de una tumba o cementerio.

Bruma prismática

Evocación
Nivel: Hcr/Mag 3
Componentes: V
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Área: expansión de 30' de radio
Duración: 1 minuto/nivel
Tiro de salvación: ver texto
Resistencia a conjuros: no

Invocas una tenue bruma multicolor, que cubre la zona elegida. Pequeñas luces inanescentes, no más intensas que velas, se mueven a la deriva por la niebla.

La bruma es demasiado fina como para obstaculizar la visión u ofrecer ocultación, pero atravesarla es bastante peliagudo. Cada asalto, cualquier criatura que comience su turno dentro del área de efecto del conjuro, o que entre en ella durante su turno, será afectada por el color (determinado al azar) de la bruma a su alrededor.

Consulta la siguiente tabla para determinar el color de la niebla y su efecto.

d8	Color	Efecto
1	Rojo	1d4 puntos de daño por fuego
2	Naranja	1d6 puntos de daño por ácido
3	Amarillo	1d8 puntos de daño por electricidad
4	Verde	Veneno; 1d4 Fue (Fort niega)
5	Azul	Ralentizada 1 asabo (Vol niega)
6	Añil	Confusión menor 1 asabo (Vol niega, enajenador)
7	Violeta	Atantada 1 asalto (Vol niega)
8	Fusión de dos colores; tira otras dos veces, ignorando cualquier nuevo 8.	

Campo atronador

Evocación
Nivel: Brd 4, Dnd 6, Hcr/Mag 6
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Área: expansión de 20' de radio
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: ver texto
Resistencia a conjuros: sí

El aire a tu alrededor se llena del distante rugido del trueno. Una cúpula de devada energía trancida rodea el área de efecto del conjuro. La bóveda se estremece y tiembla, mientras las cortinas lentas sonidos de una intensa tormenta resuman bajo ella. Cualquiera criatura que entre en la cúpula será lanzada por los aires, a causa de los poderos estallidos que rompen los tiempos.

Este conjuro crea un área de turbulencia energía sónica. Mientras dure el conjuro, cualquier criatura que empiece su turno dentro del área del conjuro deberá superar un TS de Fortaleza, o sufrir 1d8 puntos de daño sónico. Además, las criaturas afectadas deberán superar otro TS de Reflejos o quedar tumbadas. Si una criatura ya está en el suelo, fallar el TS de Reflejos no tendrá ningún efecto sobre ella.

Campo de runas explosivas

Conjuración (fuego)
Nivel: Brd 5, Hcr/Mag 4
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Área: explosión de 20' de radio
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: Reflejos niega
Resistencia a conjuros: no

Llenas una zona de pautas arcanas que se deslizan por el suelo y se funden con él. Estas improntas bullen con energía mágica y, de vez en cuando, de alguna de ellas surge un sarp de reluciente energía.

Este conjuro crea un peligroso campo de energía, similar al del conjuro runas explosivas. A diferencia de este último, las runas de un campo de runas explosivas



Un ojo contempla con asombro una área llena de bruma prismática

lesnan cuando entran en contacto con una criatura viva que no sea el lanzador. Cualquier criatura que comience su turno dentro del área de efecto del conjuro deberá realizar un TS de Reflejos. Si falla, sufrirá 4d6 puntos de daño por fuego.

Moverse por el área de efecto del conjuro es, como mínimo, peliagudo. Las criaturas que se muevan a su velocidad normal deberán superar un TS de Reflejos para evitar los efectos explosivos. Las que se muevan a la mitad de su velocidad podrán evitar dichos efectos como si hubiesen superado sus salvaciones.

Componente material: un trozo de pergamino con runas inscritas. Las runas deben estar escritas con tinta mezclada con polvillo de plata (25 po).



Un mago enano emplea su campo de runas explosivas para proteger una zona contra cualquier intrusión.

Tras lanzar este conjuro, podrás realizar de inmediato una acción de movimiento. Tras llevar a cabo esta acción, quedarás atontado hasta el final de tu siguiente turno.

usar sin entrenamiento (como Piruetas), el otro objetivo podrá realizar igualmente pruebas de dicha habilidad.

Componente material: una cuerda anudada.

Compartir talentos

Transmutación
Nivel: Brd 1, Clr 2, Exp 2, Hcr/Mag 2
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 asalto
Alcance: toque
Objetivo: dos criaturas voluntarias tocadas
Duración: 10 minutos/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega (Inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (Inofensivo)

Tocas a dos aliados y, durante un instante, sus rostros parecen cambiar y fusionarse para mostrar a una nueva criatura que comparte las rasgos de ambos.

Cuando lances este conjuro sobre dos objetivos, crearás un vínculo místico entre ellos. Mientras dure el conjuro, los objetivos obtendrán un bonificador +2 a cualquier prueba de habilidad que realicen, siempre que al menos uno de ellos posea 1 rango o más en ella. Además, si alguno de ellos tiene rangos en una habilidad que normalmente no se podría

Condenación

Abjuración
Nivel: Clr 5, Hcr/Mag 4
Componentes: V
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: un ajeno
Duración: 1 asalto
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Pronuncias una serie de palabras de gran poder, haciendo que la entidad que se alza ante ti se encoja de temor.

El ajeno objetivo de este conjuro deberá superar un TS de Voluntad contra sus efectos, o quedar aturdido durante 1 asalto y ver su RC reducida en 10 puntos.

Convalescencia mágica

Conjuración (curación)
Nivel: Brd 5, Clr 5, Drl 5
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Celeridad

Transmutación
Nivel: Brd 4, Hcr/Mag 4

Este conjuro actúa igual que *celeridad menor*, salvo porque podrás robar aún más tiempo al futuro. Cuando lances este conjuro, podrás llevar a cabo de inmediato una acción estándar, como si hubieses preparado una acción. Incluso podrás interrumpir el turno de otra criatura mediante este conjuro. No obstante, tras haber realizado la acción concedida por su efecto, quedarás atontado hasta el final de tu siguiente turno.

Celeridad mayor

Transmutación
Nivel: Brd 8, Hcr/Mag 8

Este conjuro actúa igual que *celeridad menor*, salvo que al lanzarlo podrás realizar de inmediato una acción de asalto completo (o una acción estándar y otra de movimiento, o dos acciones de movimiento). Tras llevar a cabo esta acción (o acciones), quedarás atontado hasta el final de tu siguiente turno.

Celeridad menor

Transmutación
Nivel: Brd 2, Hcr/Mag 2

Componentes: V
Tiempo de lanzamiento: 1 acción inmediata
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: instantáneo

Robas un pedazo de tiempo al futuro, arrastrándolo al presente para poder actuar al margen de los demás.



Joan convoca a un gólem de hierro

Alcance: 20'**Área:** emanación de 20' de radio, centrada en ti**Duración:** 1 hora/nivel**Tiro de salvación:** ninguno**Resistencia a conjuros:** no

Alteras el flujo de la magia a tu alrededor, para que los conjuros curen tu cuerpo.

Cuando cualquier criatura (incluido tú) lance un conjuro dentro del área de efecto de este conjuro, te curarás 1 pg por cada nivel del conjuro lanzado. Deberá resolverse el efecto de cada conjuro antes de que te beneficies de su curación.

Componente material: un ungüento oloroso especialmente preparado.

Convocar gólem

Conjuración (convocación)

Nivel: Clr 9, Hcr/Mag 9

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 salto

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Efecto: un gólem convocado

Duración: 1 minuto/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Agitas tu mano sobre un montón de carne, arcilla, piedra o hierro mientras estas en un largo salmo. Momentos después, un gólem de similar sustancia aparece en medio de un destello, listo para servirte.

Convocas un gólem de arcilla, carne, hierro o piedra. El gólem empezará a actuar al inicio de tu siguiente turno y seguirá las órdenes sencillas que le impartas.

El gólem desaparecerá cuando sea destruido o termine la duración del conjuro.

Fuente: un pequeño montón de carne conservada, arcilla seca, piedra en bruto o mineral de hierro.

Corona de castigo

Evocación

Nivel: Clr 3, Pal 2

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: 1 hora/nivel (D) o descarga

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: si (inofensivo)

Una corona de energía divina se forma sobre la frente del objetivo. En su frontal se puede ver el símbolo sagrado de la fe del lanzador.

Crea una corona mágica, imbuida con una energía divina dañina para los enemigos de tu fe. Elige un alineamiento (caótico, maligno, bueno o legal) cuando lances el conjuro. Una vez por minuto, el portador de la corona obtendrá un bonificador +2 divino a sus tiradas de daño con su siguiente ataque cuerpo a cuerpo o a distancia, siempre que su objetivo sea del alineamiento designado. El portador de la corona deberá decidir si emplea este ataque especial antes de tirar los dados para impactar; si falla, el daño adicional se habrá perdido hasta el siguiente minuto.

El beneficiario de este conjuro podrá, como acción inmediata, descargar la magia de la corona de cartago para obtener un bonificador +8 al daño de un único ataque. El conjuro terminará en cuanto el usuario descargue su poder de esta forma.

La corona ocupa el espacio corporal de una diadema, sombrero, casco o yelmo. Si el objetivo se quita la corona por cualquier razón, el conjuro terminará de inmediato.

Foco: un aro de plata de 6" de diámetro, por valor de 25 po.

Corona de claridad

Adivinación

Nivel: Drd 3, Exp 2, Hcr/Mag 3

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: 1 hora/nivel (D) o descarga

Tiro de salvación: Voluntad niega (Inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (Inofensivo)

Una corona de reluciente energía mágica aparece sobre tu cabeza. Durante un instante, tu visión se hace borrosa y un leve zumbido llena tus oídos. Cuando tales distracciones cesan, tus sentidos se han agudizado.

Crea una corona arcana que concede a la criatura tocada un bonificador +2 de competencia a sus pruebas de Avistar y Escuchar.

El beneficiario de este conjuro podrá, como acción inmediata, descargar la magia de la corona de claridad para obtener un bonificador +8 a una única prueba de

Avistar o Escuchar. El conjuro terminará en cuanto el usuario descargue su poder de esta forma.

La corona ocupa el espacio corporal de una diadema, sombrero, casco o yelmo. Si el objetivo se quita la corona por cualquier razón, el conjuro terminará de inmediato.

Foco: un aro de estaño o peltre de 6" de diámetro.

Corona de múltiples velos

Ilusión (quimera)

Nivel: Brd 2, Emb 3, Hcr/Mag 3

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: 1 hora/nivel (D) o descarga

Tiro de salvación: Voluntad niega (Inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (Inofensivo)

Un reluciente halo de energía aparece alrededor de la cabeza del objetivo, como si fuese una corona de luz. Antes de desaparecer, estalla en un gran abanico de colores.

Este conjuro crea una corona de energía mágica imbuida con magia ilusoria. El objetivo del conjuro obtendrá un bonificador +2 de competencia a sus pruebas de Disfrazarse y Esconderse.

El beneficiario de este conjuro podrá, como acción inmediata, descargar la magia de la corona de múltiples velos para obtener un bonificador +8 de competencia a una única prueba de Disfrazarse o Esconderse. El conjuro terminará en cuanto el usuario descargue su poder de esta forma.

La corona ocupa el espacio corporal de una diadema, sombrero, casco o yelmo. Si el objetivo se quita la corona por cualquier razón, el conjuro terminará de inmediato.

Foco: un aro de latón de 6" de diámetro.

Corona de poder

Transmutación

Nivel:Clr 3, Flo 3, Hcr/Mag 3

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: 1 hora/nivel (D) o descarga

Tiro de salvación: Voluntad niega (Inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (Inofensivo)

Una corona sencilla de cobre aparece sobre la cabeza del objetivo. En el frontal de la corona aparece una placa tallada con la forma de una cabeza de toro.

Este conjuro crea una corona de energía mágica, que concede al objetivo un bonificador +2 de mejora a su Fuerza.

El beneficiario de este conjuro podrá, como acción inmediata, descargar la magia de la corona de poder para obtener un bonificador +8 de mejora a su Fuerza durante 1 asalto. El conjuro terminará en cuanto el usuario descargue su poder de esta forma.

La corona ocupa el espacio corporal de una diadema, sombrero, casco o yelmo. Si el objetivo se quita la corona por cualquier razón, el conjuro terminará de inmediato.

Foco: un aro de cobre de 6" de diámetro.

Corona de protección

Transmutación

Nivel:Clr 3, Flo 3, Hcr/Mag 3

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: 1 hora/nivel (D) o descarga

Tiro de salvación: Voluntad niega (Inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (Inofensivo)

Una reluciente corona de fuerza aparece sobre la cabeza del objetivo. Un escudo de fuerza, apenas visible, se proyecta desde su parte frontal, desviando los ataques dirigidos contra su suarria.

Este conjuro crea una corona de energía mágica, que concede al objetivo un bonificador +1 de desvío a la CA y un bonificador +1 de resistencia a todos sus TS.

El beneficiario de este conjuro podrá, como acción inmediata, descargar la magia de la corona de protección para obtener un bonificador +4 de desvío a su CA y un bonificador +4 de resistencia a todos sus TS durante 1 asalto. El conjuro terminará en cuanto el usuario descargue su poder de esta forma.

La corona ocupa el espacio corporal de una diadema, sombrero, casco o yelmo. Si el objetivo se quita la corona por cualquier razón, el conjuro terminará de inmediato.

Foco: un aro de hierro de 6" de diámetro.

Corona de la sepultura

Nigromancia

Nivel: Clr 3, Hcr/Mag 3

Componentes: V, S, M, F

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: 1 hora/nivel (D) o descarga

Tiro de salvación: Voluntad (niega (inofensivo))

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Un anillo de niebla sobrenatural rodea la cabeza del objetivo. La bruma se disipa en medio de un remolito, dejando tras de sí una corona de huesos humanos.

Este conjuro crea una corona mágica que concede a su portador poder para comandar a los muertos vivientes. Una vez por minuto, el portador de la corona podrá dar una orden de una palabra a cualquier criatura muerta viviente, como si emplease el conjuro *orden imperiosa*. El muerto viviente deberá superar un TS de Voluntad para resistirse a la orden. Aunque *orden imperiosa* es un conjuro enajenador, la corona canalizará energía sagrada o sacrilega (dependiendo del alineamiento del lanzador; si es neutral, podrá elegir entre ambas) para forzar la obediencia del objetivo. Además, un clérigo que lleve esta corona sobre su cabeza podrá gastar un uso de su aptitud de expulsar o reprimir muertos vivientes, para aumentar la CD para resistirse a la orden en 4 puntos.

El beneficiario de este conjuro podrá, como acción inmediata, descargar la magia de la *corona de la sepultura* para obtener un bonificador +4 a un único intento de expulsar o reprimir muertos vivientes. El conjuro terminará en cuanto el usuario descargue su poder de esta forma.

La corona ocupa el espacio corporal de una diadema, sombrero, casco o yelmo. Si el objetivo se quita la corona por cualquier razón, el conjuro terminará de inmediato.

Componente material: un pellicazo de tierra de una sepultura.

Ivor: un arco de madera de 6" de diámetro.

Derrota inevitable

Encarcelamiento (conspulsión) [enajenador]

Nivel: Emb 3, Hcr/Mag 3

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: una criatura

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: ninguno y Voluntad (niega; ver texto)

Resistencia a conjuros: sí

Tocas a la criatura elegida con tu mano y se tambalea al borde de la inconsciencia.

Ocnubila la mente del objetivo, causándole 3d6 puntos de daño no letal. No se permite ningún TS contra este efecto. Cada asalto en su turno, el objetivo deberá superar un TS de Voluntad o sufrir otros 3d6 puntos de daño no letal. Si la salvación tiene éxito, negará el daño de ese turno y el conjuro terminará.

Descarga ignea canalizada

Evocación [fuego]

Nivel: Flo 4, Hcr/Mag 4

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: ver texto

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Área: ver texto

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Reflejos (mitad)

Resistencia a conjuros: sí

Una esfera de energía ardiente aparece ante ti. Podrías seguir canalizando la energía a su interior, haciendo que hierva y borbotar intensamente. Cuando hayas empleado el poder que creas necesaria, podrás lanzarla contra tus enemigos.

Este conjuro crea un proyectil de energía ardiente, que puedes emplear para arasar a tus adversarios. Su potencia dependerá del tiempo que emplees en su lanzamiento.

Si lanzas el conjuro como acción rápida, causará 1d4 puntos de daño por fuego por cada 2 niveles de lanzador (máximo 10d4) contra un único objetivo a tu elección.

Si lanzas el conjuro como acción estándar, causará 1d6 puntos de daño por fuego por nivel de lanzador (máximo 10d6) a todas las criaturas en una expansión de 10' de radio.

Si lanzas el conjuro como acción de asalto completo, causará 1d8 puntos de daño por fuego por nivel de lanzador (máximo 10d8) a todas las criaturas en una expansión de 15' de radio.

Si pasas dos asaltos completos lanzando el conjuro, causará 1d10 puntos de daño por fuego por nivel de lanzador (máximo 10d10) a todas las criaturas en una expansión de 20' de radio.

No tienes que declarar de antemano el tiempo que vas a pasar lanzando el conjuro. Una vez hayas empezado el lanzamiento, podrás darlo por terminado en cuanto haya pasado el tiempo deseado.

Desolación

Evocación [oscuridad, maligno]

Nivel: Clr 4, Hcr/Mag 4

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5/2 niveles)

Área: emanación de 20' de radio centrado en un punto

Duración: 1 salto/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Una oscuridad latente emana de tu cuerpo.

Conjuras una nube de oscuridad espesa, ribeteadas por zarcillos de energía absorbente de vida del plano de Energía negativa. Las criaturas vivas dentro del área de efecto sufrirán 1d6 puntos de daño en cada asalto a partir del cual entren en ella y mientras permanezcan en su interior. El tiempo puede ser evitado mediante cualquier efecto que proteja contra la energía negativa, como una *custodia* contra la muerte.

Además, los muertos vivientes obtienen resistencia a la expulsión +4 y curación rápida 3, mientras permanezcan dentro del área de efecto.

Deslación contrarresta o disipa cualquier conjuro de luz de nivel igual o inferior.

Desorden dimensional

Conjuración (teletransporte)

Nivel: Hcr/Mag 5

Componentes: V

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5/2 niveles)

Objetivo: una criatura/nivel, ninguna de las cuales debe estar a más de 30' de otra

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Voluntad (niega; ver texto)

Resistencia a conjuros: sí

Con un leve resplandor de energía azulesada y un chispazo azulife, varias criaturas se habrán deslizado desapareciendo y reapareciendo en otros lugares.

Moverás al instante a las criaturas objetivo a otro lugar cualquiera en un radio de 30'. Deberás disponer de línea de visión hasta todos los puntos de destino. Una criatura

involuntaria podrá realizar un TS de Voluntad para negar este efecto. Cada objetivo debe ser colocado sobre tierra firme, en un punto que pueda soportar su peso. Si tratas de teleportar a una criatura al interior de un objeto sólido o a un espacio en el que no quepa, el conjuro fallará.

Despertar

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
Nivel: Emb 1, Flo 1, Hcr/Mag 1
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5/2 niveles)
Objetivo: explosión de 10' de radio
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Con un súbito chasquido de los dedos, haces que cualquier criatura dormida dentro del área de efecto del conjuro se despierte al instante.

Este conjuro no tiene ningún efecto sobre criaturas inconscientes por haber sido reducidas a pg negativos, o que hayan sufrido daño no letal por encima de sus pg actuales.

Despliegue agobiante

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
Nivel: Emb 2, Hcr/Mag 2
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: 30'
Área: explosión en forma de cono
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Entendes tus brazos ante ti con las manos abiertas, liberando un cono de energía invisible que abruma la mente de las criaturas afectadas.

Dañas las facultades mentales de las criaturas del interior del área de efecto, causando 1d6 puntos de daño no letal por cada 2 niveles de lanzador (máximo 5d6 a nivel 10) a cada una que falle su TS.

Desvío

Abjuración [fuerza]
Nivel: Flo 2, Hcr/Mag 2

Este conjuro es igual que el *desvío menor*, salvo porque tu bonificador de escudo a la CA será igual a la mitad de tu nivel de lanzador (redondeado hacia abajo), y

contra el primer ataque realizado contra ti antes del final de tu siguiente turno.

Desvío menor

Abjuración [fuerza]
Nivel: Flo 1, Hcr/Mag 1
Componentes: V
Tiempo de lanzamiento: 1 acción inmediata
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 1 salto o descarga

Con una palabra, invocas una barrera de fuerza invisible.

Proyectas un campo de fuerza invisible, que crea una barrera protectora a corto plazo. Este conjuro te concede un bonificador de desvío a la CA contra un único ataque; el bonificador será de +1 por cada 3 niveles de lanzador (máximo +5).

Podrás lanzar este conjuro incluso cuando no sea tu turno; no obstante, para beneficiarte de él, tendrás que hacerlo antes de que tu rival realice su tirada de ataque.

Detonar

Evocación [fuego, muerte]
Nivel: Hcr/Mag 9
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Objetivo: una criatura
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: Fortaleza parcial; ver texto
Resistencia a conjuros: sí

La criatura señalada por tu dedo explota en una intensa lluvia de fuego.

Si el objetivo falla su TS, este conjuro lo matará con una detonación que se extenderá en una explosión de 20' de radio. Las criaturas en dicha área sufrirán 1d6 puntos de daño por fuego por nivel de lanzador (máximo 20d6), aunque podrán realizar un TS de Reflejos para sufrir la mitad del daño. Los restos de la criatura reventada quedarán dispersos y vaporizados, convertidos en poco más que ceniza.

Si el objetivo tiene éxito en su TS, se verá sacudido por una serie de pequeñas explosiones que le causarán 7d6 puntos de daño por fuego. Si este daño lo mata, explotará como se ha descrito anteriormente.

Detonar no tiene ningún efecto sobre criaturas inmanes al fuego.

Componente material: una ramita yesquera y un trozo de cuerda.

Disipación cortante

Abjuración/Evocación
Nivel: Flo 5, Hcr/Mag 4
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Objetivo o área: una criatura o explosión de 20' de radio
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Arrancas la energía vital que imbada en una criatura, convirtiéndola en una dantesca oleada mística que arde en su interior antes de desvanecerse.

Este conjuro actúa igual que *dispar magia* (pág. 233 MdJ), excepto por lo que se indica en esta descripción. Cualquier criatura que pierda el beneficio un efecto de conjuro a causa de una *disipación cortante*, sufrirá 2 puntos de daño por cada nivel del efecto disipado. Si una criatura pierde el beneficio de los efectos de varios conjuros, sufrirá el daño de cada uno de ellos.

Disipación en cadena

Abjuración
Nivel: Clr 8, Hcr/Mag 8
Componentes: V, S, M/FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5/2 niveles)
Objetivo: una o más criaturas, ninguna de las cuales debe estar a más de 30' de otra
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Un círculo mágico atravesará el aire, aumentando de poder mientras golpea a cada criatura designada.

Cada criatura impactada sufrirá los efectos de un conjuro de *dispar magia*, aunque podrás sumarle nivel de lanzador a la prueba de disipación (hasta un máximo de 25).

Componente material: un par de clavos de bronce, cada uno de 6" o más de largo.

Doblegar

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
Nivel: Emb 6, Hcr/Mag 6

Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: una criatura
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Aparar la cabeza de tu objetivo, y una ola de energía mágica abruma sus sentidos.

Con un toque, causarás daño no letal a la criatura objetivo. La cantidad de daño causada será igual al total de pg actuales de la criatura.

Duda

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
Nivel: Brd 3, Emb 3,Clr 3, Hcr/Mag 3
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción inmediata
Alcance: corto (25' + 5/2 niveles)
Objetivo: una criatura viva
Duración: 1 asalto/nivel (D); ver texto
Tiro de salvación: Voluntad niega; ver texto
Resistencia a conjuros: sí

A ojos de tu enemigo, te presentas como una figura grande, poderosa e imponente.

El objetivo de este conjuro será consumido por las dudas y la aprensión, que le llevarán al convencimiento de que es muy inferior a ti. Si falla su TS, el objetivo sólo podrá realizar una acción de movimiento durante su turno en curso. Duda no concede ningún bonificador especial a quienes ataquen al objetivo del conjuro, ya que este aún será capaz de defenderse como siempre. Si lo atacas tú, el conjuro finalizará de inmediato.

Cada asalto, como acción rápida al inicio de su turno, el objetivo podrá intentar un nuevo TS para librarse del efecto de la duda. Si tiene éxito, podrá actuar de forma normal.

Podrás lanzar este conjuro incluso cuando no sea tu turno; no obstante, tendrás que hacerlo al inicio del turno del rival elegido para que tenga efecto.

Égida de energía

Abjuración
Nivel: Clr 3, Flo 3, Hcr/Mag 3
Componentes: V, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción inmediata
Alcance: corto (25' + 5/2 niveles)

Objetivo: una criatura
Duración: 1 asalto
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Una onda apenas perceptible de energía mágica atraviesa el cuerpo de la criatura tocada, confiriéndole resistencia contra el tipo de energía especificado al lanzar el conjuro.

Cuando lances una égida de energía, deberás especificar un tipo concreto de energía (ácido, electricidad, frío, fuego o sonido). El objetivo ganará RE 20 contra el siguiente ataque dirigido contra el que emplee el tipo de energía elegido.

Égida mística

Abjuración
Nivel: Clr 4
Componentes: V, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción inmediata
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: instantáneo

Un manto de centelleante luz multicolor aparece a tu alrededor para proteger el conjuro; después, se desvanece.

Podrás lanzar égida mística en cuanto seas el objetivo de un conjuro hostil. Obtendrás una RC igual a 12 + tu nivel de lanzador contra él.

Enemistar

Ilusión (fantasmagoría) [enajenador]
Nivel: Brd 5, Emb 5, Hcr/Mag 5
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (300' + 10'/nivel)
Objetivo: una criatura viva por nivel, ninguna de las cuales debe estar a más de 30' de otra
Duración: 1 asalto/nivel (D); ver texto
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Tus enemigos se convierten en los objetivos de su mayor ira, lo cual hace que se ataquen entre sí al instante.

Superpones varias imágenes fantasmales sobre tus adversarios, haciendo que su aspecto resulte despreciable y odioso a sus camaradas, quienes sentirán de inmediato

un impulso por matar y destruir al objetivo de su ira. Los orcos pueden verse unos a otros como enanos o elfos, los demónios pueden ver ángeles, etc. Todos los objetivos tienen derecho a un TS de Voluntad para ver a través de la fantasmagoría. Cada individuo que falle su salvación se volverá contra el aliado más cercano, atacándolo hasta que le cause daño por primera vez (lo cual hará que los efectos del conjuro terminen para él).

Componente material: un pedazo de sedá blanca.

Enredaderas sanguinolentas

Conjuración (creación)
Nivel: Dnd 5
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Objetivo: una criatura
Duración: 1 asalto/nivel (D)
Tiro de salvación: Fortaleza niega
Resistencia a conjuros: sí

Parras espinosas brotan del cuerpo de la criatura, atravesando sus huesos, desgarrando su carne y sañando su piel, para después enrollarse alrededor de sus extremidades y aprisionarla contra el suelo.

El objetivo sufre 1 punto de daño perforante por nivel de lanzador (máximo 15) a medida que las enredaderas se abren paso para salir de su cuerpo. Además los zarcillos se aferrarán con fuerza a sus miembros, atrapando sus brazos y piernas. El objetivo quedará inmobilizado (incapaz de moverse de su ubicación actual) y enmarañado.

Cada asalto posterior sufrirá 1 punto adicional de daño perforante por nivel de lanzador (máximo 15), a menos que logre zafarse de las plantas. Una criatura atrapada podrá liberarse por las malas mediante una prueba de Fuerza contra CD 20 o escurrirse con una prueba de Escapismo contra CD 25, cualquiera de las cuales dará por finalizado el conjuro si tiene éxito. Otras criaturas cercanas podrán emplear acciones de prestar ayuda, de la forma habitual. También se podrá atacar a las enredaderas, como si fuesen objetos de madera de 3" de grosor (consulta "Cómo hacer pedazos un objeto", pág. 165 MdJ).

A pesar de su nombre, *enredaderas sanguinolentas* es igual de efectivo sobre criaturas vivas y muertas vivientes.

Ente curativo*Conjuración (curación)*

Nivel: Brd 4, Clr 4, Drd 4, Pal 3

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5/2 niveles)

Efecto: un ente curativo conjurado

Duración: 1 asalto/2 niveles

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo), ver texto

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo), ver texto

Una bola de luz de 1' de diámetro aparece junto a ti y se mueve a tu voluntad, curando a todos los que toca.

Conjuras un ente incorporeal de energía mágica, que aparecerá en cualquier cañilla dentro del alcance del conjuro. Este ente curativo adopta la forma de una esfera de luz de 1' de diámetro. Emite iluminación brillante en un radio de 10' e iluminación en penumbras durante otros 20' más. Un ente curativo no puede ser afectado por ataques ni conjuros.

El ente vuela a una velocidad de 30', con maniobrabilidad perfecta. En el asalto en el que lances el conjuro, así como al inicio de tus turnos posteriores una vez por asalto, podrás hacer que el ente curativo se mueva y toque a una criatura enterada en su espacio. El toque del espíritu libera su energía positiva, que cura 1d8 puntos de daño a las criaturas vivas.

Dado que los muertos vivientes están animados por energía negativa, un ente curativo los dañará en lugar de curarlos. El ente podrá afectar a un objetivo involuntario (como un muerto viviente) mediante un ataque de toque incorporeal, empleando tu ataque base y un bonificador por Fuerza de +0. Una criatura muerta viviente tocada por el ente podrá aplicar su RC contra el efecto, además de disponer de un TS de Voluntad para sufrir la mitad del daño.

Si el ente curativo sale del alcance del conjuro, se apagará y el conjuro terminará.

Un *enjambre de escarabajos* surge de tu mano extendida. Estos insectos muerden y corren a todas las criaturas vivas con las que se topan, para después volver a ti con la esencia vital robada a sus víctimas.

Este conjuro tiene dos efectos. Por un lado, causa 1d6 puntos de daño por cada 2 niveles de lanzador (máximo 10d6) a todas las criaturas vivas en su área de efecto. La RC no se puede aplicar a este daño, pero sí al segundo efecto del conjuro. Si logras superar la RC de un objetivo obtendrás 1d4 pg temporales, ya que los escarabajos se darán un festín con su esencia arcaica y te la transmitirán a ti. Obtendrás estos pg temporales por cada criatura que falle su RC. Nunca podrás obtener pg temporales de objetivos que no posean RC.

Los puntos temporales obtenidos de esta forma duran 1 hora.

Escudo divino canalizado*Abjuración*

Nivel: Clr 3

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: ver texto

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto/nivel

Cuando completes este conjuro, aparece frente a ti un escudo formado por energía divina pura. Mientras sigas canalizando tu poder hacia él, se hará más fuerte.

Este conjuro mejora tus defensas. La magnitud de esta mejora depende del tiempo que pases lanzándolo.

Si lanzas el conjuro como acción rápida, obtendrás RD 2/maligno hasta que terminen sus efectos.

Si lanzas el conjuro como acción estándar, obtendrás RD 5/maligno.

Si lanzas el conjuro como acción de asalto completo, obtendrás RD 8/maligno.

Si pasas dos asaltos completos lanzando el conjuro, obtendrás RD 10/maligno.

La duración del efecto no empezará a contar hasta que termine el lanzamiento del conjuro. No tienes que declarar de antemano el tiempo que vas a pasar lanzándolo. Una vez hayas empezado el lanzamiento, podrás darlo por terminado en cuanto haya pasado el tiempo deseado.

Escudo sónico*Evocación*

Nivel: Brd 3, Flo 5, Hcr/Mag 5

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto/nivel

El aire a tu alrededor se altera y zumba, transformado en un campo de pura energía sónica. Este escudo repelerá cualquier ataque con un destello de energía, que hará que el atacante retroceda con torpeza.

Este conjuro se concede un bonificador +4 de desvío a la CA. Además, cualquiera que te golpee con un ataque cuerpo a cuerpo sufrirá 1d8 puntos de daño sónico y deberá superar un TS de Fortaleza, o será empujado hacia atrás 5' hasta una casilla vacía de tu elección. Si no hay un espacio del tamaño suficiente para albergar a la criatura rechazada, en lugar de moverse sufrirá otros 1d8 puntos de daño sónico.

Estirar arma*Transmutación*

Nivel: Brd 2, Clr 2, Flo 2, Hcr/Mag 2

Componentes: V

Tiempo de lanzamiento: 1 acción rápida

Alcance: 0'

Objetivo: arma cuerpo a cuerpo empuñada

Duración: un ataque

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo, objeto)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo, objeto)

Mediante una simple palabra, el arma de tu mano se estira sin volverse deforme o demasiado pesada.

El arma afectada se estira, extendiéndose hacia tus enemigos, aunque podrá seguir blandiéndose sin penalizaciones. Este conjuro añade 5' más al alcance de un arma cuerpo a cuerpo, durante un único ataque.

Eteridad rápida*Transmutación*

Nivel: Emb 5, Clr 5, Hcr/Mag 5

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción rápida

Alcance: corto (25' + 5/2 niveles)

Objetivo: una criatura voluntaria

Duración: 1 asalto

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Escarabajos de la perdición*Conjuración/Nigromancia*

Nivel: Flo 3, Hcr/Mag 4

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 60'

Objetivo: explosión en forma de cono

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Voluntad mitad

Resistencia a conjuros: ver texto

Con una palabra y un rápido gesto de tu mano, la criatura desaparece.

El objetivo se vuelve etéreo hasta el final de su siguiente turno. Si al final de la duración del conjuro, el objetivo se materializa en el interior de un objeto sólido o un espacio ocupado, será expulsado al espacio abierto más cercano y sufrirá 1d6 puntos de daño por cada 5' que se desplace de esta forma.

Explosión de justicia

Evocación [bueno]

Nivel: Clr 7

Componentes: V, S, M, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 30'

Área: explosión de 30' de radio, centrada en ti

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ninguno o Voluntad mitad; ver texto

Resistencia a conjuros: sí

Un súbito destello de luz sagrada emana de tu puño alzado.

Este conjuro cura 1d8 puntos de daño +1 por nivel de lanzador (máximo +35), a todos los aliados en el área de efecto. Cada enemigo en la misma área sufrirá 1d8 puntos de daño +1 por nivel de lanzador (máximo +35). Los enemigos podrán realizar un TS de Voluntad para reducir el daño a la mitad.

Componente material: un puñado de polvo de plata (15 po).

Filo danzante

Transmutación

Nivel: Brd 5, Hcr/Mag 5

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: arma tocada

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Con una palabra y sin gesto, la espada de tu mano cobra vida y realiza una gracia floritana en el aire a modo de saludo.

Este conjuro da vida a un arma cuerpo a cuerpo que esté en tu posesión, haciendo que luce contra tus enemigos bajo tu dirección. Cada asalto, como acción gratuita, podrás ordenar al arma que ataque a un enemigo

adyacente a ti (un arma con alcance podrá atacar a uno que esté a 10'). El bonificador de ataque del arma será igual a tu nivel de lanzador + el modificador de la característica clave que uses para lanzar conjuros + cualquier bonificador de mejora que poseyese el arma. El daño causado será igual al habitual del arma + el modificador de la característica clave que uses para lanzar conjuros + cualquier bonificador de mejora (o cualquier otro tipo de daño adicional que poseyese el arma. El filo danzante atacará una vez por asalto. A pesar del nombre del conjuro, será efectivo con cualquier tipo de arma (no sólo de filo).

Mientras tu arma esté 'danzando' no podrá realizar ataques de oportunidad y no se considerará que estés armado con ella. Permanecerá en el mismo espacio que ocupes y te acompañará a todas partes, ya te muevas por medios físicos o mágicos. No se podrán realizar intentos de desarme contra ella.

Foto: el arma cuerpo a cuerpo que actúe como objetivo del conjuro.

Filo de sangre

Nigromancia

Nivel: Aun 1, Clr 1, Flo 1, Ged 1, Hcr/Mag 1

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción rápida

Alcance: toque

Objetivo: arma tocada

Duración: 1 asalto/nivel o descarga

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Sangre de intenso color rojo mana del filo, punta o cabeza del arma. El líquido rezuma para salpicar con espesas gotas el suelo a su alrededor.

Este conjuro imbuye una energía dañina al arma tocada. La siguiente vez que el arma impacte a una criatura viva, se descargará el efecto del filo de sangre. El conjuro causará 1d6 puntos de daño adicional al objetivo del ataque. El portador del arma podrá sufrir voluntariamente 5 puntos de daño para potenciar aún más el efecto, causando otros 2d6 puntos de daño (para un total de 3d6 puntos de daño adicional).

El arma perderá esta propiedad si su portador la suelta o pierde el contacto con ella de alguna otra forma.

Flecha del unicornio de Melf

Conjuración

Nivel: Hcr/Mag 3

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivo: una criatura o hasta 5 criaturas, ninguna de las cuales debe estar a más de 15' de otra

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

La brillante forma translúcida de un unicornio sale flotando desde tu posición, con su cabeza agachada para cargar contra el enemigo con su cuerno etéreo.

Aparece una silueta translúcida de un unicornio levitando en el aire, para lanzarse contra el objetivo de este conjuro. Si tienes éxito en un ataque de toque a distancia, el cuerno atravesará al objetivo y le causará 1d8+8 puntos de daño. Además, la víctima sufrirá una embestida y deberá realizar una prueba de Fuerza (con los modificadores apropiados para una embestida) contra CD 21. Si la falla, será empujado hacia atrás 5, más otros 5 adicionales por cada 5 puntos por los que fallase la prueba.

Podrás conjurar una flecha del unicornio adicional por cada 3 niveles de lanzador por encima del 5'; hasta un máximo de cinco a 17' nivel. Podrás hacer que se dirijan todas contra la misma criatura, o contra objetivos distintos, pero cada cuerno sólo podrá atacar a un único objetivo. Deberás designar claramente a los objetivos antes de realizar las tiradas de ataque. Una criatura impactada por más de un cuerno sólo tendrá que realizar una prueba de Fuerza contra embestida, pero la CD aumentará en 2 puntos por cada cuerno posterior al primero que la golpee.

Foto: una figura de marfil de un unicornio (25 po).

Forma de dragón

Transmutación (polimorfia)

Nivel: Hcr/Mag 9

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción rápida

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Sientes un intenso calor que anle en tu interior. De tu cuerpo brotan con ruidos grandes escamas rojas, tu espalda se encorva bajo el peso de dos enormes alas y tu cuerpo aumenta de tamaño hasta ser tan grande como una casa.

Adoptas la forma y cualidades de un dragón rojo adulto maduro (consulta su

estadísticas más abajo). Obtendrás 150 pg temporales, que desaparecerán al terminar la duración del conjuro. En esta nueva forma no disfrutarás de tus aptitudes lanzadoras de conjuros habituales. Consulta la descripción de la nueva subespecie de polimorfía, en la página 95, para ver detalles adicionales.

DRAGÓN ROJO ADULTO MADURO

Inic +0; **Sentidos** sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra al cuadruple de lo normal; **Avistar** +32, **Escuchar** +32

Idiomas como en la forma normal

CA 32, **toque** 8, **desprevenido** 32

pg como en la forma normal (+150 pg temporales); **RD** 10/mágico

Resistencia RC 23

Inmunidad fuego

Fort +20, **Ref** +14, **Vol** +18

Debilidades vulnerabilidad al frío

Vel +0, **VI** 150' (mala); **Ataque** en vuelo

C/C mordisco +34 (2d8+11/19-20) y 2 garras +32 (2d6+5/19-20) y 2 días +32 (1d8+5/19-20) y coletazo +32 (2d6+16/19-20)

Espacio/alcance 15'/10' (15' con mordisco)

Atq base +25; **Prs** +44

Opciones de ataque Ataque poderoso,

Hendedura

Acciones especiales aplastar, arma de aliento

Aptitudes sortilejas (NL 9): 7/día;

localizar objeto

Características Fue 33, Des 10, Con 23, Int 18, Sab 19, Car 18

Dotas Ataque en vuelo, Ataque múltiple,

Ataque poderoso, Crítico mejorado

(ala, coletazo, garras y mordisco),

Hendedura, Reflejos de combate

Habilidades **Avistar** +32, **Buscar** +32,

Concentración +34, **Diplomacia** +34,

Engañar +32, **Escuchar** +32, **Intimidar**

+34, **Saber** (arcano) +32, **Saltar** +39,

Tasación +32

Aplastar (Exi): área de 15'x15'; criaturas

pequeñas o menores sufren 2d8+16 puntos de daño contundente, y deben superar un TS de Reflejos (CD 28) o quedar sujetas.

Arma de aliento (Sb): cono de 50', 14d10 por fuego, Reflejos CD 30 mitad.

Forma de troll

Transmutación (polimorfía)

Nivel: Hcr/Mag 4

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción rápida

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Tus miembros se hinchan y escuchas tus propias huesas restallando bajo tu recién adquirido pellejo moteado, a medida que tu forma se adapta a la de un horrendo troll.

Adoptas la forma y cualidades de un troll (pg. 252 MM). Obtendrás 30 pg temporales, que desaparecerán al terminar la duración del conjuro. Consulta la descripción de la nueva subespecie de polimorfía, en la página 95, para ver detalles adicionales.

Fortuna caprichosa

Adivinación

Nivel: Brd 3,Clr 3,Drd 3,Hcr/Mag 3

Componentes: V, X

Tiempo de lanzamiento: 1 acción instantánea

Alcance: corto (25' + 5/2 niveles)

Objetivo: una criatura

Duración: instantánea

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Con una simple orden, creas una distorsión momentánea que envuelve y confunde a tu enemigo.

Cambias el sentido de la rueda de la fortuna, haciendo que el objetivo deba repetir de inmediato cualquier tirada que acabe de realizar. Tendrá que acatar el resultado de esta segunda tirada.

Coste en PX: 200 PX.

Frenar la mano

Encantamiento (hechizo) [enajenador]

Nivel: Brd 1,Clr 2,Emb 2,Hcr/Mag 2

Componentes: V

Tiempo de lanzamiento: 1 acción instantánea

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivo: un humanote

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Tus palabras invierten la composición y la piedad en los despiadados.

Si el objetivo falla su TS contra frenar la mano, se abstendrá de atacarte o lanzarte conjuros durante el resto del asalto en curso.

Podrás lanzar este conjuro durante el turno de un rival, justo después de que haya declarado su intención de atacarte o lanzarte un conjuro. Si el adversario queda bajo la influencia de frenar la mano, podrá

elegir un nuevo objetivo al que atacar, pero con un penalizador +4 de circunstancia debido al súbito cambio de idea en el último segundo. De igual forma, la víctima de frenar la mano podrá redirigir un conjuro que te hubiese lanzado, pero tendrá que superar una prueba de Concentración (CD 15 + el nivel del conjuro) para no perderlo.

Gusanos brillantes

Conjuración (creación) [fuego]

Nivel: Hcr/Mag 4

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Área: extensión de 20' de radio

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Tiro de salvación: Reflejos mitad

Resistencia a conjuros: no

Con un tenso chasquido, aparece en el aire un nido de reptantes gusanos de luz multicolor.

Creas una bola de luz viva, con zarcillos similares a gusanos que empiezan a extenderse por doquier. Los "gusanos" flotan en el aire, como si estuviesen levitando. Estas criaturas se alejarán de tus aliados, pero atacarán a cualquier enemigo que entre en el área de efecto del conjuro, azotándolo a una velocidad endiablada y abrasándolo con su toque.

Cuando lances el conjuro, y al inicio de tu turno en cualquier asalto posterior, los gusanos flamígeros causarán 2d6 puntos de daño por fuego a cualquier enemigo en su área de efecto. El daño por fuego aumentará a medida que tengas más nivel, a 3d6 por asalto a nivel 11 de lanzador y a 4d6 por asalto a nivel 15 de lanzador.

Cualquier conjuro de área que cause daño por frío, anulará los gusanos brillantes con los que entre en contacto.

Hermanos de armas

Abjuración

Nivel: Brd 2,Clr 2

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: dos criaturas voluntarias

Duración: 1 minuto/nivel o descarga

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Alargas tus manos para tocar a dos criaturas. Unos resistentes hilos de luz multicolor se forman entre ellas durante un instante.

Una sola vez mientras dure este conjuro, cuando una de las criaturas tocadas en su lanzamiento realice un TS, ambas criaturas podrán tirar y aplicar el resultado más favorable. Cada criatura empleará su propio TS base y sus modificadores. Si ambas salvaciones fallan, las dos criaturas sufrirán sus consecuencias, incluso aunque el efecto que causó el TS sólo afecte a una de ellas. Si las criaturas afectadas se separan más de 120' tras el lanzamiento de este conjuro, su efecto terminará de inmediato.

Huesos de la tierra

Conjuración (creación) [tierra]
Nivel: Drd 6
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: 60'
Efecto: una columna de piedra de 5' de diámetro por asalto
Duración: 1 asalto/2 niveles (D)
Tiro de salvación: Reflejos niega
Resistencia a conjuros: no

Un pilar de roca surge súbitamente del suelo.

Cada asalto, como acción estándar, podrás conjurar una columna de roca maciza, que surgirá de improviso de cualquier superficie de piedra o tierra que haya dentro del alcance del conjuro. Cada pilar ocupará un espacio de 5' y crecerá hasta una altura de 20' o choquea contra algún obstáculo (como un techo). Una criatura Grande o menor que se halle en la casilla donde aparezca una de estas columnas deberá superar un TS de Reflejos, o verse lanzada hacia arriba por la tremenda fuerza con la que surge del suelo. Si esta columna ha sido creada en un recinto cerrado con un techo a 20' o menos de altura, la roca se estrellará contra él y causará 4d6 puntos de daño a cualquier criatura lo bastante desafortunada como para haber sido arrastrada en su ascenso.

En un lugar que no tenga techo, o este esté a más de 20' de altura, la criatura arrastrada por la columna deberá superar una prueba de Equilibrio contra CD 20, o caer desde su cima cuando alcance los 20' de altura y se detenga con brusquedad. Si falla su prueba, caerá y sufrirá 2d6 puntos de daño al besar el suelo.

También puedes hacer que el pilar brote de una superficie vertical, en cuyo caso cualquier criatura que se cruce en el recorrido horizontal de la columna deberá superar un TS de Reflejos, o sufrir 2d6

puntos de daño y quedar tumbada en el suelo.

Las columnas así creadas son permanentes y tienen CA 3, dureza 8 y 900 pg. Se puede ascender por una de ellas mediante una prueba de Trepar contra CD 20.

Imagen múltiple mayor

Ilusión (quimera)
Nivel: Brd 4, Emb 4, Hcr/Mag 4
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción inmediata
Alcance: personal; ver texto de *imagen múltiple* (pág. 249 Mdj)
Objetivo: tú
Duración: 1 minuto/nivel (D)

Varias duplicadas ilustros de tu persona cobnan vida.

Este conjuro actúa igual que *imagen múltiple*, salvo porque aparecerá una imagen adicional cada asalto posterior al primero, hasta un máximo de ocho imágenes simultáneas. Si todas ellas son destruidas, el conjuro finalizará.

Este conjuro también se diferencia de *imagen múltiple* en que podrás lanzarlo incluso cuando no sea tu turno.

Impacto certero

Adivinación
Nivel: Flo 2, Pal 2
Componentes: V
Tiempo de lanzamiento: 1 acción rápida
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 1 asalto o descarga

Obtienes un breve atisbo del futuro, lo suficientemente claro como para guiar tu siguiente ataque.

Podrás lanzar este conjuro justo antes de realizar una tirada de ataque. Serás capaz de anticipar los movimientos de tu enemigo, lo cual te concederá un bonificador +1 introspectivo por cada 3 niveles de lanzador a tu siguiente tirada de ataque.

Impacto meteórico

Transmutación [fuego]
Nivel: Clr 5, Drd 4, Pal 4
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción rápida
Alcance: 0'
Objetivo: tu arma cuerpo a cuerpo

Duración: 1 asalto o descarga
Tiro de salvación: ninguno o Reflejos mitad, ver texto
Resistencia a conjuros: ver texto

Tu arma cuerpo a cuerpo se inflama con llamas rojas, naranjas y doradas. Sus movimientos generan una estela de chispas.

Tu siguiente ataque cuerpo a cuerpo con éxito causará un daño adicional por fuego igual a 1d6 más otro 1d6 por cada 4 niveles de lanzador. Además, las llamas salpicarán todas las casillas adyacentes al objetivo. Cualquier criatura que se halle en estas casillas sufrirá la mitad del daño de la explosión central, con un TS de Reflejos para reducir otra vez a la mitad. Si una criatura posee RC, se podrá aplicar a la salpicadura.

Tú nunca resultarás dañado por tu propio impacto meteórico.

Podrás lanzar *impacto meteórico* antes de realizar un ataque sin armas. Si lo haces, tu ataque se considerará hecho con un arma.

Incitar revuelta

Encantamiento [enajenador]
Nivel: Brd 5, Emb 5, Hcr/Mag 5
Componentes: V
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5/2 niveles)
Objetivo: una criatura por nivel, ninguna de las cuales debe estar a más de 30' de otra
Duración: 1 asalto
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Sembras la discordia entre tus enemigos, poné-dalos al borde de la agresión física mutua.

Cada objetivo que falle su TS atacará a la criatura más cercana en su siguiente turno, ya sea amiga o enemiga. Una criatura afectada atacará con cualquier arma que tenga a mano, o con sus armas naturales. Si no dispone de armas, atacará sin ellas. Una criatura afectada que no esté adyacente a un objetivo potencial se moverá hacia él o cargará (si tiene la oportunidad); si el objetivo más cercano no está al alcance de una carga, la criatura afectada se moverá hacia él por la ruta más eficaz.

Intermitencia funesta

Transmutación
Nivel: Brd 4, Hcr/Mag 4
Componentes: V

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + S/2 niveles)
Objetivo: una criatura
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: Fortaleza niega
Resistencia a conjuros: no

Ilusos que el objetivo aparezca y desaparezca al azar de este plano de existencia, con gran ágil por su parte.

Maldices a una criatura con una frustrante existencia en los límites del plano Material. El objetivo "parpadea" entre el plano Etéreo y el Material, sufrirá un 50% de probabilidades de fallo en cualquier ataque cuerpo a cuerpo o a distancia (como si el objetivo de su ataque disfrutase de ocultación total) y habrá un 50% de probabilidades de que cualquier conjuro que lance no tenga efecto en el plano deseado.

Daño que la magia del conjuro sólo hace que la víctima "parpadee" cuando ataca o lanza un conjuro, cualquier ataque o conjuro dirigido contra ella actuará de forma normal. Debido a que el cambio de plano es tan sumamente rápido, no tendrá tiempo para tratar de atravesar muros o moverse por el Etéreo.

El objetivo del conjuro intermitencia fantasma puede lanzarse conjuntos a sí mismo con total libertad; en este caso no habrá probabilidad de fallo, ya que el objetivo de su magia (el mismo) se desplazará de plano junto a los efectos. La víctima de este conjuro podrá atacar a criaturas en el plano Etéreo, pero sufriendo las mismas penalizaciones que en el Material. Los conjuros con el descriptor "fuerza" no se ven afectados por la intermitencia fantasma.

Investir protección intensa

Conjuración (curación)

Nivel: Clr 5

Este conjuro actúa como *investir protección leve*, salvo porque cura 5d4 puntos de daño +1 por cada 2 niveles de lanzador (máximo +6) y concede RD 3/maligno. Las criaturas muertas vivientes sufrirán 3 puntos de daño adicional, por cada ataque físico capaz de superar las RD buenas.

Investir protección leve

Conjuración (curación)

Nivel: Clr 1

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: instantáneo; ver texto

Tiro de salvación: Voluntad mitad (inofensivo); ver texto

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo); ver texto

Imbués al objetivo con una gran reserva de energía divina. Sus heridas se cierran y el poder que le concede lo protegerá contra el daño que pueda sufrir en el futuro.

Cura 1d4 puntos de daño +1 por 2 niveles de lanzador (máximo +3) a una criatura viva que toque. Además, la criatura tocada obtendrá RD 1/maligno durante 1 minuto.

Al igual que *curar heridas leves*, este conjuro causa daño a los muertos vivientes en lugar de curarlos. Además, si falla su TS, la criatura muerta viviente tocada sufrirá 1 punto de daño adicional por cada ataque físico capaz de superar las RD buenas.

Investir protección moderada

Conjuración (curación)

Nivel: Clr 3

Este conjuro actúa como *investir protección leve*, salvo porque cura 3d4 puntos de daño +1 por cada 2 niveles de lanzador (máximo +12) y concede RD 5/maligno. Las criaturas muertas vivientes sufrirán 5 puntos de daño adicional por cada ataque físico capaz de superar las RD buenas.

Ira ardiente

Transmutación

Nivel: Hcr/Mag 1

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + S/2 niveles)

Objetivo: una criatura

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Cuando lanzas este conjuro a uno de tus aliados, queda rodeado por un halo de trémulas llamas azules. Se devuelve de dolor cuando nota que el fuego quema su carne, pero una vez su poder amargo ha penetrado en su sangre, sus músculos se hinchan como globos.

Este conjuro infunde a una criatura una gran energía mágica, que mejora su fuerza y resistencia. Un efecto secundario lamentable es que esta poderosa energía arcana también quema y hiere al objetivo.

El objetivo de este conjuro obtiene un bonificador +1 a sus tiradas de ataque, un bonificador +2 a sus tiradas de daño y una RD 2/mágico. La energía ardiente del conjuro también le causa 4 puntos de daño por fuego al inicio de cada uno de sus turnos, hasta que expire o disipes su efecto.

Legión de centinelas

Ilusión (sombra)

Nivel: Emb 3, Hcr/Mag 3

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + S/2 niveles)

Objetivo: emanación de 10' de radio,

centrada en un punto

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Aparece una falange de guerreros espectrales. Sus espadas están desensambladas, listas para atacar.

Aparece un fantasma guerrero incorporal en cada casilla cubierta por el área de efecto de este conjuro. Estas criaturas podrán compartir el espacio de otra criatura u objeto. Cada guerrero amenazará las casillas adyacentes a él y podrá realizar un ataque de oportunidad por asalto. Estas apariciones no interfieren con el movimiento, bloquean el paso ni cortan las líneas de visión o efecto. Podrán flanquear a un rival entre sí o con tu ayuda o la de tus aliados.

Cada guerrero tiene tantos pg como el doble de tu nivel de lanzador y CA 25. Se deben realizar pruebas de habilidad o TS, lo harán con un bonif. igual a tu nivel de lanzador.

Componente material: una pequeña figura de un guerrero de plomo.

Llamada de la piedra

Transmutación

Nivel: Drd 4, Hcr/Mag 4

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Efecto: una criatura

Duración: 1 asalto/2 niveles

Tiro de salvación: Fortaleza parcial

Resistencia a conjuros: sí

Un rayo de enfermedad energía gris golpea al objetivo designado. Su piel adquiere de inmediato el color de la ceniza. A cada momento que pasa el tono grisáceo se hace más intenso, a medida que el objetivo se convierte en una estatuilla de piedra.

Este conjuro transforma lentamente a una criatura en una estatua de piedra inerte. El objetivo deberá superar un TS de Fortaleza al inicio de su turno, cada asalto que dure el conjuro, o sufrir un penalizador acumulativo de -10' a su velocidad y de -2 a su Destreza. Si la velocidad del objetivo llega a 0', no podrá moverse. Si el objetivo falla cuatro TS o más, quedará transformado a perpetuidad en una estatua de piedra (como si hubiese sido afectado por el conjuro de la carne a la piedra). Cualquier efecto o conjuro que anule un de la carne a la piedra también podrá anular esta condición.

Maldición de la atracción de flechas

Transmutación

Nivel: Clr 3, Exp 2, Hcr/Mag 3

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Efecto: una criatura

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Rolas a una criatura con un halo de luz emeraldina, que parece atraer los proyectiles hacia ella.

El objetivo de este conjuro queda maldito de forma que los proyectiles de las armas siempre se desvían hacia él, golpeándolo con gran contundencia. El objetivo sufrirá un penalizador -5 a su CA contra cualquier ataque a distancia, incluidas armas de proyectiles, armas arrojadizas y toques a distancia. Además, ninguna amenaza de crítico de estas armas necesitará confirmación: será crítico de forma automática.

Maldición del karma negro

Encantamiento (compulsión) [enajenado]

Nivel: Clr 2, Hcr/Mag 2

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Efecto: una criatura

Duración: instantánea

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Con una palabra y un gesto, obligas a la criatura hechizada a que se ataque a sí misma. Si el objetivo falla su TS, sufrirá de inmediato tanto daño como si se hubiese impactado con el arma que esté empujando

(o su arma natural principal). Si la criatura dispone de más de una forma de ataque elegible, empleará la que más daño cause.

Mano inoportuna de Bigby

Evocación [fuerza]

Nivel: Ho 1, Hcr/Mag 1

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivo: una criatura

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Reflejos niega

Resistencia a conjuros: sí

Una gran mano brillante, del tamaño de un torso humano, aparece junto a tu enemigo y realiza un barrido contra sus piernas.

La gran mano convocada por este conjuro barre las piernas o pies del objetivo, en una maniobra de derribo (pg 156 MdJ). Este intento de derribo no provoca ataques de oportunidad. El bonificador de ataque de esta mano será igual a tu nivel de lanzador + el modificador de la característica clave que uses para lanzar conjuros + 2 por su puntuación de Fuerza (14). La mano disfrutará de un bonificador +1 al intento de derribo por cada 3 niveles de lanzador, hasta un máximo de +5 a nivel 15.

Componentes materiales: tres cuentas de cristal.

Mano molesta de Bigby

Evocación [fuerza]

Nivel: Hcr/Mag 3

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Efecto: una mano de fuerza

Duración: 1 minuto (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: sí

Una pequeña mano humana espectral aparece de la nada ante tu objetivo. Se queda flotando en el aire, lista para arrearle un sapato.

Al igual que la mano irreprensible de Bigby, este conjuro crea un constructo mágico con la forma de una mano humana. La mano tendrá como objetivo a una criatura a tu elección, dentro del alcance del conjuro. Podrás cambiar de objetivo de este conjuro mediante una acción de movimiento.

Cuando la víctima de una mano molesta de Bigby intenta lanzar un conjuro, la mano espectral le soltará un revés. Este ataque no

causa daño real, pero obliga a la víctima a realizar una prueba de Concentración (CD igual a la CD del TS del conjuro). Si falla dicha prueba, la distracción habrá echado por tierra su conjuro.

La mano tiene alrededor de 1' de largo, una cantidad de pg igual a la mitad de los tuyos y CA 20 (+4 por tamaño, +6 natural). Realizará TS empleando tus bonificadores, y podrá sufrir daño de ataques y conjuros de forma normal.

Foos: un guante suave.

Mano protectora de Bigby

Evocación [fuerza]

Nivel: Hcr/Mag 2

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Efecto: una mano de fuerza

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: sí

Una pequeña mano humana espectral aparece de la nada. Empujará a cualquier enemigo que se acerque, obligándolo a retroceder.

Este conjuro crea una mano de fuerza pura, que impedirá el movimiento del objetivo que designes durante su lanzamiento. Mis adelante, podrás cambiar el objetivo de la mano mediante una acción de movimiento. Este conjuro no tiene ningún efecto sobre criaturas Enormes o mayores.

Si el objetivo de este conjuro trata de moverse, deberá realizar una prueba de Fuerza (CD 12 + el modificador de la característica clave que uses para lanzar conjuros). Si falla la prueba, la criatura se moverá a la mitad de su velocidad. El objetivo tendrá que realizar una nueva prueba cada turno que intente moverse, para superar la oposición de la mano.

La mano tiene alrededor de 1' de largo, una cantidad de pg igual a la mitad de los tuyos y CA 20 (+4 por tamaño, +6 natural). Realizará TS empleando tus bonificadores, y podrá sufrir daño de ataques y conjuros de forma normal.

Foos: un guante suave.

Mano servicial de Bigby

Evocación [fuerza]

Nivel: Hcr/Mag 1

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 0'

Efecto: una mano de fuerza
Duración: 1 hora/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Un constructo mágico, con la forma de una mano humana, aparece cerca de ti. Sus dedos se abren en tu dirección, a la espera de que le entregues algún objeto.

Este conjuro crea una mano de fuerza mágica que sostendrá los objetos que le des, te ayudará a realizar tareas largas o complejas y te prestará cualquier otra ayuda que pueda. El conjuro te concederá un bonificador +2 de competencia a las pruebas de Abertir cerraduras, Artesanía e Intuición mágico mientras esté activo. La mano podrá sostener un objeto que pese un máximo de 20 lb. Tú podrás coger el objeto que lleve la mano, o colocar uno en ella si está vacía, como acción rápida. La mano permanecerá en todo momento en tu misma casilla. Se moverá a la misma velocidad que tú, y podrás hacer que te acompañe si empleas *puerla dimensional*, *teleportar* o conjuros similares. No es posible ordenar a la mano que se aleje de ti; si por cualquier razón quedaseis separados, el conjuro terminará.

La mano tiene alrededor de 1' de largo, una cantidad de pg igual a la mitad de los tipos y CA 20 (+4 por tamaño, +6 natural). Realizará TS empleando tus bonificadores, y podrá sufrir daño de ataques y conjuros de forma normal.

Inv: un guante suave.

Marca de la perdición

Nigromancia
Nivel: Clr 3, Pld 2
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Objetivo: una criatura
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Con una poderosa invocación a tus dios, marcas a una criatura como objetivo de tu juicio divino.



Una nube de cuchillos convierte a cualquier lanzador de conjuros en un arma letal a distancia.

La tierra tiembla, el aire se hace más pesado y los pájaros que sobrevuelan la zona se quedan silenciosamente en silencio, expectantes, mientras tu deidad juzga al objetivo.

Este conjuro marca a un rival como enemigo de tu fe, uno que debe pagar por todos sus pecados. Mientras el objetivo siga luchando, sufrirá el castigo divino de tus dios. La víctima de este conjuro sufrirá 1d6 puntos de daño cada vez que lance un conjuro que dañe o incapacite a una criatura, realice un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia, o emplee una aptitud sobrenatural o sobrenatural que dañe a otros.

El objetivo de este conjuro debe tener un alineamiento que se oponga al tuyo en al menos una faceta (maligno si tú eres bueno, legal si tú eres caótico, etc.). Por ejemplo, un clérigo caótico bueno podría colocar una marca de la perdición sobre un adversario legal bueno, caótico maligno o neutral maligno. Un lanzador neutral podría emplear este conjuro contra cualquier enemigo bueno, maligno, legal o caótico.

Marca del juicio

Nigromancia
Nivel: Clr 2
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivo: una criatura cada 3 niveles, ninguna de las cuales debe estar a más de 30' de otra

Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: Voluntad nega
Resistencia a conjuros: sí

Invoca a tu deidad para que marque a tus rivales como enemigos de tu fe. La energía divina mana por toda la zona y, durante un instante, el símbolo sagrado de tus dios brilla en la frente de cada objetivo.

Tus aliados y tú seguiréis viendo las marcas del juicio de los objetivos señalados, por lo que sabréis a quién atacar. Cuando una criatura impacte en cuerpo a cuerpo o a distancia a una víctima de este conjuro, el agresor se curará 2 puntos de daño.

El objetivo debe tener un alineamiento que se oponga al tuyo en al menos una faceta (maligno si tú eres bueno, legal si tú eres caótico, etc.). Por ejemplo, un clérigo caótico bueno podría colocar una marca del juicio sobre un adversario legal bueno, caótico maligno o neutral maligno. Un lanzador neutral podría emplear este conjuro contra cualquier enemigo bueno, maligno, legal o caótico.

Nube de cuchillos

Conjuración
Nivel: Clr 2, Hcr/Mag 2

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto/nivel

Conjuras una densa nube de afilados cuchillos a tu alrededor. Estos objetos purizantes flotarán en el aire a la altura de tu torso, apuntando en la dirección en que mires.

Cada asalto, como acción gratuita al inicio de tu turno, podrás lanzar uno de estos cuchillos contra cualquier objetivo al que puedas ver en un radio de 30'. Este ataque a distancia empleará un bonificador de ataque igual a tu nivel de lanzador + el modificador de la característica clave que uses para lanzar conjuros. Cada impacto con éxito causará 1d6 puntos de daño + 1 por cada tres niveles de lanzador (máximo +5) y tendrá un rango de amenaza de golpe crítico de 19-20.

Podrá aplicarse RD contra los ataques de este conjuro. No obstante, los cuchillos se considerarán mágicos a efectos de superarla.

Componente material: un pequeño cuchillo.

Componente material opcional: emplear una daga plateada (22 pp) para lanzar este conjuro hará que los cuchillos creados superen las RD como si fuesen armas mágicas y de plata, pero causarán 1 punto de daño menos.

Odio latente

Nigromancia [maligno]

Nivel: Clé 7, Hcr/Mag 7

Componentes: V, S, M/ED

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 20'

Área: emanación de 20' de radio, centrada en ti

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad mitad

Resistencia a conjuros: sí

Una luz roja empieza a latir a tus pies, emitiendo oleadas de energía maligna que dañan a tus enemigos.

A partir del asalto en que lo lances, odio latente causará 2d6 puntos de daño sacrílego por asalto, al inicio de tu turno, a todos los enemigos en su área de efecto.

Componente material avanzado: un relicario en forma de corazón.

Ojo del cazador

Adivinanza

Nivel: Exp 2

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción rápida

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto

Tu visión se vuelve borrosa durante un instante. Cuando vuelve a enfocarse, puedes ver a través de la piel de tus enemigos, lo que te permite apuntar con precisión a sus arterias, órganos y demás puntos vulnerables.

Podrás diseccionar a tus rivales con precisión asombrosa, lo cual te permitirá atacar sus puntos débiles y causar daños adicionales. Este conjuro te concede la aptitud de ataque furtivo. Causarás 1d6 puntos de daño adicional por cada 3 niveles de lanzador. Si ya tenías dicha aptitud por cualquier razón, el daño de este conjuro se aplicará con ella.

Oleada de colores cegadores

Ilusión (engaño)

Nivel: Emb 2, Hcr/Mag 2

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivo: tú y otra criatura

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Apuntas al objetivo deseado de este conjuro. Los colores de tu ropa, piel y cabello brillan durante un instante, antes de alejarse de ti y formar un rayo multicolor que impacta a tu objetivo. Tu figura desaparece, ya que todos los colores de tu cuerpo y objetos se desvanecen y se unen al rayo. El objetivo se frota los ojos y retrocede.

Eliminas los colores de tu cuerpo y equipo, convirtiéndolos en una lanza de energía que puedes arrojar a un objetivo. Cuando lances este conjuro, podrás escoger a una criatura a la que lanzar el rayo formado por los colores de tu figura. El objetivo deberá superar un TS de Voluntad, o quedar cegado durante 1 asalto.

Además también te beneficiarás de un efecto de invisibilidad mientras dure este conjuro, incluso aunque el objetivo del rayo supere su TS o sea protegido por su RC. **Foco:** un pequeño prisma.

Oleada de energía

Transmutación [ver texto de *oleada de energía menor*]

Nivel: Elo 3, Hcr/Mag 3

Este conjuro actúa igual que *oleada de energía menor*, salvo porque el ataque causa 3d6 puntos de daño adicional de energía.

Oleada de energía mayor

Transmutación [ver texto de *oleada de energía menor*]

Nivel: Hcr/Mag 6

Este conjuro actúa igual que *oleada de energía menor*, salvo porque el ataque causa 3d6 puntos de daño adicional de energía.

Oleada de energía menor

Transmutación [ver texto]

Nivel: Hcr/Mag 2

Componentes: V

Tiempo de lanzamiento: 1 acción rápida

Alcance: corto (25' + 5/2 niveles)

Objetivo: un arma

Duración: 1 asalto

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Con una *simple orden*, envuelves el arma elegida en un halo de energía elemental, ácido siccante, hielo humeante, electricidad crepitante, llamas ardientes o aire rugiente.

Imbuyes temporalmente un arma con energía elemental. Cuando lances este conjuro, deberás especificar un tipo de energía (ácido, electricidad, frío, fuego o sonido). El conjuro poseerá el descriptor del tipo de energía elegido, y el arma quedará envuelta por una capa de energía acorde. Si el siguiente ataque realizado tiene éxito, causará 1d6 puntos de daño adicional del tipo de energía elegido.

Oleada mística

Universal

Nivel: Hcr/Mag 4

Componentes: V

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5/2 niveles)

Objetivo: una criatura

Duración: 1 asalto

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Pronuncia una frase y sientes cómo el poder mágico se inflama en tu interior.

El objetivo de la oleada mística será capaz de canalizar una gran cantidad de energía acaja al siguiente conjuro que lance, siempre que sea antes de que expire la duración de éste. La CD del conjuro imbuido con una oleada mística aumentará 2 puntos, y su nivel de lanzador efectivo también aumentará 1 punto.

Varón

Transmutación

Nivel: Brd 3, Emb 3, Flo 3, Hcr/Mag 3

Componentes: V

Tiempo de lanzamiento: 1 acción inmediata

Alcance: corto (25' + 5/2 niveles)

Objetivo: una criatura

Duración: 1 asalto

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Pronuncia la palabra "Alta" y, en ese mismo instante, los pies del objetivo quedan clavados al suelo.

Los pies de la criatura objetivo (o lo que tenga en vez de pies) se traban momentáneamente al suelo. La criatura deberá dejar de moverse y no podrá seguir avanzando en lo que le quede de turno. Este conjuro no tendrá efecto sobre seres que no estén tocando el suelo (como los voladores). La víctima aún podrá emplear una acción estándar (si aún le quedaba disponible) para moverse gracias a magia de teleportación.

Podrás lanzar este conjuro incluso aunque no sea tu turno; no obstante, deberás hacerlo antes de que el objetivo termine de moverse para que surta efecto.

Paso dimensional

Conjuración (teletransporte)

Nivel: Hcr/Mag 3

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5/2 niveles)

Objetivo: una criatura voluntaria/3 niveles, ninguna de las cuales debe estar a más de 30' de otra

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Fortaleza niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Todas las criaturas objetivo de este conjuro generarán una serie de runas ocultas en su calzado o pies. Las runas destellarán con luz arcana durante un instante. Antes de que haya transcurrido un segundo, las criaturas afectadas habrán cambiado de posición.

Este conjuro permitirá a tus aliados realizar una teleportación a corta distancia. Todas las criaturas afectadas por un pase dimensional podrán teleportarse una distancia igual a su movimiento terrestre, siempre que su punto de destino esté dentro de su línea de visión. Este movimiento no provoca ataques de oportunidad. Una criatura podrá teleportarse a un saliente elevado, al fondo de una escalera o a cualquier otro lugar, siempre que cumpla las restricciones indicadas anteriormente.

Percepción única

Adivinación

Nivel: Drd 2, Exp 1

Componentes: V, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 20'

Área: emanación de 20' de radio, centrada en ti

Duración: 1 minuto/nivel (D)

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Tus sentidos quedan embotados durante un instante, pero cuando se despejan, tu visión y oído han mejorado ostensiblemente.

Este conjuro imparte a todos los aliados que haya en su área de efecto una percepción compartida de su entorno. Cada aliado dentro del área (incluido tú mismo) obtendrá un +2 a las pruebas de Avistar y Escuchar igual al número de aliados que lo acompañen. Por ejemplo, si dentro del área de efecto estás otros tres compañeros y tú, cada uno de vosotros ganará un bonificador +6 a dichas pruebas.

Perfección sublime

Transmutación

Nivel: Clr 6, Drd 6, Hcr/Mag 6

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: 1 minuto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

La energía de este conjuro envuelve por completo a la criatura tocada. Sus músculos aumentan y quedan más definidos, sus movimientos se hacen más gráciles y su aguante también mejora.

El objetivo de este conjuro mejora en todos los aspectos. Obtendrá un bonificador +4 de mejora a todas sus puntuaciones de característica.

Componente material: una estatua de un celestial o infernal, con un valor de 50 po.

Perspectiva de buena fortuna

Adivinación

Nivel: Brd 2, Clr 2, Hcr/Mag 2

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5/2 niveles)

Objetivo: una criatura

Duración: 1 minuto/nivel o descarga

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Arrojas un pequeño dado dorado, de forma que rueda hacia la criatura elegida. Antes de llegar a ella, desaparecerá con un leve destello dorado.

El objetivo de este conjuro se volverá increíblemente afortunado. Una vez, mientras dure el conjuro, cuando realice una tirada de ataque, prueba de habilidad, TS o prueba de característica, podrá tirar dos dados y elegir el resultado más alto. Deberá anunciar el uso de este efecto antes de realizar la tirada; el conjuro expirará en cuanto se tiren ambos dados.

Componente material: un pequeño dado dorado (20 po).

Piaga

Nigromancia [maligno]

Nivel: Clr 7, Drd 7, Hcr/Mag 8

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5/2 niveles)

Objetivo: una criatura por nivel, ninguna de las cuales debe estar a más de 30' de otra

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Fortaleza niega

Resistencia a conjuros: sí

Sientes un cosquilleo en tu piel mientras pronuncias las palabras y completas los gestos de este conjuro. Súbitamente, una a una de las criaturas objetivo parecen sucumbir a una terrible enfermedad.

El objetivo contrae una enfermedad elegida de la tabla inferior, que le afectará de inmediato (sin periodo de incubación). La enfermedad avanza con rapidez: la víctima deberá realizar un TS cada salto, en lugar de cada día. Emplea la CD del conjuro *plaga* para todos los TS. Consulta la página 292 de la Guía del *Dungeons Master* para ver más información sobre estas enfermedades.

Enfermedad	Daño
Ascuta mental	1d4 Int
Dolor carmesí	1d6 Fue
Fiebre de la mugre	1d3 Des, 1d3 Con
Fiebre hilarante	1d6 Sab
Mal de ceguera	1d4 Fue*
Muerte viscosa	1d4 Con
Temblequeo	1d8 Des

* Cada vez que una víctima sufra 2 o más puntos de daño de Fuerza a causa del mal de ceguera, deberá superar otro TS de Fortaleza (empleando la CD del conjuro *plaga*) o quedar cegada permanentemente.

Poder animal

Transmutación

Nivel: Clr 2, Dnd 2, Exp 2, Flo 2, Hcr/Mag 2
Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: 1 minuto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Un relajante halo de luz verdosa rodea a la criatura. A medida que el respirador se desvanece, él se parece haber aumentado de tamaño y adopta una expresión más bestial, más salvaje.

Imbuyes al objetivo con parte de la fuerza del mundo natural. El objetivo obtiene un bonificador +2 de mejora a sus puntuaciones de Fuerza, Destreza y Constitución.

Componente material: un pelizco de pelo, plumas o piel animal.

Poder animal en grupo

Transmutación

Nivel: Clr 7, Dnd 7, Hcr/Mag 7

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura/nivel, que estén a 30' o menos entre sí

Este conjuro actúa igual que *poder animal*, salvo porque afecta a varias criaturas.

Proyectil igneo de Kelgore

Conjuración/Evocación [fuego]

Nivel: Flo 1, Hcr/Mag 1

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivo: una criatura

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Reflejos mitad

Resistencia a conjuros: ver texto

Conjuras un proyectil de roca ardiente y lo arroja contra un adversario. A medida que hiende el aire, un halo de energía arcana disporrota a su alrededor.

Este conjuro invoca una pequeña esfera de piedra y la envuelve con energías arcanas. Al lanzarla contra un objetivo, causará 1d6 puntos de daño por fuego por nivel de lanzador (máximo 5d6). Si no logras superar la RC del objetivo, el conjuro causará igualmente 1d6 puntos de daño por fuego, debido al calor y la fuerza del impacto.

Componente material: un puñado de ceniza.

Puño golpeador de Bigby

Evocación [fuerza]

Nivel: Flo 2, Hcr/Mag 2

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivo: una criatura

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Reflejos parcial

Resistencia a conjuros: sí

Un gran puño brillante, del tamaño de un torso humano, aparece enfrente de tu enemigo y lo golpea con gran fuerza.

El bonificador de ataque de este puño golpeador será igual a tu nivel de lanzador + el modificador de la característica clave que uses para lanzar conjuros + 2 por su puntuación de Fuerza (14). El puño causará 1d6 puntos de daño no letal por cada 2 niveles de lanzador (máximo de 5d6) e iniciará una embestida (pág. 156 Mj). El puño disfrutará de un bonificador de +4 al intento de embestida, +1 por cada 2 niveles de lanzador; si tiene éxito, empujará al objetivo en la dirección que elijas. Este movimiento no provoca ataques de oportu-

nidad. Un objetivo que supere su TS de Reflejos sufrirá la mitad del daño y no se verá afectado por el intento de embestida.

Componentes materiales: tres cuerdas de cristal.

Rayo buscador

Evocación

Nivel: Flo 2, Hcr/Mag 2

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Efecto: rayo

Duración: instantáneo; ver texto

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: sí

Un rayo de electricidad levanta de la punta de tus dedos. En su ruta hacia el objetivo rozará los obstáculos, buscará la cobertura y sorteará cualquier impedimento.

Creas un rayo que causa 4d6 puntos de daño por electricidad al chocar contra tu criatura. Aunque este rayo requiere un ataque de toque a distancia para alcanzar al objetivo, ignorará cualquier ocultación o cobertura (excepto ocultación o cobertura sutiles), y no sufrirá los penalizadores habituales por dispararlo a un combate cuerpo a cuerpo.

Además del daño causado, el rayo crea un vínculo de energía entre la víctima y tú. Si el rayo impacta al objetivo y le causa daño, obtendrás un bonificador +4 a tus ataques con conjuros de rayo (incluido este mismo, si puedes seguir lanzándolo) contra él, durante 1 asalto por nivel de lanzador. Si lanzas un rayo buscador por segunda vez contra una criatura que aún esté vinculada a ti por otro anterior, la duración del nuevo vínculo se solapará con la anterior (no se apilará con ella).

Rayo de la pitón

Evocación

Nivel: Dnd 2, Hcr/Mag 3

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura

Duración: 1 minuto

Tiro de salvación: Reflejos niega; ver texto

Resistencia a conjuros: sí

Un rayo de pulsante energía amarilla bota detrás tuya. Golpea a tu objetivo y se encosa alrededor

le su campo como una serpiente, entorpeciendo su capacidad para moverse y atacar.

Este conjuro crea un filamento de energía mágica similar a una cuerda, que se aferra al objetivo para dificultar sus movimientos. Una criatura impactada por este rayo sólo podrá realizar un ataque por asalto y no podrá realizar ataques de oportunidad. Además, su velocidad quedará reducida a 10'.

Después de que el conjuro haya estado activo durante 1 asalto, la víctima podrá realizar, al inicio de su turno, un TS de reflejos para superar sus efectos. Si el TS tiene éxito, la criatura ignorará sus efectos durante ese asalto. Deberá repetir esta tirada al inicio de cada turno, sin importar los resultados anteriores.

Reagrupar

Conjuración (teletransporte)

Nivel: Ho 3, Hct/

Mag 3

Componentes:

V, S

Tiempo de lanzamiento:

1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2

niveles)

Objetivo: una criatura

voluntaria por nivel

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Teleporta a tus compañeros a tu lado.

Cada objetivo de este conjuro se teletransportará a una casilla adyacente a la tuya. Si dichas casillas están ocupadas, o no hay espacio para albergar a todas las criaturas teletransportadas, éstas aparecerán tan cerca de ti como sea posible, sobre cualquier superficie que pueda soportar su peso y esté despejada.

Reflujo de maná

Abjuración

Nivel: Clr 5, Hct/Mag 5

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Área: emanación de 20' de radio, centrada en un punto

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

El aire retalla y ondula a medida que imboses la zona con energías mágicas inestables. La luz emana por una llama crepitante se agita con frenesí, mientras que tus objetos mágicos zumban y vibran.

Este conjuro crea un campo de energía mágica inestable. Cualquier criatura que trate de lanzar un conjuro, emplear una aptitud sortilega, activar una aptitud sobrenatural o manifestar un poder psíquico dentro del área de efecto del conjuro, sufrirá una probabilidad de fallo del 20%. Los objetos de finalización de conjuro, como los pergaminos, también sufrirán esta probabilidad de fallo. Si la criatura afectada ya sufre alguna probabilidad de fallo por cualquier otra razón, como por llevar una armadura pesada, se deberá calcular cada posibilidad de fallo por separado. Las dotes y aptitudes que reduzcan las probabilidades de fallo de conjuro causadas por las armaduras, no servirán de nada contra el área de efecto de este conjuro.

Un conjuro fallido por culpa de un reflujo de maná gastará el espacio de conjuro, componentes y demás recursos de forma



Misael emplea su conjuro de reagrupar para unir a sus amigos

normal. Los objetos mágicos no sufrirán posibilidad de fallo, ya que el poder imbuido en ellos está demasiado arraigado para ser abortado por este conjuro.

Represalia divina

Evocación [fuerza]

Nivel: Clr 3, Pal 4

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción rápida

Alcance: 0'

Efecto: arma mágica de fuerza

Duración: 1 asalto

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Un arma espectral, compuesta de fuerza pura, aparece cerca de ti. Cada vez que un enemigo te golpea, el arma entrará en acción y causará terribles heridas a tu agresor.

Este conjuro crea un arma divina a imagen y semejanza del arma predilecta de tu dios. Cada vez que seas golpeado y sufras daño de un ataque cuerpo a cuerpo, el arma contraatacará contra tu agresor. Su ataque base será igual a tu nivel de lanzador + tu modificador

de Fue o Sab (a tu elección). Causará el mismo daño que el arma predilecta de tu deidad, de un tamaño igual a tu tamaño actual. El arma obtendrá un bonificador a sus tiradas de daño, igual a una vez y media tu modificador de Fue o Sab (a tu elección).

No hay límite al número de ataques que pueda realizar esta arma. Si una hidra te muere y daña seis veces con sus ataques, el arma le devolverá los seis. El arma tendrá el alcance o incremento de distancia apropiado para un arma de su tipo. Permanecerá en el mismo espacio que ocupes tú. Si eres Grande o mayor, se considerará que ocupa cada casilla del espacio que ocupes.

Resplandor

Evocación [bien, luz]

Nivel: Clr 5, Drl 5, Hct/Mag 5

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 60'

Área: emanación de 60' de radio, centrada en ti

Duración: 1 asalto/nivel (D); ver texto

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Una luz pura y radiante emana de tu cuerpo.

Mientras dure este conjuro, emitirás una luz intensa que resultará incómoda para los muertos vivientes. La iluminación del área afectada será brillante, equivalente a un conjuro de luz del día. Los muertos vivientes dentro del área de efecto quedarán atontados mientras permanezcan en ella y durante todo asalto más.

Resplandor disipa o contrarresta cualquier conjuro de oscuridad de nivel igual o inferior.

Sacudir la tierra

Evocación [tierra]

Nivel: Drl 7

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 30'

Área: línea de 30'

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Reflejos mitad; ver texto

Resistencia a conjuros: no

Golpeas el suelo con tu pie, creando una onda de choque que se extiende en línea recta.



Mialta emplea su conjuro de trampa de suspensión.



...para librarse de los visitantes indeseados

Cuando lanzas este conjuro, la tierra y la piedra se convulsionan a lo largo de una línea de 30', derribando y aplastando a las criaturas que se pongan en medio. Este conjuro causa 1d8 puntos de daño contundente por nivel de lanzador (máximo 15d6) a cualquier criatura que esté en su área de efecto, además de crear un montículo de tierra y piedra de 5' de ancho a lo largo de la línea de efecto. Las criaturas afectadas que fallen su TS de Reflejos serán apertadas a un lado (determinado al azar) del montón de escombros. El montículo creado se considerará terreno difícil y se necesitarán 2 casillas de movimiento para entrar en él. Las criaturas que superen su TS sufrirán la mitad del daño y no serán desplazadas por el alzamiento de tierra.

Salud divina canalizada

Conjuración (curación)

Nivel: Clr 4

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: ver texto

Alcance: ver texto

Objetivo: una criatura

Duración: instantáneo

TS: Voluntad (niega) (ino-sensivo)

Resistencia a conjuros: sí (incofensivo)

Invocas una esfera de pura energía curativa. A continuación la llenas lentamente del poder de tu dios, dando forma a la energía en bruto que contiene, hasta que está lista para curar las heridas de un aliado.

Este conjuro te permite curar a un aliado, o dañar a una criatura muerta viviente, a un alcance mayor que los conjuros de toque habituales. Cuando lances este conjuro canalizarás cierta cantidad de energía divina, cuyo poder dependerá del tiempo que emplees en su lanzamiento.

Si lanzas el conjuro como acción rápida, tendrá alcance de toque y curarás a la criatura tocada 1d8 puntos de daño. Una criatura muerta viviente sufrirá la misma cantidad de daño al ser tocada.

Si lanzas el conjuro como acción estándar, tendrá alcance corto y podrás curar 1d8 puntos de daño + tu nivel de lanzador (máximo +10) a una criatura dentro del área de efecto. Una criatura muerta viviente, elegida por ti de entre las que estén al alcance adecuado, sufrirá la misma cantidad de daño.

Si lanzas el conjuro como acción de asalto completo, tendrá alcance intermedio y

podrás curar 2d8 puntos de daño + tu nivel de lanzador (máximo +15) a una criatura dentro del área de efecto. Una criatura muerta viviente, elegida por ti de entre las que estén al alcance adecuado, sufrirá la misma cantidad de daño.

Si pasas dos asaltos completos lanzando el conjuro, tendrá alcance largo y podrás curar 4d8 puntos de daño + tu nivel de lanzador (máximo +20) a una criatura dentro del área de efecto. Una criatura muerta viviente, elegida por ti de entre las que estén al alcance adecuado, sufrirá la misma cantidad de daño.

No tienes que declarar de antemano el tiempo que vas a pasar lanzando el conjuro. Una vez hayas empezado el lanzamiento, podrás darlo por terminado en cuanto haya pasado el tiempo deseado.

Tentáculos amenazadores de Evard

Transmutación

Nivel: Drl 3, Hcr/Mag 3

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto/nivel

Los tentáculos negros brotan de tus omóplatos y se aravan sobre tus hombros.

Los tentáculos tienen 10' de alcance y son perfectamente móviles. Cada asalto, como acción rápida, podrás hacer que cada uno ataque a un rival dentro de su alcance. El tentáculo usará tu ataque base y puntuación de Fuerza, causando (1d8 + tu modificador de Fue) puntos de daño contundente. Los tentáculos amenazarán el área cubierta por su alcance y cada uno podrá realizar un ataque de oportunidad por asalto.

Los tentáculos también te conceden un bonificador +4 a tus pruebas de Trepár.

Componente material: un pedazo de tentáculo de pulpo, calamar o carroñero reptante.

Toque de disipación

Abjuración

Nivel: Flo 3, Hcr/Mag 2

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: una criatura, objeto o efecto sortiligo tocado

Duración: instantáneo

Tiempo de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Tu toque hace que un conjuro se libere de su fuente de energía, disipándose hasta desaparecer.

Podrás emplear el toque de disipación para poner fin a cualquier conjuro activo, que haya sido lanzado sobre una criatura u objeto, o un conjuro que tenga un efecto permanente notable. Realizarás una prueba de disipación (1d20 + tu nivel de lanzador [máximo +10]) contra el efecto sortiligo con el mayor nivel de lanzador. Si dicha prueba falla, podrás seguir realizando pruebas de disipación contra conjuros progresivamente más débiles, hasta que disipes uno o falles todas las pruebas. Los objetos mágicos transportados por una criatura no se verán afectados.

Toque maestro

Adivinación

Nivel: Brd 2, Clr 2, Hcr/Mag 2

Componentes: V

Tiempo de lanzamiento: 1 acción inmediata

Alcance: corto (25' + 5/2 niveles)

Objetivo: una criatura

Duración: instantáneo

Tiempo de salvación: Voluntad niega (Inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (Inofensivo)

Con una simple palabra, concedes a una criatura el entendimiento necesario para llevar a cabo su tarea.



Mulder se vuelve una con el frío, para convertirse en una ajena de glaciares intenciones.

Deberás lanzar este conjuro justo antes de que la criatura objetivo realice una prueba de habilidad. El objetivo tendrá una clara visión sobre cómo realizarla la tarea un auténtico maestro, lo cual le concede un bonificador +4 introspectivo a su prueba de habilidad. Toque maestro no tiene efecto sobre pruebas de habilidad que requieran un esfuerzo prolongado de más de 1 asalto (como las de Artesanía, por ejemplo).

Trampa de dispersión

Conjunción (teletransporte)

Nivel: Hcr/Mag 3

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5/2 niveles)

Área: una casilla de 5' cada 2 niveles

Duración: 1 asalto/nivel

Tiempo de salvación: Reflejos niega

Resistencia a conjuros: sí

Las zonas de suelo que designes brillarán tenuemente.

Este conjuro imbuye varias casillas de 5' a tu elección con magia de teletransporte. Una criatura que atraviese una de estas casillas, y falle su TS, será teleportada a las casillas en una dirección aleatoria (empleando el diagrama Fallos con armas deflagradoras, página 158 del MdJ). Si el punto de destino están en el interior de un objeto sólido, como un muro, la víctima será arrojada con violencia al espacio libre más cercano y sufrirá 1d6 puntos de daño.

Cuando lances este conjuro, las casillas de 5' que elijas no tendrán que ser adyacentes, pero sí deberán estar como máximo a 30' una de otra.

Componente material: un pellizo de semillas de diente de león.

Uno con el frío

Transmutación [frío]

Nivel: Dnd 7, Hcr/Mag 7

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto/nivel

Con un tintineo de cristal, tu cuerpo se transforma en una figura de hielo y escarcha, mientras que tu equipo se funde con ella. Tu piel se torna azul y translúcida, con destellos de gotitas de agua en su interior. Tus brazos y manos quedan cubiertos de escarcha, que llega a formar pequeños carámbanos afilados como navajas. Tu aliento es claramente visible en el gélido aire que te rodea. A tu alrededor empiezan a arremolinarse copos de aguanieve, a medida que tu presencia hace descender la temperatura del aire. Allí donde dejas tus huellas, cristaliza el hielo.

Tu tipo de criatura cambia a ajeno. A diferencia de otros ajenos, podrás ser devuelto a la vida si mueres en esta forma.

Este conjuro te concede las siguientes aptitudes y características:

- Inmunidad al frío.
- RD 10/mágico y perforante.
- Al principio de tus acciones, las criaturas a 15' de ti sufrirán 2d6 puntos de daño por frío cada asalto. Una criatura que sufra daño por este efecto deberá superar un TS de Fortaleza (CD 17 + el modificador de la característica clave que emplees para lanzar conjuros), o quedar valentizada (como el conjuro *valentizar*) mientras siga activo tu conjuro uno con el frío. Se puede emplear RC contra este efecto.

Componente material: un trozo de hielo o cristal.

Venganza eléctrica

Evocación [electricidad]

Nivel: Hcr/Mag 2

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción inmediata

Alcance: 5'

Objetivo: una criatura

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: sí

Cuando tu enemigo te golpea, un arco de electricidad sale disparado de tu cuerpo e impacta en él como castigo.

Sólo podrás lanzar este conjuro cuando otra criatura acabe de infligirte puntos de daño con un ataque cuerpo a cuerpo. Cuando lances la *venganza eléctrica*, una descarga de arcos voltaicos surgirá de tu cuerpo hacia el de tu agresor; el arco causa 2d8 puntos de daño por electricidad +1 por nivel de lanzador (máximo +10).

Venganza eléctrica mayor

Evocación [electricidad]

Nivel: Hcr/Mag 5

Tiro de salvación: Fortaleza parcial

Este conjuro actúa igual que *venganza eléctrica*, excepto por lo siguiente:

Este conjuro causa 5d8 puntos de daño por electricidad +1 por nivel de lanzador (máximo +15), y el objetivo deberá superar

un TS de Fortaleza o quedar atontado hasta el final de tu siguiente turno.

Vértigo

Ilusión (fantasmagoría) [enajenador, miedo]

Nivel: Brd 2, Emb 2, Hcr/Mag 2

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5/2 niveles)

Objetivo: una criatura viva

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Tiro de salvación: Voluntad decrece

Resistencia a conjuros: no

Abrumas a un objetivo con pavorosas sensaciones de caída.

El objetivo de este conjuro se marea cuando el suelo parece escurriarse bajo sus pies. La víctima deberá superar una prueba de Equilibrio contra CD 10 al inicio de cada turno, para poder realizar acciones de movimiento. Si falla la prueba no podrá moverse; si la falla por 5 puntos o más, caerá al suelo y quedará rumbada. Mientras esté afectada por este conjuro, la víctima también sufrirá un penalizador -2 a sus tiradas de ataque y TS. Las criaturas aéreas reciben un bonificador ++ a sus salvaciones



Hronet derriba a su ojalí con su venganza eléctrica

contra este conjuro, y no tienen que realizar las pruebas de Equilibrio.

Vigor renovado

Transmutación

Nivel: Brd 5, Clr 4, Dtd 4

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 30'

Área: explosión de 30' de radio, centrada en ti

Duración: instantáneo; ver texto

Tiro de salvación: Fortaleza niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: si (inofensivo)

Con una palabra y un gesto, imbuyes un área cercana con una suave luz dorada, que dará nuevos bríos a las criaturas afectadas.

Cuando lances este conjuro, eliminarás la fatiga de cualquier criatura en el área de efecto y aquellas exhaustas pasarán a estar fatigadas. Además las criaturas afectadas obtendrán un bonificador +2 de Constitución, durante 1 asalto por nivel de lanzador.

Visiones del futuro

Adivinación

Nivel: Clr 8

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 hora/nivel o descarga

Contemplas los hechos futuros antes de que ocurran, lo que te dará tiempo para prepararte frente a ellos.

Obtienes un bonificador +2 sagrado a todos los TS y un bonificador +2 de esquiva a la CA. Además, una única vez mientras dure el conjuro y como acción inmediata, podrás descargar el conjuro para aumentar los bonificadores. Si así lo haces, obtendrás un bonificador sagrado a todos los TS y un bonificador de esquiva a la CA iguales a la mitad de tu nivel de lanzador (máximo +25). Estos bonificadores estarán activos hasta el inicio de tu siguiente turno.

Vulnerabilidad a la energía

Abjuración

Nivel: Clr 3, Hcr/Mag 3

Componentes: V, S, M/FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivo: una o más criaturas, en una explosión de 10' de radio

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: si

De tus brazos extendidos emanan zarcillos de energía plateada, que van a impactar a las criaturas que hayas elegido. Tras su toque, quedan envueltas en una leve luminosidad plateada.

Vulnerabilidad a la energía puede afectar a un número de criaturas cuyo total de DG sea igual o inferior al doble de su nivel de lanzador. Podrás elegir a los objetivos que desees, cumpliendo esa limitación y dentro del alcance del conjuro.

Cuando lances este conjuro, deberis especificar un tipo de energía (ácido, electricidad, frío, fuego o sonido). Las criaturas afectadas desarrollarán vulnerabilidad a dicho tipo (sufrirán un 50% más de daño de la energía elegida, incluso aunque superen su TS).

Componente material arcano: un diminuto escudo de madera, que el lanzador debe partir a la mitad.

Zancada prodigiosa en grupo

Transmutación

Nivel: Dtd 5, Exp 4

Componentes: V

Tiempo de lanzamiento: 1 acción rápida

Alcance: 60'

Área: emanación de 60' de radio, centrada en ti

Duración: 1 hora/nivel (D)

Tiro de salvación: Fortaleza niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: si (inofensivo)

La malicia se pliega a tus deseos, acelerando tu velocidad y la de tus compañeros.

Los aliados dentro del área de efecto obtienen un bonificador de mejora de +10' a sus puntuaciones de movimiento.

Zona de resistencia

Abjuración

Nivel: Hcr/Mag 5

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Área: emanación de 20' de radio, centrada en un punto

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

El aire dentro de la zona de efecto de este conjuro reverbera con la energía arcana liberada. Un zarcillo resuena en tu mente, a medida que el flujo de magia de la zona afectada se va corriendo.

Este conjuro crea una zona que dificulta el flujo de magia. La energía de esta zona se aferra a criaturas y objetos, concediéndoles cierta protección contra los conjuros. Todas las criaturas en el área de efecto ganan RC 11 + tu nivel de lanzador, mientras permanezcan dentro de ella. Si una criatura ya posee una RC superior a esta cantidad, el conjuro no la afectará. A diferencia de la RC personal, la concedida por este conjuro no se puede reducir voluntariamente. Una criatura que abandone la zona afectada por el conjuro perderá la RC, pero volverá a ganarla si regresa a ella.

Zona de vértigo

Ilusión (pauza)

Nivel: Emb 3, Hcr/Mag 3

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Área: expansión de 20' de radio

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Fortaleza parcial, ver texto

Resistencia a conjuros: si

Creas un campo de ondulantes pautas de luz, color y movimiento. Las criaturas dentro del área de efecto quedan estupefactas por el aluvión de impulsos sensoriales, creyéndoles una sensación de irrealidad y vértigo.

Este conjuro crea una zona de magia ilusoria, que interfiere con el movimiento y los sentidos de cualquier criatura que entre en él. El área de efecto de este conjuro cuenta como terreno difícil. Los ataques realizados a través o desde el interior de la zona sufren una probabilidad de fallo del 20%. Una criatura que empiece su turno dentro del área de efecto deberá superar un TS de Fortaleza o quedar mareada durante 1 asalto. Cuando una criatura falle este TS, no tendrá que volver a salvarse contra este efecto.

Cuando lances este conjuro, podrás elegir que el efecto de mareo no afecte a un número de aliados tuyos, elegidos por ti, igual o inferior a tu nivel de lanzador. Aún así, estos aliados seguirán considerando la zona de vértigo como terreno difícil y sufrirán una probabilidad de fallo del 20% a sus ataques en ella.

QUE TUS PERSONAJES DEN LO MÁXIMO DE SÍ MISMOS

Tanto si vas a crear un nuevo personaje como si pretendes mejorar uno ya existente, el *Manual del jugador™ II* contiene algo de tu interés. Este libro ofrece nuevas opciones de personaje para los jugadores, entre las que se cuentan:

- ❖ Nuevos rasgos de clase para todas tus clases favoritas
- ❖ Un sistema de reconstrucción que te permite actualizar los personajes existentes
- ❖ Nuevas afiliaciones y opciones de avance
- ❖ Nuevos conjuntos de equipo inicial
- ❖ Nuevos beneficios del trabajo en equipo
- ❖ Nuevas dotes y conjuros

Incluye diseño adicional de
Richard Baker, Bruce R. Cordell, Frank Brunner,
Lilke Johnson, Christopher Lindsay y Robert J. Schwalb

Para usar junto con los libros básicos de *DUNGEONS & DRAGONS®*:
el *Manual del jugador*, la *Guía del Dungeon Master*
y el *Manual de monstruos*.

2012
system



D&D

ISBN 84-98422-77-1



9 788496 422773

001162

Impreso en España. Printed in Spain