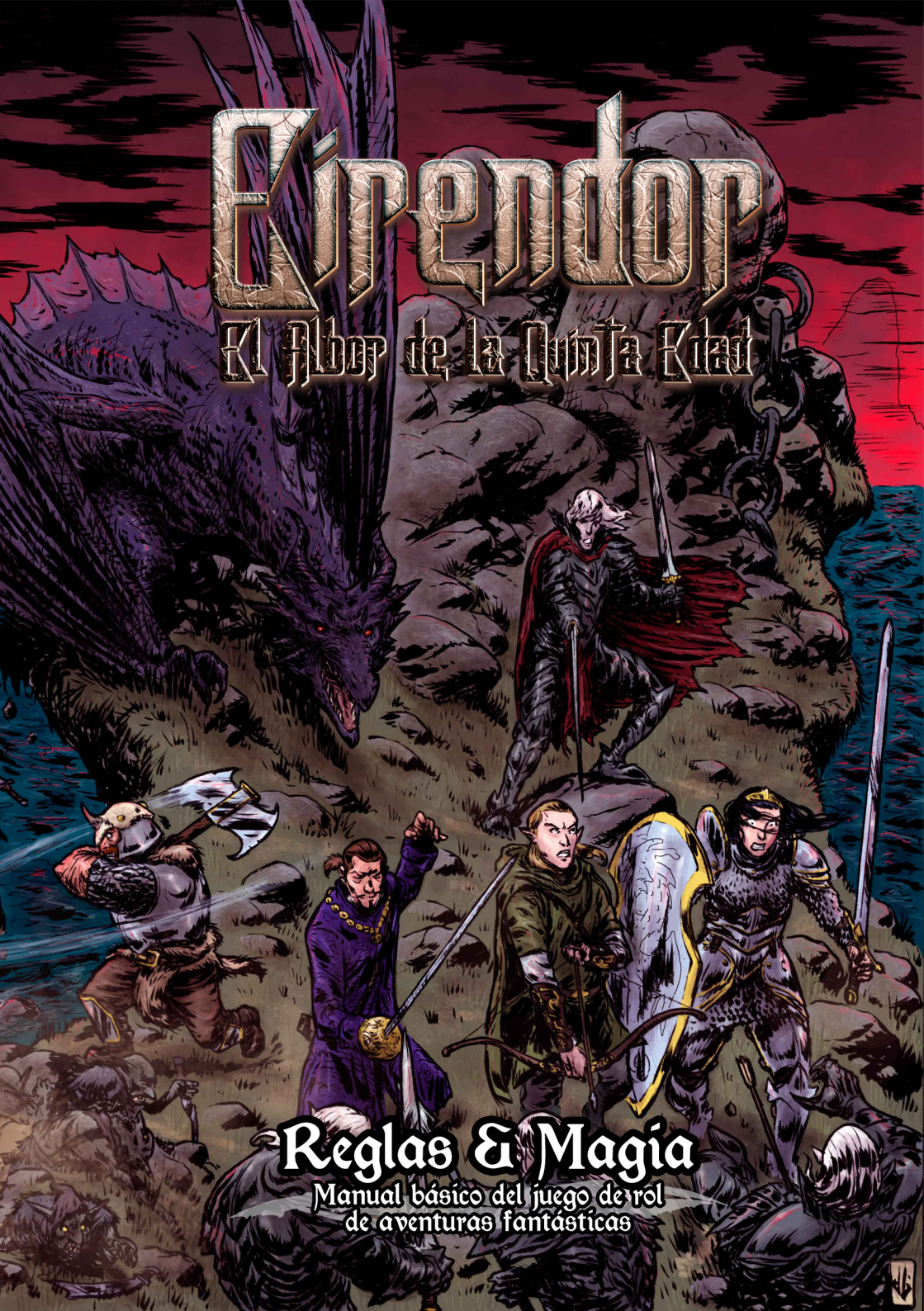


Elipendón

El Albor de la Quinta Edad

Reglas & Magia

Manual básico del juego de rol
de aventuras fantásticas



Erendor

El Albor de la Quinta Edad

Libro 1: Reglas & Magia

Créditos

Diseño y redacción: Carlos Julián del Cerro y María José García.

Portada e ilustraciones interiores: Jagoba Lekuona.

Ficha de PJ y de monstruos: Jagoba Lekuona.

Mapa de Valdanar: Acróbata2000.

Mapa de los mundos: Eneko Menica.

Cuadros de texto: Eneko Menica.

Corrección: Pedro Camacho.

Edición y maquetación: Carlos Julián del Cerro.

Revisión de contenidos: David Mateo y Javier García.

Prólogo: Pedro Gil.

Asesoría editorial: HT Publishers.

Agradecimientos especiales: Teníamos una lista kilométrica con un montón de gente sin la que este libro no podría ser una realidad. Por desgracia, nos la olvidamos en una guarida de Osobúhos y a ver quién es el listo que entra ahora... ¡Muchísimas gracias a todos, de verdad! ¡Para otra ocasión la guardaremos mejor!

Versión digital 1.2

Índice

Introducción	6
¿Qué es un Juego de Rol?	7
¿Cómo Jugar?	8
Capítulo 1: El Albor de la Quinta Edad	20
Dioses y Cultos	22
Valdanar	24
Capítulo 2: Clases	52
Adalid	56
Bárbaro	58
Bardo	60
Caído	63
Cazador de Demonios	66
Clérigo	69
Druida	72
Explorador	75
Guardián Arcano	77
Capítulo 3: Trasfondos	98
Raza	99
Edad	102
Aspecto Físico	102
Idiomas	103
Capítulo 4: Equipo	112
El Dinero	113
Armadura y Escudos	114
Armas	116
Capítulo 5: Reglas del Juego	128
Exploración	132
Combate	138
Capítulo 6: Magia	151
Reglas de Conjuros	151
Capítulo 7: Monstruos y PNJs	220
Crear y Utilizar Monstruos	221
Apéndice A: La Aventura de Eirendor	239
Apéndice B: Conversiones	243
Apéndice C: Licencia	245
Fichas de Personaje y de Monstruos	247



scribir un prólogo es una tarea ardua, que conlleva una gran responsabilidad. Siempre acometemos una labor como esta con precaución y una gran dosis de humildad pues, quiénes somos nosotros para anteponer nuestras palabras al corpus del libro, que de seguro ha supuesto un tremendo trabajo, mucho más que el que ustedes, lectores, presumirán para este proemio.

Sí, pues si bien hemos acometido este prólogo con el consabido respeto, no es en modo alguno tan afanoso como componer un juego de rol como el que tienen en sus manos. Y con más motivo aún, tratándose de uno que bebe de la fuente primordial que generara en su día esta misma afición que ustedes y nosotros compartimos. Un clásico inmarcesible, que es ya casi una fuerza semoviente en la cultura popular, impelida por cientos de creadores, como María y Carlos, que han continuado la tradición y se han aventurado a inscribir su nombre junto al de otros muchos compañeros, hermanos ya de sangre, estragados por la labor de dar forma a sus ideas y compartirlas. Así es, porque crear daña a su manera, provoca cambios, altera nuestra rutina, supone sacrificios y, al final, uno deja parte de sí mismo en este proceso.

Y entonces, Eirendor. Ahora nos toca a nosotros encontrar ese pedacito del alma de sus autores entre sus páginas. ¿Qué menoscabo les ha causado? Nosotros podemos ya adelantarles algo, empero poco, porque lo más les corresponde a ustedes.

Es pues hora de aprestarnos a descubrir el antaño boscoso continente de Valdanar, en el albor de su Quinta Edad, según vaticinan los sabios augures. ¡Oh!, la exploración, la razón última que instiga a los aventureros a penetrar lo ignoto, rasgar la oscuridad de la mazmorra más tenebrosa con la tenue luz de las antorchas. El afán por inquirir, por descubrir, por viajar allende. El periplo ineludible de todo héroe, consecuente con la pura esencia que emula este juego, en la tradición más clásica: ¡la aventura!

Experiencia que perdurará de manera vívida y por mucho tiempo presente en el recuerdo de los aventureros. Porque, quién podrá olvidar las ruinas de las Primeras Tierras, preñadas de reliquias y peligros de antaño. Quién no se maravillaría con la suntuosa Valdheim y su Ciudadela. Qué hombre no quedaría deslumbrado y agostado por la soledad baldía del Desierto de Cenizas, con su amortajado monarca, la urbe desolada de Puertoceniza, ahíta de occisos petrificados por la pavesa ardiente, hoy renacida ciudad, de misterios y poderes velados.

Y mucho más que podremos descubrir, a trancos, pisoteando con nuestras sandalias los tronos de los hombres, sus palacios y templos, desde la Franja de Dargoz hasta El Cuello, entre las montañas a levante y el Mar Interior. O la indómita Silvania, de ríos bravíos como corceles desbocados

y frondas ubérrimas de enramadas esmeraldas. Peregrinemos a las Tierras sin Rey, y detengámonos en las Cumbres Arcanas y sus oquedades saciadas del rico maná índigo, o allá lejos, en el Bosque Olvidado, entreverado de *maderablanca*. Esto y más es Eirendor... y el enigma de su Quinta Edad que alborea ya en el horizonte.

Y en todo ello hay una parte de sus autores, una parte magra, que pulsa con orgullo, y que de seguro, ustedes como nosotros, disfrutarán, si aún poseen sangre caliente en sus venas. Y si no es el caso, que Nix, la diosa abominable que huele a tumba, les maldiga.

Crear duele en el alma; desprenderse de tu mundo y compartirlo. María y Carlos nos han legado parte de su ser en estas páginas. De nuestro lado, los recuerdos que nos trae este juego nos provoca, a su vez, un daño dulce, como el tajo de una espada bien afilada, tal vez porque los años agrandan la emoción.

Quiera que esta perdure en nosotros durante mucho tiempo más, hasta que la muerte nos encuentre, porque antes o después lo hará, ténganlo por seguro. Hasta entonces, jueguen y disfruten. Nosotros ya lo hacemos, aquí, en Eirendor.

Pedro Gil.







Eirendor: El Albor de la Quinta Edad es un juego de rol basado en la licencia abierta de la quinta edición del juego de rol más grande del mundo. En este juego nos trasladamos a Eirendor, un mundo de fantasía lleno de magia y extrañas criaturas donde podemos encarnar el papel de aventureros, héroes o incluso villanos.

En **Eirendor**, el mal ha desaparecido hace más de un milenio. Existen los asesinatos, el robo, las mentiras y los intereses de corazones egoístas, pero eso no es el mal, no el auténtico: el que procede de Nix.

Hay quien dice que el aumento de estos comportamientos perniciosos es un signo del advenimiento de la nueva edad. Otros se hacen eco de los perturbadores rumores que llegan desde las Arenas Infinitas y aseguran que las incursiones de las criaturas malignas se hacen más frecuentes cada día en Andelth.

Tal vez solo sean cuentos para aprovecharse de los más crédulos. O tal vez no.

¿Qué es un Juego de Rol?

Si es la primera vez que tienes un manual de rol entre las manos, es posible que te hagas esta pregunta. De no ser así, es probable que hayas leído este apartado en otras ocasiones, así que puedes saltar al siguiente.

En un juego de rol se usa la imaginación para ponerte en la piel de un personaje ficticio, viviendo sus peripecias junto a tus compañeros de juego.

TABLA DE ABREVIATURAS COMUNES

Abreviatura	Significado	Abreviatura	Significado
d4	Dado de 4 caras	CA	Clase de Armadura
d6	Dado de 6 caras	CD	Clase de Dificultad
d8	Dado de 8 caras	PE	Puntos de Esfuerzo
d10	Dado de 10 caras	PG	Puntos de Golpe
d12	Dado de 12 caras	FUE	Modificador de Fuerza
d20	Dado de 20 caras	DES	Modificador de Destreza
d%	Dado de 100 caras	CON	Modificador de Constitución
PJ	Personaje Jugador	INT	Modificador de Inteligencia
PNJ	Personaje no Jugador	SAB	Modificador de Sabiduría
EXP	Experiencia	CAR	Modificador de Carisma

La mayoría de los jugadores toman el papel de un **personaje** —en adelante PJ—, que se crea según las reglas de este manual. Si encarnas un PJ, tu labor será interpretarlo, definiendo su aspecto físico y sus gestos más llamativos. A la hora de hablar, actuar o tomar decisiones, debes pensar qué diría o haría el PJ, teniendo en cuenta sus rasgos y su mentalidad.

Uno de los jugadores —habitualmente algo más veterano— asume el papel de **Árbitro**. Si eres el Árbitro, tu labor consiste en describir el entorno, plantear retos e interpretar a los personajes no jugadores —en adelante PNJ— con los que se encuentran los PJ. Puedes encontrar multitud de aventuras y ayudas para arbitrar en la red o en las tiendas especializadas.

¿Cómo Jugar?

Este manual recoge todo lo que necesitas saber para poder jugar una partida de **Eirendor: El Albor de la Quinta Edad**. Además del manual, cada jugador necesita:

- Un set de dados de 4, 6, 8, 10, 12 y 20 caras.
- Una Hoja de PJ.
- Papel para apuntar notas o dibujar mapas.
- Lápiz y goma de borrar.

Además, aunque no es imprescindible, puedes utilizar mapas, miniaturas, música o cualquier elemento adicional que quieras y que ayude a que tus amigos y tú os sumerjáis en la fantasía.

Las Tiradas

Durante el transcurso de la partida, te enfrentarás a situaciones que te exigirán actuar y tomar decisiones. Debes describir al Árbitro lo que quieres hacer en cada momento y este puede solicitarte realizar una tirada de dados para descubrir si tienes éxito o no. No todas las acciones implican una tirada de dados, tan solo aquéllas cuyo resultado es incierto o especialmente determinante.

Existen tres chequeos básicos, en los cuales se emplea el d20: las pruebas de atributo, las tiradas de ataque y las salvaciones. Cualquiera de estas tres tiradas tiene éxito automáticamente cuando el dado arroja un resultado de 20. Por el contrario, fallan automáticamente si el resultado es un 1. Para determinar un éxito o un fallo automático, no importa qué bonos ni qué modificadores se empleen, solo se tiene en cuenta el resultado del dado.

Algunas tiradas, como las de daño o las que implican talentos especiales o conjuros, utilizan dados inferiores: d4, d6, d8, d10 y d12. Habitualmente, estas tiradas de dados se representan con un formato **XdY+Z**, donde **X** es

el número de dados, **Y** es el número de caras de los dados y **Z** es un valor fijo que sumar o restar. Cuando te encuentres con estas expresiones, salvo que se diga lo contrario, suma el resultado de todos los dados y valores que se indiquen.

Por último, algunas tiradas especiales se indican con un porcentaje. Para resolver estos chequeos, puedes usar 2d10 de diferentes colores, asignando a uno de ellos las decenas y a otro las unidades. Si el resultado es inferior o igual al porcentaje, el efecto o suceso ocurre. Un resultado de doble 0 —o doble 10 en algunos dados— se considera siempre un 100 y, por tanto, habitualmente será un fallo.

Pruebas de Atributo

Una prueba de atributo es una comprobación de que el entrenamiento y las capacidades de tu PJ son suficientes para superar un desafío. Cuando el Árbitro crea que la acción que quieres realizar tiene posibilidades de fracaso, te pedirá una prueba de atributo, indicándote cuál es el atributo que cree que es más apropiado para la situación. Comprueba el modificador correspondiente en tu hoja de personaje y sigue los siguientes pasos:

1. **Tira el dado.** Lanza 1d20.
2. **Aplica modificadores.** Suma o resta todo aquello que te proporcione un bono o un penalizador a esa tirada: el modificador de atributo, un talento, el bono de competencia o el efecto de un arma mágica o conjuro.
3. **Resultado.** Comunica al Árbitro el resultado total de tu prueba.

El Árbitro establece la dificultad en un número, llamado Clase de Dificultad —en adelante CD—, que es mayor cuanto más complicada es la tarea a realizar —consulta la **Tabla de Dificultades**—. Si el resultado es igual o mayor a la CD, la acción que quieres realizar tiene éxito y sucede como lo has planeado. En caso contrario, la tarea fracasa por falta de avance o porque sufres un contratiempo.

TABLA DE DIFICULTADES

CD	Dificultad
5	Muy fácil
10	Fácil
15	Normal
20	Difícil
25	Muy difícil
30	Casi imposible

Existen seis atributos diferentes: Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría y Carisma. Tu personaje puede ser competente en alguno de ellos, en cuyo caso suma su bono de competencia al aplicar los bonos y penalizadores.

- Haz una **prueba de atributo de Fuerza** cuando necesites romper puertas, doblar barras de metal, levantar pesos, romper ataduras, trepar muros o saltar largas distancias.
- Haz una **prueba de atributo de Destreza** cuando necesites mantener el equilibrio sobre un saliente, escurrirte a través de sitios pequeños, ocultarte entre las sombras, moverte en silencio o abrir cerraduras.
- Haz una **prueba de atributo de Constitución** cuando necesites caminar durante horas, no dormir o sobrevivir sin agua y comida.
- Haz una **prueba de atributo de Inteligencia** para encontrar puertas secretas, buscar trampas, tasar tesoros, recordar leyendas antiguas o falsificar documentos.
- Haz una **prueba de atributo de Sabiduría** cuando necesites estabilizar a un aliado moribundo, escuchar un ruido tras una puerta, sentir si alguien está siendo deshonesto, encontrar un lugar seguro para acampar o advertir una emboscada.
- Haz una **prueba de atributo de Carisma** para calmar a un caballo asustado, reclutar seguidores, negociar un acuerdo, conseguir rumores en las tabernas, impresionar a alguien con una canción o inspirar a un seguidor para que pelee por ti.



Pruebas Enfrentadas

Cuando dos o más PJ o PNJ actúan en contra, se debe realizar una prueba de atributo enfrentada. En lugar de tener que superar una CD, tanto tú como tu oponente debéis comparar los dos resultados. El que tenga una mayor puntuación es quien vence a su oponente en la prueba. Si el resultado es el mismo, la situación no cambia.

Ayudar

Puedes ayudar a otro personaje a superar una prueba de atributo, siempre y cuando el Árbitro lo estime lógico. En estos casos, el personaje que está actuando obtendrá ventaja en su tirada.

Tiradas de Ataque

Cuando te encuentras con una criatura agresiva, probablemente necesites realizar ataques para derrotarlo. Una tirada de ataque es similar a una prueba de atributo, salvo que la dificultad no es un número que determine el Árbitro, sino que tu resultado se compara con la Clase de Armadura —en adelante CA— de tu objetivo. Para impactar, el resultado de tu tirada debe ser igual o mayor que la CA de la criatura. Si consigues impactar, dañas a la criatura con tu ataque, reduciendo sus Puntos de Golpe —en adelante PG—. Cuando la criatura llega a 0 PG, cae [*Inconsciente*] o muerta al suelo. Las reglas completas acerca del combate se encuentran en el **Capítulo 5**.

Salvaciones

Las salvaciones son chequeos especiales que representan el intento de resistir los efectos de un conjuro, enfermedad, trampa, veneno o cualquier otra amenaza. Las reglas y el Árbitro te indicarán cuándo tienes que realizar una salvación, ya que no es algo que puedas hacer por propia voluntad.

Las salvaciones se enfrentan a una CD con las mismas reglas que las pruebas de atributo. Existen tres salvaciones diferentes: Fortaleza, Reflejos y Voluntad.

- La **Fortaleza** representa la fuerza y la resistencia física de tu personaje. Se emplea para resistir venenos, enfermedades y otras dolencias corporales.
- Los **Reflejos** sirven para reaccionar rápidamente a un peligro físico, actuando en consecuencia.
- La **Voluntad** es la resistencia y tenacidad mental, empleada para resistir ataques y conjuros que manipulen la mente.

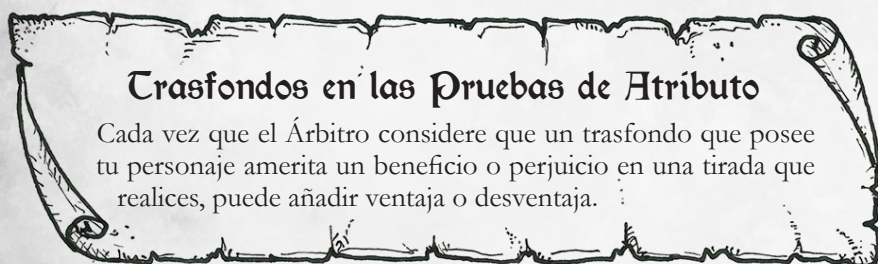
Ventaja y Desventaja

Algunas veces, puedes tener elementos a tu favor que supongan una ventaja en una situación. Otras, las circunstancias están en tu contra y te imponen una desventaja.

Cuando las reglas digan que tienes una ventaja o desventaja en una prueba de atributo, tirada de ataque o salvación, tiras 2d20 en lugar de 1d20. El resultado es el más alto de los dos dados si tienes ventaja o el más bajo si tienes desventaja. No importa cuántas veces puedas obtener una ventaja o desventaja para una tirada, no se acumulan.

Si tienes ventaja y desventaja en la misma tirada, se cancelan la una a la otra. Esta regla se aplica incluso cuando tienes varias ventajas y desventajas de diversas fuentes. Si dos efectos te dan ventaja y otro desventaja, debes realizar el chequeo de forma normal, tirando 1d20.

Generalmente, obtienes ventaja o desventaja a través del uso de los trasfondos, habilidades especiales y conjuros. El Árbitro puede determinar que una situación es favorable y concederte ventaja, o que está en tu contra e imponerte desventaja. Además, puedes realizar ciertas acciones —como Ayudar o Esquivar— para dar ventaja o imponer desventaja.



Trasfondos en las Pruebas de Atributo

Cada vez que el Árbitro considere que un trasfondo que posee tu personaje amerita un beneficio o perjuicio en una tirada que realices, puede añadir ventaja o desventaja.

Puntos de Esfuerzo

Los Puntos de Esfuerzo —en adelante PE— permiten a tu PJ esforzarse más de lo habitual en una tarea. Puedes gastar 1 PE siempre que quieras —antes de que tenga lugar la tirada— para:

- Otorgar ventaja a cualquier prueba de atributo que realices.
- Otorgar ventaja a cualquier salvación que realices.
- Otorgar ventaja a cualquier tirada de ataque que realices.
- Activar algunos talentos especiales de tu clase.
- Imponer desventaja a una criatura en una tirada de ataque que realice contra ti.
- Imponer desventaja a una criatura en una salvación contra un efecto que realices.

Los Tres Pilares de la Aventura

Estas son las mecánicas básicas del juego. El resto de reglas se tratan en profundidad en el **Capítulo 5**, donde puedes encontrar todas las reglas específicas que necesitas para desarrollar aventuras que contengan **exploración, combate e interacción social**.

Crear un Personaje

Crear un PJ es realmente sencillo, y no necesitas realizar el proceso más de un par de veces para dominarlo.

Antes de comenzar con ello, deberías pensar en el tipo de personaje que te gustaría jugar. Cuando estés listo, imprime u obtén una fotocopia de la Hoja de PJ —puedes encontrar una al final de este manual— y algo para escribir en ella.

Todo el método de creación se presenta en siete pasos que debes seguir de forma ordenada.

Paso 1: Atributos

Los rasgos básicos son los atributos: Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría y Carisma. Estos seis rasgos determinan prácticamente todo lo que hace tu personaje en el juego.

Cada atributo consta de una puntuación y un modificador. La **puntuación del atributo** es un número de 1 a 30 que se genera aleatoriamente.

Analfabetismo

La puntuación de Inteligencia determina el dominio de tu personaje sobre sus métodos de comunicación.

- Con una puntuación de Inteligencia inferior a 6, tu personaje tiene dificultades para poder hablar y se expresa balbuceando. Por supuesto, no es capaz ni de leer ni de escribir.
- Con una puntuación de Inteligencia de 6 a 7, tu personaje no sabe leer ni escribir.
- Con una puntuación de Inteligencia de 8 a 9, tu personaje no sabe escribir, y lee con dificultad.
- Con una puntuación de Inteligencia de 10 o más, tu personaje sabe leer y escribir de forma fluida.

Para obtener las puntuaciones de atributo debes lanzar 4d6 y descartar el dado más bajo. Suma los tres resultados más altos y anota ese número. Repite el proceso hasta que tengas seis puntuaciones de atributo y reparte dichas puntuaciones como estimes oportuno. Recuerda pensar bien cómo repartir las puntuaciones, ya que no aumentarán de forma natural durante el juego —excepto si tu PJ es *[Humano]*—.

Modificadores de Atributo

Los **modificadores de atributo** son valores fijos que oscilan entre -5 y +10, y que dependen del valor de la puntuación. Para determinar el modificador de cada atributo, consulta la **Tabla de Equivalencias de Atributo** y busca el valor correspondiente a su puntuación.

Estos modificadores se representan mediante las abreviaturas: FUE, DES, CON, INT, SAB y CAR. Cuando una regla haga referencia a Inteligencia, se está refiriendo a la puntuación, mientras que, si emplea INT, se refiere al modificador.

TABLA DE EQUIVALENCIAS DE ATRIBUTO	
Puntuación	Modificador
1	-5
2 y 3	-4
4 y 5	-3
6 y 7	-2
8 y 9	-1
10 y 11	+0
12 y 13	+1
14 y 15	+2
16 y 17	+3
18 y 19	+4
20 y 21	+5
22 y 23	+6
24 y 25	+7
26 y 27	+8
28 y 29	+9
30	+10



Paso 2: Clase

Una vez hayas repartido tus puntuaciones de atributo, debes elegir una clase. La clase determina de forma general qué competencias en armas y armaduras, restricciones, equipo inicial y talentos tiene tu PJ.

Ten en cuenta que, además, cada clase pertenece a una categoría, la que especificará en qué salvación es competente tu PJ y cuántos PG tiene.

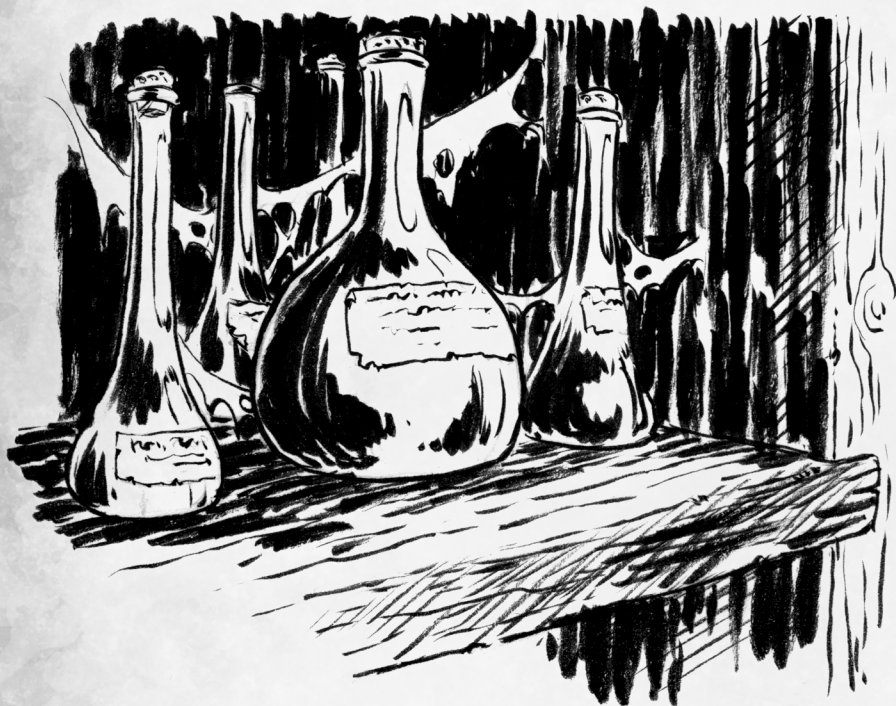
Consulta el **Capítulo 2** para obtener más información sobre las categorías, las clases y sus particularidades.

Paso 3: Salvaciones

Tu personaje emplea las salvaciones para evitar efectos ambientales y mágicos indeseables. Existen tres tipos de salvaciones, y cada una de ellas nace de la unión de dos atributos. Si el modificador más alto de ambos atributos es negativo, sustituyelo por un «+0».

- Tu modificador de **Fortaleza** es igual al mayor entre tu FUE y tu CON.
- Tu modificador de **Reflejos** es igual al mayor entre tu DES y tu INT.
- Tu modificador de **Voluntad** es igual al mayor entre tu SAB y tu CAR.

Además, la categoría de la clase de tu PJ otorga competencia en una de estas salvaciones, por lo que deberás marcar la casilla correspondiente y sumar tu bono de competencia cada vez que realices una tirada con dicha salvación.



Paso 4: Trasfondo

Casi todos los seres nacen siendo criaturas comunes y tu PJ no es muy diferente. Antes de abandonar su hogar y lanzarse en pos de la aventura, probablemente vivía en un lugar humilde, trabajaba en una dura labor, cotilleaba en los salones más lujosos o servía en la guardia de una gran ciudad.

El trasfondo es una decisión casi tan importante como la clase ya que, además de esclarecer parte del pasado de tu personaje, te permite determinar la raza —y sus talentos— y obtener el **dinero inicial**.

Tras escoger un trasfondo y un nombre adecuado para tu PJ, es posible que quieras escribir también en el reverso de tu Hoja de PJ una pequeña historia —no te preocupes si es breve, con el paso de las sesiones probablemente querrás ampliarla—.

En este paso también debes marcar un atributo en cuyas pruebas de atributo tengas **competencia**. El que se adecue más al personaje.

Puedes encontrar todos los trasfondos y las pautas para definirlos en el **Capítulo 3**.

Paso 5: Equipo

Con las piezas nobles que has obtenido gracias a tu trasfondo, es el momento de consultar el **Capítulo 4**. Allí se encuentran los precios estándar del equipo, los pertrechos y los servicios que tienes disponibles. Emplea tus piezas nobles sabiamente para conseguir todo lo que puedas necesitar en tus aventuras.

No olvides que, para emplear sin penalizaciones una armadura o un arma, debes ser competente con ella. Además, para no obtener la clave *[Sobrecargado]*, el peso de tu equipo no puede exceder tantos kilogramos como tu puntuación de Fuerza multiplicada por tres. Consulta el **Capítulo 5** para conocer los detalles sobre la Carga.

Paso 6: Otros Rasgos

Hay rasgos en tu Hoja de PJ que aún no están completos, ya que no dependen directamente de tu clase, sino que varían en función del equipo y los atributos que poseas. Este es el momento de completar esos rasgos, para lo cual puedes ayudarte de la información sobre el equipo que se muestra en el **Capítulo 4**.

- **El Bono de Competencia.** En el primer nivel, el bono de competencia siempre es +2.
- **Los Ataques.** Al atacar cuerpo a cuerpo, añades tu FUE a la tirada de ataque —algunas armas, con la clave *[Sutil]*, pueden utilizar opcionalmente tu DES—. Cuando atacas a distancia añades tu DES en su lugar —las armas con la clave *[Arrojadiza X]* pueden ser utilizadas con tu FUE—. En ambos casos, si eres competente con el arma que estás utilizando, puedes sumar también el bono de competencia.

Anota el **modificador en el impacto** de cada arma que poseas y añade también el **daño** y las **claves** correspondientes que se muestran en las tablas de armas del **Capítulo 4**.

- **Los Puntos de Esfuerzo.** En el primer nivel, tus PE máximos son iguales a 1 + CON, no pudiendo ser menores de 1.
- **La Clase de Armadura.** La CA es la capacidad que tiene tu PJ de evadir los ataques de sus enemigos. Sin armadura o escudo, la CA de tu personaje es igual a 10 + DES. Si tu PJ lleva una armadura, un escudo o ambas cosas, debes anotar la puntuación indicada en la lista de armaduras. Para poder usar correctamente una armadura o un escudo, tu PJ debe ser competente con ella.
- **La Iniciativa.** La iniciativa determina el orden en el que se actúa en cada asalto. Anota tu DES. Puedes sumar esa cantidad al resultado de la tirada de 1d20 cuando tengas que determinar la iniciativa de tu PJ en un combate.

Paso 7: Sube de Nivel

Conforme superas desafíos, el Árbitro te otorga puntos de experiencia. Cuando llegas a una determinada cantidad, tu personaje progresa en sus capacidades y sube de nivel —consulta la **Tabla de Avance de Personajes**—.

- Generalmente, al subir de nivel, tu PJ mejora sus **PG máximos** y sus **talentos**, según se indica en la descripción de clase.
- Al alcanzar el nivel 5, tu PJ obtiene una **segunda competencia** en el atributo que elijas.
- Cada nivel impar, tu PJ aumenta su **bono de competencia**.
- Cada nivel par, tu PJ incrementa sus **Puntos de Esfuerzo**.
- Si tu PJ es de la raza [*Humano*], cada vez que suba a un nivel par, obtiene un punto en la **puntuación de atributo** que desees. Consulta el **Capítulo 3** para más información.

Al conseguir 1.600 puntos de experiencia y alcanzar el **nivel 10**, dejarás de obtener experiencia. Se considera que en ese punto tu PJ es ya un héroe de leyenda que poco tiene que aprender. Aunque claro... Nunca se sabe.

TABLA DE AVANCE DE PERSONAJES

Experiencia Necesaria	Nivel	Puntos de Esfuerzo	Bono de Competencia
0	1	1 + CON	+2
50	2	2 + CON	+2
125	3	2 + CON	+3
225	4	3 + CON	+3
350	5	3 + CON	+4
500	6	4 + CON	+4
700	7	4 + CON	+5
950	8	5 + CON	+5
1.250	9	5 + CON	+6
1.600	10	6 + CON	+6

Obtención de Experiencia

Existen muchos métodos por los que tu PJ puede obtener experiencia con la que subir de nivel. Por lo general, en cada sesión del juego, el Árbitro te otorgará +5 EXP, cantidad a la que se sumará la experiencia obtenida mediante los diferentes retos o encuentros.

Un reto es una situación en la que los aventureros os enfrentáis a un desafío, bien sea intelectual —un enigma o investigación—, social —un conflicto a resolver— o físico —un combate—. En la **Tabla de Retos y Experiencia** se desglosan las categorías posibles de los retos y la experiencia que otorgan al ser superados.

Tras superar un reto, es labor del Árbitro juzgar qué categoría se ajusta más a los resultados del mismo. Esto ayuda a representar la obtención de experiencia, basándose en la forma en la que se supera un reto, en lugar de en su naturaleza.

TABLA DE RETOS Y EXPERIENCIA		
Reto	EXP	Descripción
Trivial	+0	El grupo ha solucionado el problema sin ningún tipo de consecuencia, sin ameritar aprendizaje y, por tanto, tampoco experiencia.
Contratiempo	+2	El grupo ha solucionado el reto con facilidad, empleando por necesidad algunos de sus recursos. Las consecuencias de este reto tendrán cierta relevancia en futuros retos.
Peligro	+4	El grupo ha superado un reto auténtico, con grandes posibilidades de que todo hubiera salido mal.
Mortal	+8	El grupo ha superado un reto mortal, en el que probablemente hayan perdido a uno o varios de sus compañeros y agotado todos sus recursos.

Permutaciones de Experiencia

Las mesas de juego más veteranas pueden preferir los sistemas de reparto de experiencia más tradicionales. En lugar de aplicar los criterios de obtención de experiencia descritos en este manual, puede otorgarse por otros medios:

- Por cada 1 pr de tesoro que el grupo consiga, cada miembro del grupo —incluidos seguidores— obtiene 1 EXP.
- Al final de una sesión de juego, suma el valor de los niveles de todas las criaturas derrotadas y divídelo entre la suma de los niveles de los PJs y sus seguidores. El resultado, redondeando hacia arriba, es la cantidad de EXP que obtiene cada PJ.



LAS PRIMERAS TIERRAS

VALDHEIM

EL DESIERTO
DE CENIZAS

LA FRANJA
DE DARGOZ

EL CUELLO

SILVANIA

LAS CUMBRES
ARCANAS

LAS TIERRAS
SIN REY

ANTIGUO
REINO
ENANO

LAS ARENAS
INFINITAS

ANDELTH

EL BOSQUE
OLVIDADO

Antes de que se escribiera la Historia, tan solo había luz y oscuridad. Por algún motivo que escapa a nuestra comprensión, llegó el momento en el que surgió la existencia y todo comenzó a tomar nombre. Fue entonces cuando la luz, transparente en sus intenciones, se bautizó como Lux, mientras que la oscuridad, concededora de los ardides de las medias verdades, adoptó el falso nombre de Nix. La mera existencia, el ser, fue llamado Eir y el mundo que se creó en consecuencia: Eirendor.

Eir no tardó en descubrir que la vida crecía con mayor vigor bajo el calor de la luz y, en su reflexión, se enamoró de la diosa Lux. Fueron amantes durante el tiempo considerado como la **Primera Edad**. En esta era, Lux concibió la mayoría de habitantes de la superficie, y criaturas luminosas como los elfos poblaron los inmensos bosques, los humanos y medianos las frías Primeras Tierras y los enanos las entrañas del mundo.

Nix, escondida entre las sombras, urdió un plan para secuestrar a Eir, pues los celos formaban parte de su esencia. Cuando lo consiguió, le encerró en las profundidades de Eirendor, obligándole a procrear con ella y a entregarle la semilla que necesitaba para crear sus propios hijos, seres monstruosos de corazón oscuro que habitarían en las más oscuras cavernas. Se crearon tantas y tan peligrosas criaturas que no tardaron en arrasas las Primeras Tierras, obligando a quienes allí vivían a huir al sur, hacia los bosques de Valdanar. Esta sombría época es conocida como la **Segunda Edad**.

Pero Lux no iba a permitir que el mal se extendiera por todo el mundo, y decidió recuperar su lugar en la creación rescatando a Eir. Cobijó a sus hijos

Un Vistazo a la Ambientación

En el presente capítulo se trata la ambientación de forma sencilla y directa. La finalidad es mostrar un escenario de campaña donde puedan desarrollarse aventuras con total libertad narrativa.

Se pretende evitar un escenario de campaña complejo, con decenas de dioses y de localizaciones, en las que sea difícil encajar una campaña. En su lugar, se describe un trasfondo completo basado en una docena de regiones sobre las que se dan las suficientes pinceladas como para que resulten inspiradoras.

En futuras aventuras y suplementos iremos ampliando y detallando las localizaciones. Consulta eirendor.com para estar al día sobre el proyecto.

en multitud de enclaves del salvaje Valdanar y les otorgó grandes dones y enseñanzas, forjando un poderoso ejército de héroes legendarios: los Aspectos, seres que habían sido bendecidos con las virtudes de la diosa.

Así dio comienzo la Guerra Milenaria o **Tercera Edad**, una convulsa época de violencia y sufrimiento donde los Aspectos de Lux combatieron a las huestes y Aspectos de Nix.

La Tercera Edad finalizó tras la gran batalla del Erial de la Sangre, donde Eir fue rescatado por un grupo de Aspectos liderados por Andelth, el Aspecto de la Justicia. A pesar de ser libre, Eir rechazó volver al Celeste junto a Lux y se escondió en un lugar remoto, renegando tanto de su antigua amante como de su captora.

Entonces, Lux decidió refugiarse en el Celeste con sus Aspectos, dejando Eirendor como regalo a las criaturas mortales. En este punto, la cultura popular considera que comienza la **Cuarta Edad**.

Sin la influencia directa de ninguna deidad, las ciudades e imperios florecieron y las criaturas creadas por Lux fueron capaces de repoblar el mundo. Si bien es cierto que la Guerra Milenaria había destruido casi todos los bosques de Valdanar, esta todavía era una tierra floreciente y llena de recursos.

Casi un milenio y medio después, las señales del fin de la Cuarta Edad se hacen patentes. Los augures proclaman que pronto llegará una nueva era y que haríamos bien en temerla. Hace unas décadas todo empezó a cambiar. El Peñón del Fuego entró en erupción, cubriendo de lava y cenizas el enclave marítimo de Puertocaso. Poco tiempo después, extrañas y poderosas criaturas atacaron las granjas y campos más alejados de las grandes ciudades. Recientemente, el sur de Andelth ha sido arrasado por los trasgos y han empezado a llegar malas noticias desde el Bosque Olvidado.

Ciertamente, nadie sabe cuánto tiempo queda para la llegada de la **Quinta Edad**, pero lo que pocos dudan es que es inminente.

Dioses y Cultos

La cultura popular de Eirendor reconoce la existencia de tres deidades: Lux, diosa de la luz y el Celeste; Nix, diosa de la oscuridad y la Sombra; y Eir, dios de la naturaleza, el instinto y lo místico.

En la imaginaria popular, Lux suele representarse como una bella doncella humana. A Eir suele representársele como un elfo con cuernos y otros rasgos animales. Entre los elfos del bosque es habitual que sea representado como un soberbio ejemplar de ciervo.

Por último, si ha de retratarse a Nix, la mayor parte de los humanos lo hace como una vieja abominable de piel oscura que parece recién levantada de la tumba. En los lugares menos civilizados, se representa a Nix como un reptil humanoide.

La Orden de la Luz

En Valdanar, el credo mayoritario es el de la **Orden de la Luz**, una religión que venera a Lux en cada uno de sus Aspectos. Es una religión de origen humano que posee unos rígidos valores morales. No es raro que los miembros o practicantes de la Orden de la Luz miren con recelo o condescendencia a devotos de otras religiones.

La Luz ha crecido al amparo de los gobernantes, dando auxilio y guía espiritual a los creyentes en los templos de la orden. Estos lugares sagrados también ejercen como asilos, orfanatos y cubren otras funciones sociales.

Tras la Guerra Milenaria, la Orden de la Luz se vio en la necesidad de tener un brazo armado que defendiera del mal a inocentes y justos. El grueso de este colectivo está formado por los clérigos de Lux, sacerdotes guerreros que protegen los caminos y acuden allá donde se les necesite para combatir el mal y la herejía.

Además de la figura de Lux, es habitual la veneración de los Aspectos: hombres y mujeres elegidos por sus virtudes, que fueron elevados y convertidos en semidioses durante la Guerra Milenaria para liderar los ejércitos de Valdanar contra los impíos hijos de Nix.



El Equilibrio

Si nuestro criterio está basado en el número de fieles, el **Equilibrio** es la segunda religión más importante. Toma su nombre del mundo material y profesa fe al dios Eir. Esta religión no busca un balance, sino liberarse de los conceptos éticos y morales del bien y del mal, que resultan rígidos y opresivos para sus practicantes. Los elfos de los bosques y algunos humanos de entornos rurales o salvajes practican el Equilibrio.

El Equilibrio es una religión extremadamente hermética, por lo que los ajenos a ella poco pueden conocer sobre sus ritos y reuniones. Aunque los seguidores de esta religión son apreciados por su conocimiento de la naturaleza y su capacidad sanadora, es muy habitual que sean vistos con gran desconfianza y temor, hasta el punto de ser perseguidos como herejes en las regiones más tradicionales.

El Animismo

Más que un culto extendido, es una anécdota. Todavía existen algunas sociedades salvajes en los áridos territorios al oeste de las Tierras Sin Rey. En estas sociedades se mantienen las antiguas tradiciones animistas, que rechazan lo material y se centran en lo espiritual.

Según los animistas, todo está representado por su ánima en el Reflejo, que es la verdadera esencia del ser. Como entes materiales, consideran que su labor es preservar y cultivar las ánimas hasta el momento en el que puedan reencarnarse de nuevo en el mundo material.

La mayor parte de los animistas no son practicantes, aunque respetan y siguen los consejos de los pocos privilegiados que sí lo son. En estas sociedades bárbaras es común buscar la bendición de las ánimas, otorgada por el sabio brujo de la tribu.

Valdanar

Aunque Eirendor es un mundo enorme, la civilización conocida no ha logrado expandirse mucho más lejos. Durante la Primera Edad, las poblaciones originales de humanos y altos elfos habitaban las Primeras Tierras. La llegada de la oscuridad provocó una migración masiva hacia el sur, al boscoso continente de Valdanar, donde habitaban los elfos del bosque, los gnomos y las hadas.

El momento en el que Magnus Alrek, el rey de los humanos, pisó por primera vez el continente, marca el inicio del Calendario Valdio —abreviado como CV— y de la historia conocida.

El **Calendario Valdio** está basado en múltiplos de los ciclos solares, originados por la actividad del Sol y la Luna. El Sol es un orbe luminoso que brilla al este, en la lejanía. En el lado opuesto, el oeste, se encuentra un orbe de oscuridad conocido como la Luna. La posición de ambos orbes está fija en la lejanía y es creencia popular que son las puertas de entrada al mundo Celeste y al mundo de la Sombra, respectivamente.

Cada ciclo de 24 horas, del Sol emerge un brillante cometa que cruza lentamente el cielo, iluminando todo Eirendor hasta llegar a la Luna, donde se desvanece en la oscuridad. Hay siete cometas diferentes, cada uno de los cuales traza una trayectoria parabólica distinta de los demás.

Los devotos de Lux aseguran que los cometas son los siete legendarios seres celestiales conocidos como los Portadores de la Luz: Luneth, Marth, Coleth, Jesth, Venth, Benath y Dimoth. Estos marcan el día de la semana y surcan el Celeste hacia el mundo de la Sombra, donde mantienen a raya a la oscuridad.

Así, mientras un Portador de Luz es visible, es sencillo para alguien instruido determinar el día de la semana, la orientación y la hora que es. Por la noche, cuando el Portador de Luz es engullido por la oscuridad de la luna, el débil brillo del Sol en el oeste puede servir para orientarse. Es entonces cuando son visibles las estrellas, los seres que habitan el Celeste.

El Calendario Valdio establece que de Luneth a Dimoth tiene lugar la semana. Cinco semanas marcan un mes, y diez meses marcan un año. Los diez meses han cambiado de nombre durante el curso de la historia, en honor de los más poderosos gobernantes y héroes. En orden son: Magnos, Ilseos, Merion, Andros, Lauros, Egeon, Taseos, Venlaros, Faneon y Yuros.

A continuación, se describe la situación de las diferentes localizaciones de Valdanar a fecha de 2.487 CV.

Las Primeras Tierras

El frío e inhóspito continente al norte de Valdanar es conocido como Las Primeras Tierras. Hace casi tres milenios, era el hogar de varios de los reinos más esplendorosos que se han conocido jamás.

Pero todo aquello quedó atrás con la huida de la alianza entre humanos y altos elfos y con la llegada de los Hijos de Nix. Hoy en día, estas no son más que tierras llenas de ruinas y peligros.

Población

Es imposible determinar la extensión o la cantidad de habitantes de Las Primeras Tierras. No obstante, es sabido que en ellas habitan criaturas terroríficas y sobreviven algunos reductos de población salvaje.



Kramnigur

Se desconoce si realmente Kramnigur fue una ciudad o una región llena de grandes ciudades. Por las pocas referencias que se han podido encontrar en los antiguos escritos fundacionales de Valdheim, data de la Primera Edad y parece ser que fue un lugar maravilloso en el que se fabricaron extraños artilugios.

En la actualidad, Kramnigur ha quedado reducida a una extensa zona de ruinas, sepultada por el paso de los milenios.

Ideas de Aventura

Las Primeras Tierras es el lugar ideal para desarrollar campañas de exploración, conquista y supervivencia en entornos desconocidos. También es adecuado para viajes arqueológicos que desentrañen secretos de edades pretéritas o que obtengan extrañas reliquias.

Valdheim

La ciudad santuario de Valdheim es considerada como el epicentro de todas las culturas de Valdanan. Su fundación data del año 5 CV, en la Segunda Edad, cuando el rey de los humanos —Magnus Alrek— y el rey de los elfos —Enil Arquenion— condujeron a sus pueblos a través del mar, hacia el sur, abandonando las Primeras Tierras.

Tras cinco duros años, fundaron el santuario de Valdheim y dieron comienzo a la construcción de la legendaria Ciudadela, un lugar desde el que se pretendía mantener a raya a los Hijos de Nix y ofrecer cobijo a los refugiados.



El linaje de los Alrek ha gobernado la ciudad hasta nuestros días, bajo la atenta mirada y consejo de los descendientes de Enil Arquenion. En todo este tiempo —más de dos mil años— la ciudad ha sobrevivido durante tres edades, aumentando siempre su población y manteniendo firme la premisa por la que fue construida: ser un refugio seguro para todos.

Población

La ciudad posee tal cantidad de población que los gobernantes la han ido dividiendo durante toda la historia en siete anillos separados por muros. Esta organización conforma una de las señas de identidad de la ciudad.

A día de hoy, la población de Valdheim supera los 350.000 habitantes e incluye una gran diversidad de razas: humanos de todos los rincones del mundo se mezclan con elfos, enanos y mestizos.

Gobierno

En el año 2.487 CV, la Reina Ilde Alrek gobierna desde la Ciudadela con el apoyo y consejo de los altos elfos. Se dice de ella que es la mejor monarca que ha tenido la ciudad en las últimas décadas, donde la decadencia de una estirpe milenaria ha hecho verdaderos estragos en el pueblo.

Siendo la segunda en la línea de sucesión, no pocos ciudadanos de Valdheim agradecen que su hermano mayor, Yrlon, muriera en un atentado hace ya una docena de años: incluso siendo un infante, era conocida y notoria su crueldad.

La seguridad de la ciudad recae en el Justicar, quien controla el Aliento de la Reina, el poderoso ejército de Valdheim.

Los Siete Anillos

La figura del monarca de Valdheim es reconocible por portar siete anillos en siete de sus dedos. Estos anillos representan su dominio sobre cada uno de los distritos de la ciudad:

- El **anillo blanco** es la zona central de Valdheim. Es el lugar donde se emplaza la milenaria Ciudadela y donde vive la familia real y las estirpes de los consejeros élficos.
- El **anillo argénteo** rodea el anillo blanco. Es el hogar de la mayoría de los nobles y gentes privilegiadas de la ciudad. Además, en él se encuentran la Casa del Oro y el Gran Templo de la Orden de la Luz.
- El **anillo celeste** rodea por el norte el anillo argénteo. En él se encuentran los enormes astilleros y el puerto.
- El **anillo carmesí** rodea el anillo argénteo por el sur. Posee altas torres y fortificaciones bien protegidas, preparadas para ser la última línea de defensa frente a una invasión. Es aquí donde se alojan los soldados del Aliento de la Reina y de la Guardia Blanca de los altos elfos.
- El **anillo verde** rodea el anillo carmesí. Está formado esencialmente por jardines de acceso libre para los habitantes de toda la ciudad. En este anillo hay multitud de academias y en sus zonas residenciales se alojan estudiantes de forma estacional.
- El **anillo amarillo** rodea el anillo verde. Es el hogar de multitud de gremios y de comerciantes acomodados.
- El **anillo negro** conforma los extramuros de Valdheim, y rodea el resto de la ciudad. Es, sin duda, el anillo más grande e irregular de todos. Aunque el tránsito es libre, no está exento de la protección de los soldados del Aliento de la Reina.

El Sur de Valdheim

Al sur de Valdheim y al este del Río Esperanza, se ha establecido un corredor lleno de pequeñas aldeas agrícolas y ganaderas, que son también el hogar de aquellos que quieren alejarse del bullicio de la gran ciudad. Todas estas poblaciones tienen autogobierno, pero reciben protección del Aliento de la Reina a cambio de un diezmo.

La mayor de estas poblaciones es Ríhogar, una localidad que ha crecido en las últimas décadas hasta alcanzar los 8.000 habitantes.

Ideas de Aventura

Las aventuras que pueden tener lugar en Valdheim y sus alrededores tienen tantas posibilidades que podría desarrollarse una campaña completa en la región.

Valdheim, por sí misma, es una localización única en Eirendor. La ciudad está llena de contrastes y dualidades, lo que debería inspirar historias en las que predominen los dilemas morales y las falsas apariencias.

Ríhogar, por su parte, es un enclave perfecto como base de operaciones de unos personajes que pretendan vivir aventuras en el Desierto de Cenizas, la Franja de Dargos y El Cuello.

El Desierto de Cenizas

En el año 2.433 CV, toda la zona oeste de la península norte de Valdanar fue arrasada por la erupción del Peñón del Fuego, que sepultó en brasas, gases hirvientes y cenizas la antaño fértil región. Murieron petrificados cientos de miles de personas y muchos enclaves fueron engullidos por la mismísima tierra, incluso antes de que el humo y las cenizas cubrieran toda la región.

La peor de las partes fue para Puertocaso, un espléndido enclave comercial y marítimo que, por aquel entonces, vivía sus años más prósperos. Los restos de los cadáveres quedaron petrificados entre las ruinas de los antiguos canales y lujosas viviendas.

Población

La región no se ha recuperado del duro revés que ha supuesto la destrucción de un espacio tan enorme, y el miedo a que vuelva a suceder otra vez lo mismo ha disuadido a muchos pobladores de recuperar la región.

Sin embargo, la destrucción y la gran cantidad de riquezas y bienes que hay bajo las ruinas han atraído todo tipo de oportunistas, piratas y malhechores, generalmente humanos, que han visto una forma sencilla y efectiva de ganarse la vida.



Gobierno

Toda la región vive en la más absoluta de las anarquías, donde impera la ley del más fuerte. El único lugar con algo de orden es la recién creada ciudad de Puertoceniza, donde la seguridad la sostiene la milicia de la familia Astorio.

Puertoceniza

Vance Astorio era un joven noble apasionado por la historia que vivía en Puertocaso. Cuando apenas había cumplido la mayoría de edad, se embarcó en un largo y peligroso viaje hacia el norte. Regresó casi una década después, sin tripulación y a bordo de un extraño barco —el Avandra—, para encontrarse con que su ciudad y su familia habían sido destruidas por la explosión del Peñón del Fuego.

Dentro del barco traía una gran cantidad de extrañas sustancias, entre las que destacaba una exótica flor rosa cuyo polvo provoca alucinaciones al inhalarse —además de crear adicción—: la Inea. Vendiendo la droga en diferentes puertos, logró conseguir el dinero suficiente como para reconstruir gran parte de la antaño esplendorosa ciudad de Puertocaso.

La ciudad renació como Puertoceniza y Vance se proclamó Príncipe Mercante. Al amparo del monopolio de la extraña droga, creó una familia y echó raíces, viviendo en la opulencia hasta que falleció en 2.478 CV. Su hijo primogénito, Lucio, gobierna ahora la ciudad.

Aunque se ha llenado de codiciosos comerciantes y de violentos piratas, Puertoceniza ha prosperado bajo el liderazgo de los Príncipes Mercantes Astorio: los canales se han reabierto y muchas de las antiguas mansiones de Puertocaso han sido restauradas mientras, poco a poco, recuperan su esplendor.

La prosperidad de la zona no está exenta de misterios. Cada cierto tiempo, Lucio Astorio y su gente de confianza zarpan con rumbo desconocido, embarcados en el Avandra. Regresan, semanas después, con las bodegas llenas de Inea, sin que nadie haga muchas preguntas: pocos son los que osan enfrentarse a la temible familia Astorio o a las milicias que tienen a sueldo.

Ideas de Aventura

La decadencia, la anarquía y la piratería son los principales temas en los que puede basarse una campaña en esta región. Hay muchas riquezas y secretos enterrados por todo el Desierto de Cenizas. Incluso es posible encontrar en Puertoceniza accesos a subterráneos inundados que esconden tesoros tan increíbles como los peligros que los custodian.

Es razonable pensar que una campaña de intriga y de guerras de bandas puede funcionar bien. La familia Astorio ha crecido de forma exponencial, por lo que las luchas intestinas, los ajusticiamientos y las traiciones están al orden del día.

La Franja de Dargoz

Al comienzo de la Guerra Milenaria, Nix envió una poderosa criatura a Valdanar, con la intención de desolar los bosques en los que se habían refugiado los humanos y altos elfos que huían de las Primeras Tierras.

Las historias dicen que esta criatura, un enorme gigante infernal llamado Dargoz, golpeó la tierra tres veces, abriendo frente a él un surco de más de 100 kilómetros de largo, y formando dos abruptas cordilleras a los lados. La criatura fue derrotada por el poderoso Istar —el Aspecto de la Protección— y su hermana Irdien —el Aspecto de la Pasión—.

En el año 2.487 CV, la Franja de Dargoz es un lugar tranquilo y apacible donde es fácil desconectar. El buen clima y el fresco aire de las montañas convierten la región en un lugar perfecto para el descanso y el aislamiento. Extrañamente, todos los colonos y emprendedores que se han acercado a Vallehundido con la intención de aprovechar sus recursos y fundar alguna población, han terminado por cambiar de opinión rápidamente, por motivos que son incapaces de razonar.

Población

Aunque la Franja de Dargoz no posee ningún tipo de población, sí que es bastante común encontrar pueblos y villas humanas en los alrededores, especialmente en las cercanías de la ciudad de Tanorg.

Gobierno

Todos los habitantes al sur de la Franja de Dargoz rinden tributos mensuales al Obispado de Tanorg, que les garantiza la protección de sus



cosechas y de su espiritualidad gracias a un bien armado ejército y una gran congregación de predicadores que constantemente viajan entre los diferentes pueblos.

Tanorg

La ciudad de Tanorg vive desde su fundación bajo una teocracia. El Obispado de Tanorg, un consejo de cinco sabios sacerdotes, controla todos y cada uno de los aspectos de la vida de sus ciudadanos, decidiendo lo que Lux desea para ellos bajo las impresionantes cúpulas de su monasterio.

Se trata de uno de los lugares más tradicionales de Valdanar y sus habitantes tan solo quieren seguir con sus vidas y que nada vaya a peor. Porque siempre que algo ha cambiado, ha sido para hacerles la vida un poco más difícil.

Ideas de Aventura

¿Quién querría visitar unas aburridas y solitarias montañas? Seguramente, intrépidos y perspicaces aventureros que noten que algo muy raro está pasando en este lugar.

El Cuello

Antes de la Guerra Milenaria, existía un gran principado que cubría el inmenso terreno colonizado entre las tierras que envolvían el Mar Interior y las montañas del este. Había sido arrebatado a los elfos de los bosques por parte del legendario príncipe Arsvan Tharsad.

El principado prosperó y se expandió durante varias generaciones, hasta que el que era por aquel entonces príncipe murió, provocando el estallido de una guerra fratricida entre sus herederos. Esta guerra dividió en tres el viejo principado: Santo al oeste, Tharsad en el centro y Corona de Piedras en las montañas del este.

Actualmente, El Cuello es un lugar repleto de sombríos pantanos, tierras grises y frías, misticismo y cadáveres sin descanso. La guerra se encuentra detenida por una frágil tregua y el lugar subsiste debido a su localización geográfica: cualquiera que necesite viajar por tierra entre el norte y el sur de Valdanar necesita atravesar uno de los principados de El Cuello.

Población

En esta región, la población se arremolina alrededor de las grandes capitales o de lugares gobernados por señores capaces de protegerlos. La vida en El Cuello es dura para la gente sencilla, que se ve acosada por la servidumbre, el hambre, las plagas y los muertos vivos.



La Orden de la Luz dedica gran cantidad de esfuerzos a proteger las principales rutas comerciales, pero ni siquiera ellos pueden hacer los caminos seguros cuando cae la noche; momento en el que instan a los viajeros a refugiarse en cualquiera de las múltiples y amuralladas posadas de la región.

Gobierno

En Santo, el Príncipe Rasvan XI impone un caprichoso despotismo ilustrado. En él, cualquier gran comerciante puede obtener un título si tiene los bolsillos llenos de oro y la lengua llena de halagos y lisonjas.

En Tharsad, el Príncipe Hechicero Vianik gobierna sobre nobleza y pueblo con puño de hierro, mientras se rodea de numerosos alquimistas y hechiceros que le sirven con fervor.

En Corona de Piedras, la Princesa Ersbeth mantiene un laxo gobierno que ha permitido a los prohombres de las poblaciones más importantes rivalizar con la autoridad de la nobleza.

Santo

La capital del principado de Santo es una hermosa ciudad señorial dividida en dos por el canal que une el Mar de la Niebla con el Mar Interior. Es una de las capitales comerciales, artísticas y culturales más importantes del mundo. Sin embargo, es también la capital del comercio de esclavos, de la prostitución, del juego y del hedonismo.

Santo brilla como un fuego fatuo, atrayendo a todo tipo de soñadores con grandes aspiraciones, que terminan vendiéndose a sí mismos como esclavos para pagar deudas de apuestas, drogas y otros excesos.

Tharsad

Tharsad es un castillo ancestral situado en el islote del Lago Misj. Es lugar húmedo, lóbrego y decadente que guarda entre sus paredes a los mejores alquimistas del mundo y a un gran número de practicantes de artes oscuras.

En las orillas del lago se levantan pequeñas aldeas vasallas, que malviven de la pesca del famoso y exquisito pez luna.

Corona de Piedras

El palacio residencial de verano de los antiguos príncipes se ha convertido en una inexpugnable fortaleza sobre las montañas. Su interior se pierde en las profundidades de la roca mediante intrincados túneles y salidas ocultas. La Princesa Ersbeth ha reservado para su uso personal las zonas subterráneas más profundas.

Ideas de Aventura

La supervivencia, la injusticia, el misticismo y la muerte están a la orden del día en esta región. Los tres príncipes de El Cuello forman una colección de sujetos singulares, capaces de generar todo tipo de tramas. En el momento actual existe una tregua tácita que puede romperse en cualquier momento.

Bien sea como buscafortunas, miembros de la Orden de la Luz, hechiceros de dudosa moralidad o saqueadores de tumbas, en los húmedos pantanos y las grises montañas de El Cuello, los aventureros podrán encontrar su destino.

Silvania

Bosques frondosos, fauna salvaje, ríos bravos y un paisaje idílico. Así es Silvania, el hogar ancestral de los elfos nativos de Valdanan. Lo que se oculta tras las verdes forestas de esta región es un auténtico misterio para el resto del mundo, ya que los elfos de los bosques solo confían en los forasteros que demuestran un gran respeto y fe en el Equilibrio.

Población

Los datos sobre la población total de Silvania son escasos y muy contradictorios. En las poblaciones exteriores es habitual ver una gran cantidad de elfos coexistiendo con humanos, gnomos y ervos —una extraña raza autóctona híbrida entre humanos y ciervos—.

La sociedad silvana está muy unida entre sí, vive en una feliz comunión con la naturaleza y tiene una fuerte actividad religiosa. Dentro de la fe en el Equilibrio, existen fuertes principios de igualdad y colaboración que eliminan las barreras de raza, nivel económico y sexo.



Los druidas son el eje angular de la sociedad silvana, aunque también son muy respetados los descendientes de los grandes héroes de leyenda, a los cuales se los considera seres de gran sabiduría y buen juicio. Es habitual que nazcan poblaciones al amparo de algún miembro de una de estas antiguas familias élficas. También es habitual que cuando el fundador de una población muera, se deshaga el asentamiento y sus habitantes busquen otro hogar.

Las constantes persecuciones de la Orden de la Luz al culto del Equilibrio y la invasión y destrucción de la flora de Valdanar por parte de los reinos humanos hacen que los extranjeros sean vistos con gran desconfianza.

Gobierno

A pesar de que cada población tiene total autonomía, es costumbre que todos los asentamientos de Sylvania sigan la dirección del Cónclave.

El Cónclave es una asamblea compuesta por un número variable de archidruidas. En la actualidad lo forman cinco miembros: Ashareth Savia Verde, Raethrin el Ervo, Irunne Colmillo Afilado, Tirik el Gnomo y el Señor de las Moscas.

Ilié

Levantada por los primeros ervos y por un puñado de exiliados de Tharsad, la ciudad de Ilíé se encuentra en la confluencia entre el Río Grande y el

Río Verde. Debido a su posición estratégica, sirve como puerta de entrada a Silvania y lugar de encuentro entre todo tipo de criaturas. Es frecuente encontrar en sus calles algunos jóvenes druidas y multitud de criaturas que, por algún motivo, han sido rechazadas, ignoradas o vetadas en los reinos humanos del exterior. El Archidruida Raethrin se encarga de administrar la ciudad, evitando que crezcan las «malas hierbas».

Santuario del Otoño

El corazón de Silvania es Santuario del Otoño, una ciudad creada a diferentes alturas sobre un bosque de gigantescos árboles de tronco albino y eternas hojas doradas. Al comienzo del Otoño, en la primera semana de Taseos, druidas de toda clase y lugares del mundo acuden en peregrinaje al santuario, para celebrar el Final del Ciclo. Es común que permanezcan al menos dos semanas en su interior, entrando en comunión con el Equilibrio y con el resto de druidas. Es durante este intervalo de tiempo, y solo en este lugar, cuando le está permitido a un druida escoger un novicio para instruirlo hasta el próximo Final del Ciclo.

En el Santuario del Otoño se reúne el Cónclave y se entrenan las temibles Hojas de Otoño, guerreros élficos rápidos y mortales.

Ideas de Aventura

Las aventuras en Silvania pueden centrarse en las tramas religiosas y drúidicas, en el descubrimiento y en la exploración de lo oculto. También es muy común para esta clase de PJs el verse involucrados en la defensa de Silvania, que se ve asediada tanto por los salvajes y bandidos de las Tierras Sin Rey, como por las expediciones patrocinadas por los codiciosos nobles de El Cuello.

Es interesante también centrar las aventuras en el bando contrario. Los aventureros pueden buscar algo entre las copas verdes y troncos apretujados del temible Bosque Eterno, que parece cobrar vida propia cuando en él se adentran visitantes inesperados.

Las Cumbres Arcanas

Esta abrupta región minera, situada en el extremo oeste de Silvania, está cubierta de una densa niebla procedente del Bosque Olvidado. Sus montañas están repletas de minas de cristal de maná, un mineral azulado muy valioso para los usuarios de la magia.

Esta valiosa materia se procesa en las poblaciones de la superficie, se transmuta en líquido y se almacena en barriles que se transportan mediante discos flotantes a la ciudad de las nubes de Havanold.

Obtener este recurso es importante porque sirve como principal componente en la creación mágica de alimentos y bienes de primera necesidad que son distribuidos por los Acólitos Celestes en toda la región. Se dice que todos estos bienes los crea el propio Archimago desde la Torre Prohibida, la edificación central de Havanold.

Población

Se contabilizan aproximadamente 162.000 habitantes en Havanold y los pueblos de las Cumbres Arcanas, todos ellos humanos. Por lo general, se trata de gente muy desconfiada, que profesa una gran fe a la figura omnipotente del Archimago y un gran desdén hacia los extranjeros.

La gran mayoría de los habitantes de la región trabaja en las minas y vive en pequeños pueblos de la superficie. Supervisando el trabajo, se encuentran los Acólitos Celestes, quienes actúan como sacerdotes del Archimago y guían al populacho por el camino correcto.

Gobierno

Actualmente, la región es gobernada por un poderoso hechicero conocido como el Archimago, quien es adorado por las gentes de la región como una deidad mayor que cualquiera de los dioses tradicionales. Aunque nadie le ha visto en persona, se comunica con sus fieles a través de la líder de los Acólitos Celestes, una aventajada seguidora conocida como la Primera Descendiente. Ella es la única que tiene acceso a la Torre Prohibida.

Además, en la región habitan dos gigantes de las nubes, Efehn y Verne, quienes han hecho un pacto con el Archimago para proteger las fronteras.

Havanold

Havanold es el centro político y religioso de la región. Se trata de una enorme ciudad flotante construida sobre las nubes y rodeada por una inmensa cúpula de color celeste que surge desde la planta más alta de la Torre



Prohibida, el hogar del Archimago. A su alrededor, cinco torres menores albergan los Cinco Colegios de la Magia, donde estudian los Acólitos Celestes bajo la supervisión de los Segundos, los administradores de cada colegio.

Ideas de Aventura

La teocracia arcana de Havanold es una disfuncionalidad política muy particular. Las aventuras referentes a la tiranía de los Acólitos Celestes, la precariedad de los mineros de la región y la misteriosa figura del Archimago parecen las más evidentes, aunque se debe tener cuidado, pues su poder en las Cumbres Arcanas no es precisamente pequeño. Aquí, gracias a las enormes reservas de energía mágica, el Archimago ha alcanzado un estado de omnipotencia, omnisciencia y control social contra el cual es prácticamente imposible imponerse.

Los Acólitos Celestes, su adiestramiento y sus vidas, son interesantes como foco de la aventura. Tal vez los PJ puedan ser un grupo de hechiceros que compiten en la academia por destacar ante los ojos del Archimago. En esos términos, una campaña de Acólitos Celestes puede tratar tanto de intrigas y luchas de poder entre la jerarquía de la orden como de la exploración de lugares remotos para conseguir una reliquia o un antiguo legajo que ha reclamado la deidad.

Las Tierras Sin Rey

Las Tierras Sin Rey son un vasto conjunto de poblaciones desperdigadas que un día pertenecieron al reino de Andelth. Hace casi cinco siglos, los altos impuestos que se imponían desde Laenia y el opresivo yugo feudal provocaron un gran levantamiento. Los rebeldes se aliaron con algunas de las tribus bárbaras más salvajes del oeste y acabaron arrasando gran parte de los enclaves del reino.

Hoy, la región tiene fama de ser la tierra prometida para los oprimidos o para aquellos que buscan una segunda oportunidad. Aunque no es una fama inmerecida, es también un lugar lleno de violencia y desorden.

Población

Las Tierras Sin Rey están repletas de humanos de todo tipo de procedencia. En la zona este, se concentran los dos grandes núcleos de población: Mulethorn y Frontera. Por otra parte, en los cañones y colinas de la zona oeste habitan las salvajes tribus animistas, que nunca llegaron a hincar la rodilla ante el rey de Andelth.

Aunque existe libertad de culto, los clérigos de la Orden de la Luz no son bien vistos en la región. Los habitantes de la zona suelen asociar la Orden



de la Luz con la corrupción y la tiranía de Andelth y han formado una decena de cultos propios para adorar a la deidad luminosa.

Gobierno

En cada población suele haber una forma de gobierno distinta. Hay comunidades sin jerarquía basadas en la mutua cooperación, mancomunidades, democracias, organizaciones tribales, bandas, lugares sin ley ni gobierno o poblaciones donde los señores gremiales, criminales o grandes comerciantes ocuparon el lugar de los nobles.

En general, los nobles son odiados, aunque suelen tolerarse si no proceden del sur. Los bastardos son siempre bien recibidos, así como los renegados y desterrados políticos.

Al ser una amalgama culturas e ideas, surgen roces y enfrentamientos entre poblaciones. Sin embargo, se mantienen unidas por necesidad gracias a un fuerte sentimiento común de odio hacia Andelth.

Frontera

La ciudad fue fundada bajo el nombre de Cruz del Norte en los límites con el Antiguo Reino Enano. Con el tiempo, pasó a convertirse en un enclave comercial en el que se daba salida a la gran cantidad de minerales y metales que extraían los enanos.

Tras la revolución, la ciudad ha ido creciendo hasta convertirse en una población próspera, llena de lujos y excentricidades.

Las Grandes Familias de Frontera intentan retener a los viajeros, haciendo su estancia lo más agradable posible. Tientan a los mercaderes con grandes

apuestas, brillantes espectáculos, abundante bebida, deliciosa comida especiada y otros caros placeres. En sus calles y establecimientos, cualquiera puede ser tratado como un rey. Claro está, hasta que la bolsa se queda vacía.

El lado más miserable de la ciudad se encuentra escondido en los arrabales exteriores de Frontera, donde han acabado aquellos que se dejan llevar por sus vicios, que arriesgaron intentando cumplir sus sueños o que perdieron todo lo que poseían.

En los últimos tres años, se han creado barriadas enteras con enanos exiliados de Dun Roakn. Los que no viven en la indigencia han pasado a convertirse en la mano de obra barata con la que el Gobernador Caen Trellado se está construyendo un imponente y nuevo castillo.

El Bosque Libre

Se trata de un frondoso bosque cercano a Frontera donde se han refugiado el rebelde Jonac Clane y su banda de forajidos. Jonac vivía en Frontera, donde intentó protestar y movilizar a los trabajadores para frenar el creciente poder que el Gobernador Caen Trellado estaba acumulando. Fue falsamente acusado de robo y asesinato y condenado a la horca.

Muchos de los trabajadores y simpatizantes de su causa lograron liberarle antes de que tuviera lugar la ejecución y huyeron al Bosque Libre, del que se rumoreaba que estaba encantado.

Allí se encontraron con el druida Greyshar, quien intentaba alejar la codicia de aquel lugar sagrado. Tras deliberarlo, el druida decidió admitir a los forajidos, siempre y cuando le ayudaran a proteger el bosque.

Ahora, Jonac Clane y su banda se han convertido en los delincuentes más buscados al norte de Mulethorn. Cometan llamativos robos a los comerciantes más acaudalados y luego reparten las riquezas entre los indigentes de los arrabales de Frontera.

Mulethorn

Mulethorn es el hogar y la sede central de los gremios del sur. Antaño tomaba el nombre de Berendor, pero cuando los nobles y soldados de Andelth fueron expulsados de la región, se decidió darle a la ciudad el nombre de Mulethorn, en honor a Jane Mulethorn, la líder del levantamiento. Fue en las calles de esta ciudad donde surgió la chispa que inició la revolución.

Pero de todo eso hace ya cinco siglos, hoy en día Mulethorn es dirigida por un concilio donde se reúnen los cabecillas de los distintos gremios. El poder de este concilio es tal, que se dice que, aunque se compre un bien de consumo en el otro extremo de las Tierras Sin Rey, siempre habrá una pieza noble que pase a las arcas de los gremios del sur.

A pesar de la época de bonanza que atraviesa Mulethorn, el reciente asesinato del líder gremial de Banca y Préstamos ha provocado la indignación popular. Durante el ajusticiamiento del culpable, un hombre de la estatura de un niño, se anunció que este había sido enviado por los altos estamentos de Andelth.

Pronto, Mulethorn llamará a la guerra contra Andelth, y se espera que todas las Tierras Sin Rey olviden sus diferencias en pos de un objetivo común: acabar de una vez por todas con el reino sureño y su perniciosa influencia.

Ideas de Aventura

Las Tierras Sin Rey parecen ser el lugar idóneo para aventuras de conspiración, política y desarrollo comercial. Por supuesto, ni que decir tiene que la lucha de los oprimidos, las guerras de gremios y la corrupción de los gobernantes que ondean la bandera de la revolución están a la orden del día.

Lo desconocido también está presente en la zona oeste de la región, donde los bárbaros continúan con sus tradiciones y culturas animistas, sin querer saber mucho del resto de habitantes de Valdanar.

El Bosque Olvidado

La información que existe sobre el Bosque Olvidado es escasa y muy contradictoria. Se trata de una misteriosa y salvaje foresta virgen donde crece un árbol muy particular, del que se extrae la más preciada de las maderas nobles: la *maderablanca*.

El inmenso bosque, cuyos límites no se conocen, está cubierto permanentemente por una niebla que surge del último aliento del cadáver petrificado de Ouroboros, un enorme gusano de proporciones imposibles. Pese a su tamaño, Ouroboros permanece oculto al mundo por la bruma.

Se dice que cuando alguien se adentra a cierta profundidad en el Bosque Olvidado, no se vuelve a saber de él.

Población

En el Bosque Olvidado habitan las más salvajes criaturas feéricas junto a peligrosos seres de dudosa procedencia. Entre los árboles y la vegetación, pueden encontrarse dríades, hadas, sátiros, ninfas, duendes, gorros rojos, fuegos fatuos, etc.

Gobierno

La naturaleza caótica y salvaje de los habitantes del Bosque Olvidado es incapaz de asumir ningún liderazgo lo suficientemente fuerte como para extenderse por toda la región.

La ciudad de Lindeverde está administrada por el Gobernador Han Farnell, un hidalgo de una antigua y decadente casa nobiliaria del reino de Andelth.

Lindeverde

La ciudad fronteriza de Lindeverde se encuentra sobre la colina en la que empieza el Bosque Olvidado. Es el límite de la civilización y, por tanto, un lugar tan peligroso como valioso. Dicho valor reside en que es el único enclave desde el que se extrae *maderablanca*, que luego es distribuida a grandes ciudades como Laenia, Santo o Valdheim.

Los leñadores de Lindeverde, jamás se adentran en el Bosque Olvidado sin un buen motivo. Cuando talan árboles y los trabajan en el aserradero, les tranquiliza saber que tienen la escolta permanente de un grupo de exploradores de élite conocido como los Forestales.

Ideas de Aventura

El Bosque Olvidado es, probablemente, el lugar más inhóspito de Valdanar. La gran cantidad de criaturas peligrosas y el monopolio de Lindeverde en cuanto a la explotación maderera reducen drásticamente los motivos por los que alguien querría adentrarse en la región.

Sí que es posible que la foresta atraiga historiadores e investigadores de lo oculto, ya que las leyendas sobre la existencia de Ouroboros son confusas y están incompletas. No sería extraño, tampoco, que los aventureros pudieran trabajar durante una temporada para los Forestales.

Antiguo Reino Enano

Las montañas del sureste de Valdanar no son las más altas, ni las más profundas, pero sin lugar a dudas son las más ricas de todo Valdanar. Bajo ellas parece haber una cantidad inagotable de oro, plata y piedras preciosas de todo tipo. También había enanos, concretamente un gran reino repleto de ellos.



Hace décadas, los enanos eran los guardianes de los pasos hacia el este. Custodiaban desde las cimas empedradas todo el continente de Valdanar, frenando las ambiciones del Imperio de Yzer y a las corruptas tribus de jinetes de gusanos de las Arenas Infinitas.

Pero la decadencia de los enanos se hizo patente cuando, hace tan solo tres años, un ejército extraño de enanos que habían sucumbido al caos emergió de las profundidades y tomó Dun Roakn, la que fuera capital del Reino Enano y la mayor mina de oro de todo Valdanar. Atacados en su mismo corazón, los enanos no fueron capaces de responder a tiempo y varias decenas de miles de ellos fueron asesinados en apenas una semana.

Hoy, los enanos han sido expulsados de parte de sus tierras ancestrales y se enfrentan a una extinción que nadie fue capaz de prever.

Población

La mayor parte de la población enana se encuentra diseminada por el mundo. No son muchos, pero sus constantes viajes e incansables búsquedas de alianzas los convierte en unas criaturas muy presentes en Valdanar. Hay tres lugares donde la población enana es considerable: Valdheim, Frontera y Dun Orein, el último bastión enano de las montañas.

Gobierno

El último rey enano, Irin Brazo de Oro, se refugia en Dun Orein. Jamás ha llegado a ser coronado, pues heredó la corona durante la batalla por Dun Roakn, donde fue herido y afectado por una extraña enfermedad que mantiene su piel pálida y sus venas negras. Los clérigos no saben cuánto tiempo de vida le queda.

En su ausencia, es Ziri Brazo de Oro —la hermana del rey— quien administra el bastión enano. No se puede decir que los líderes de los clanes supervivientes estén muy contentos con la situación, pero ya hay alguno que está planeando pactar un matrimonio con ella para alzarse como rey cuando Irin fallezca.



Dun Orein

El hogar ancestral del Clan Dedos de Plata es ahora el último bastión enano. Bajo sus cámaras y galerías se encuentran unas extensas minas repletas de plata, en las que se extrae la mercancía que luego es vendida en Frontera. A pesar de lo lucroso del negocio, los enanos se han quedado solos en su lucha contra los enanos del caos, quienes han establecido ya pactos para vender el oro de Dun Roakn a Valdheim.

Threk Dedos de Plata es el veterano patriarca de la ciudad. Muchos creen que es el líder que está en mejor disposición de llevar a los enanos a la victoria. Por ello, y para evitar la segura extinción que se aproxima, pretende desposar a Ziri.

Las Puertas del Sol

En el paso entre las montañas de Dun Orein y Dun Roakn se construyó una gran muralla de puertas gigantescas recubiertas de oro. Esta inexpugnable fortificación nació en tiempos inmemoriales, ante la alianza de Andelth y el Reino Enano, que se veían en la necesidad de protegerse de los peligros del este.

Hace tiempo que los humanos olvidaron su juramento y no protegen las murallas. Sin embargo, los enanos permanecieron estoicos hasta que la guerra con sus hermanos corruptos por el caos acabó con ellas desde dentro.

Hoy, estas puertas han sido destruidas y saqueadas. Tampoco queda mucho de las magníficas murallas, después de que los gusanos del desierto acabaran con ellas.

Ideas de Aventura

Toda la región es una vieja gloria y una advertencia que no quiere ser escuchada. Los enanos se encuentran al borde de la extinción, mientras en Andelth tienen sus propios problemas, en las Tierras Sin Rey están demasiado pendientes del vil metal y en Silvania prefieren esforzarse en proteger sus propias fronteras.

La decadencia y la guerra imposible son los temas principales de una aventura o campaña que se desarrolle en el Antiguo Reino Enano. La impotencia de los enanos y la pasividad de las regiones colindantes parecen presagiar un oscuro final para toda la especie.

Las Arenas Infinitas

Más allá de las montañas que ocultan el Antiguo Reino Enano se extiende un territorio desértico que parece no tener fin: mares de dunas, eriales de tierra cuarteada, laberintos de gigantescas rocas que adoptan formas caprichosas y restos de los esqueletos de colosales criaturas entre las que se cobija la escasa vida local. Cada año que pasa, la desertificación se incrementa, aumentando el territorio de las Arenas Infinitas.

Población

La región está habitada en su mayor parte por humanos y por pequeñas tribus élficas salvajes.

Los elfos de las Arenas Infinitas son conocidos como elfos oscuros, por su piel de ébano, su crueldad y su extremo salvajismo. Los pocos que han sobrevivido a un asalto de estas criaturas cuentan cómo han visto a sus compañeros ser devorados vivos por toda una tribu.

Por su parte, los humanos llevan viviendo en el desierto desde hace siglos. Sin embargo, conforme la desertificación se expandía, tuvieron que buscar métodos alternativos de subsistencia.

El gusano del desierto, cuando es una cría, tiene una alta cantidad de líquido en su cuerpo, por lo que la caza de estas criaturas se convirtió rápidamente en un recurso imprescindible para la supervivencia de los nómadas del desierto. La sustancia líquida negruzca de los gusanos volvió locas a tribus enteras de nómadas, que sucumbieron a las oscuras energías



de la infromidad: al Caos. Ahora, estas tribus saquean y corrompen todo lo que encuentran a su paso, montados en gusanos de arena gigantes con los que surcan el desierto a gran velocidad.

La población humana pacífica y civilizada se aglomera alrededor de los escasos lugares con recursos, como la ciudad portuaria de Yzer.

Gobierno

Se desconoce la jerarquía de las tribus de elfos oscuros y de las de humanos corruptos por el Caos, pero en Yzer la estructura social está mucho más definida; con un Emperador de poder cuasi divino gobernando sobre el resto.

Yzer

Las leyendas de Yzer cuentan que durante la Primera Edad existía en la región el Viejo Imperio, un glorioso lugar habitado por humanos, elfos e Inmortales, quienes convivían en armonía. Según estas historias, la ciudad de Yzer era la capital de dicho imperio.

Sean ciertas las leyendas o no, Yzer es una enorme ciudad en decadencia. La ciudad, bajo el mandado de la dinastía Horakj, sobrevive mayoritariamente gracias al comercio, ya que posee importantes tratados mercantiles con las desconocidas regiones orientales de Eirendor, desde donde se importan especias y lujosas telas.

Paseando por los bazares de Yzer, es posible encontrarse con toda clase de mercancías exóticas; desde extraños componentes mágicos, a esclavos, especias, aromas, aceites, sedas y perfumes.

La moral de las gentes de Yzer es muy diferente a la del resto de Valdarnar. Para ellos, los prostíbulos y los fumaderos de hierbas extrañas están aceptados y bien vistos como negocio o como dedicación a una de las extrañas deidades a las que rinden culto. También es habitual que, siguiendo el ejemplo de la dinastía Horakj, un hombre o una mujer de buena posición tenga tantos cónyuges de menor rango social como pueda mantener.

Ideas de Aventura

Las Arenas Infinitas son un auténtico infierno. El clima y los peligros del desierto han convertido los viajes hasta Yzer en auténticas aventuras para aquellos que no tienen los recursos suficientes como para fletar un barco capaz de navegar largas distancias.

El desierto está lleno de ruinas y de secretos de antiguas civilizaciones y religiones, por lo que es uno de los destinos preferidos por aquellos amantes de la aventura y la historia.

Andelth

Andelth es un reino próspero y fértil que se extiende por todo el sur de Valdanar, limitando con las Tierras Sin Rey al norte y el Antiguo Reino Enano al noreste. Es uno de los territorios más importantes del continente, no solo por su rica economía o la fuerza de sus ejércitos, sino también porque en este reino se asienta una de las principales leyendas de la Orden de la Luz: la historia de Andelth y de Laenia.

La fundación del reino se atribuye al Caballero Andelth, el Aspecto de la Justicia, quien unió las distintas casas nobles en un único reino. Para ello desposó a Laenia, la única hija del señor más poderoso de la región. Laenia es conocida por los actos de amor y sacrificio que realizó en los momentos más cruciales de la Guerra Milenaria. Por ello, es reverenciada como el Aspecto de la Abnegación.

Nadie sabe cuál fue el fin de Andelth y Laenia, pero dejaron un legado de valores e ideales que el tiempo fue cambiando. La justicia y el liderazgo de Andelth se convirtieron en un brutal feudalismo y una versión bastante estricta de la fe en la luz, mientras que el amor y la devoción de Laenia pasaron a convertirse en resignación y sumisión.

Población

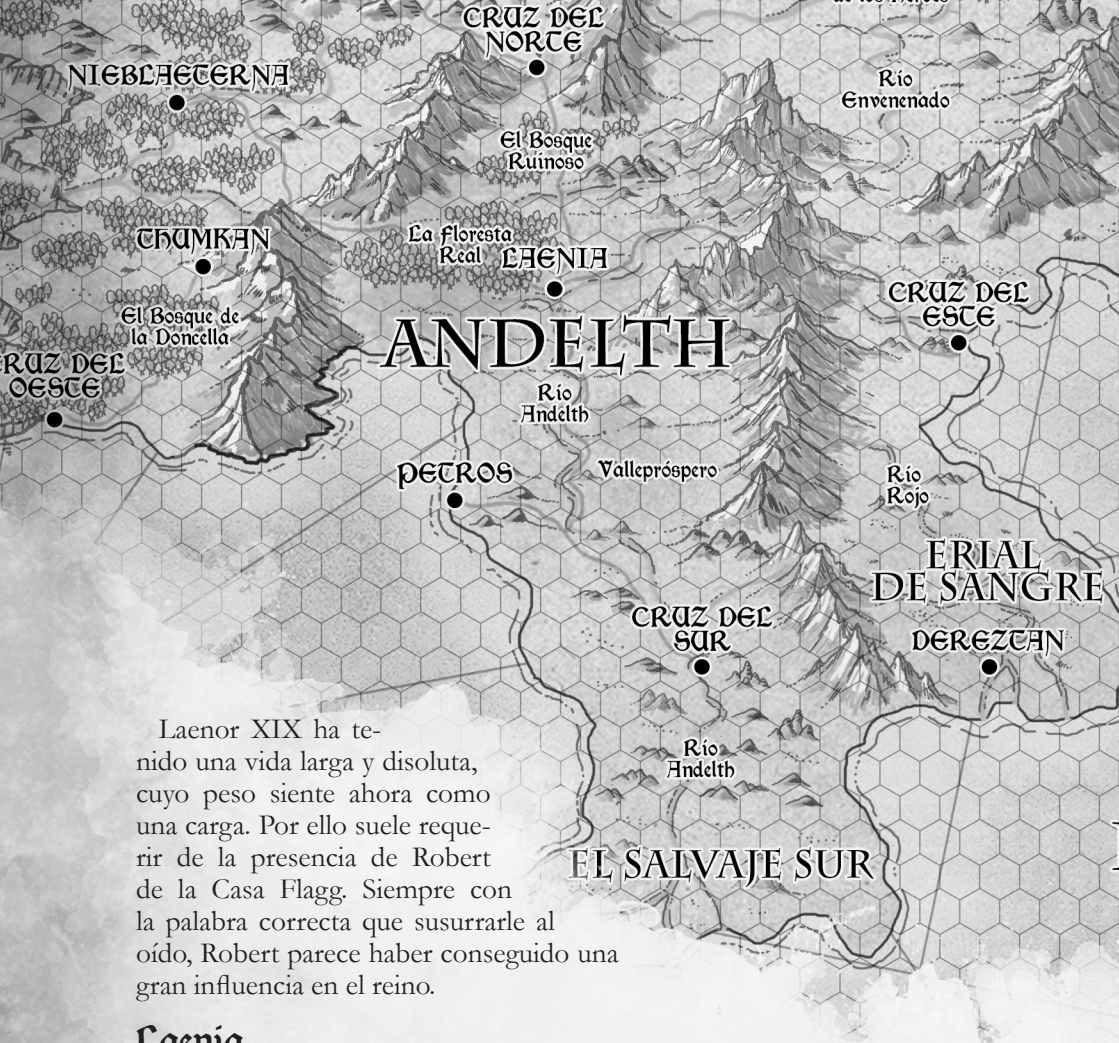
Los mayores focos de población se encuentran en la capital, Laenia. La población es completamente humana y poco dada a tolerar que otras especies se establezcan en la región.

Los hombres trabajan la tierra de sus señores feudales, y son considerados patriarcas dentro de sus familias, a las que alimentan con el jornal que pueden obtener. Un hombre decente debe respetar el poder de Su Majestad, la virtud de la Orden de la Luz y la justicia de su Señor.

A las mujeres se las educa en los valores del amor, la abnegación y la paciencia que se atribuyen a Laenia. Rara vez se las encuentra fuera de su papel de complacientes esposas y atareadas madres. Las pocas mujeres que han intentado cambiar sus vidas han terminado siendo juzgadas por brujería o se las ha terminado tomando por gente de mala vida.

Gobierno

Todo el poder del reino recae sobre los hombros del anciano rey Laenor XIX, un hombre viudo, preocupado por la sombra de la muerte y el futuro de su propio hijo, un chico demasiado joven para reinar. Sobreprotegido por su padre, el príncipe Laenor es todavía un niño de diez años.



Laenor XIX ha tenido una vida larga y disoluta, cuyo peso siente ahora como una carga. Por ello suele requerir de la presencia de Robert de la Casa Flagg. Siempre con la palabra correcta que susurrarle al oído, Robert parece haber conseguido una gran influencia en el reino.

Laenia

Se trata del centro comercial y administrativo de Andelth. Sus blancas murallas y sus impresionantes estructuras de piedra hacen enrojecer de envidia a cualquier ciudad del reino. Es en Laenia donde se celebran las justas estacionales de caballeros, los ritos anuales a Lux y donde los nobles peregrinan para conseguir el favor de Su Majestad.

Es una ciudad extremadamente segura cuyos grueso de ciudadanos está formado por nobles, mercaderes, sacerdotes y miembros gremiales.

Las Cuatro Cruces

El reino se protege de sus enemigos por las Cruces, cuatro bastiones militares que marcan las fronteras de la región en sus puntos cardinales. La

Cruz del Norte hace frente a los bandidos y salteadores de las Tierras Sin Rey. La Cruz del Oeste protege al reino de las impías criaturas feéricas del Bosque Olvidado. La Cruz del Este frena a los seres del caos que se cuelan desde las Arenas Infinitas, y vigila la misteriosa zona del Erial de la Sangre. La Cruz del Sur antaño estaba situada en la costa y poseía la mayor flota que el mundo había poseído jamás.

Hace dos años, en 2.485, un enorme ejército de trasgos procedente del Erial de la Sangre arrasó todo el sur de Andelth y destruyó la gloriosa flota naval de Su Majestad. Como consecuencia de esto, la Cruz del Sur se ha trasladado a la ciudad antes conocida como Faresia y se han enviado multitud de veteranos de la Cruz del Norte para frenar las cada vez más frecuentes incursiones de orcos, trolls, goblins y osgos en la zona.

Petros

Esta enorme ciudad de anchas calles, construida en piedra y mármol, pertenece al poderoso feudo de la Casa Erlend. A pesar de su gloriosa historia, el feudo está gobernado por una mujer. Lady Todia Erlend controla con mano de hierro la ciudad, sometiendo al consejo mercantil de la urbe y administrando el tránsito de mercancías del Río Torín.

Las malas lenguas, tal vez demasiado envidiosas, dicen que Lady Erlend goza del favor de Su Majestad porque un día fueron amantes. Otros rumores hablan de brujería y de una extraña isla de hechiceros llamada Sorinne.

Lo que está claro, es que pocos nobles aceptan el papel de Lady Erlend como señora feudal.

Ideas de Aventura

Andelth está regido por el feudalismo más tradicional. Las aventuras acerca de causas nobles encomendadas por Su Majestad o por alguno de los señores feudales de la región están a la orden del día.

Sin embargo, el principal problema del reino no es su propia naturaleza, sino que parece estar rodeado de enemigos: las hadas al oeste, los ácratas al norte, los rumores sobre extraños elfos sangrientos al este y los trasgos al sur, han rodeado a un reino cuyo monarca apenas puede levantarse de la cama.

Mundos

El universo de Eirendor está compuesto por una gran cantidad de mundos. Todos ellos tienen sus particularidades, aunque comparten un rasgo en común: están enlazados de alguna forma con el Equilibrio.

El Equilibrio es el mundo más grande e importante. Es el mundo material que conocemos, y está poblado por todo tipo de criaturas. Cuando empleamos la palabra Eirendor nos referimos a este mundo, por lo que prácticamente todo el contenido de este manual tiene como referencia al Equilibrio. No obstante, existen también otros mundos:

- **El Reflejo** es la dimensión inmaterial del Equilibrio. Todo lo que existe en el Equilibrio tiene su lugar en el Reflejo, en el que muestra su ver-



dadera forma. El Reflejo es el único mundo visible desde el Equilibrio, aunque llegar a verlo o siquiera a sentirlo es el privilegio de tan solo unos pocos. Los muertos vivientes son originarios de este mundo.

- **Otromundo** es el hogar de los muertos. Cuando un ser muere, su ánima viaja hacia Otromundo, donde descansa eternamente en el olvido. En el viaje entre el Equilibrio y Otromundo, un muerto pasa por el Reflejo, por lo que, si no culmina el viaje con éxito, quedará atrapado en el Reflejo y se levantará como muerto viviente. Nadie que haya viajado jamás a Otromundo recuerda lo vivido, por lo que no se conocen seres originarios de este mundo.
- **El Sueño** es el mundo de la magia, el cambio y el color. Este mundo bulle de pasión y de historias. Es donde la voluntad se convierte en realidad y donde surgen las hadas y todo tipo de seres feéricos. Cuando un efecto de magia arcana se proyecta sobre el Equilibrio, se abre una pequeña y breve conexión con el Sueño.
- **La Sombra** es el hogar de Nix y de las más indescritibles torturas que puedan existir.
- **El Celeste** es el reino de los cielos, el blanco santuario donde Lux atesora su poder. En este lugar habitan las estrellas y los celestiales.
- **La Informidad** es un misterioso mundo que ocupa gran parte del espacio que hay entre el resto de mundos. Parece filtrarse entre el resto de los mundos, extendiendo sus dementes tentáculos y mutando constantemente. Se desconoce si la Informidad es un mundo en sí mismo o es una combinación de diferentes mundos. Las aberraciones son nativas de la Informidad.
- **Los mundos elementales:** Eldurn, el mundo del fuego, Vaturn, el mundo del agua, Tordurn, el mundo de la tierra y Vindurn, el mundo del viento. Estos cuatro mundos están habitados por elementales de todo tipo.





os aventureros no son gente corriente, son héroes dispuestos a enfrentarse a los peligros que acechan en los lugares más oscuros del mundo. A diferencia de la mayor parte de la población, todos los PJ pertenecen a una clase que define sus capacidades y, en gran medida, su rol en la aventura.

Tu clase, además del efecto que puede tener sobre tu trasfondo, determina el valor de muchos de los rasgos de tu PJ.

Categorías

Existen cuatro categorías en las que se engloban todas las clases de PJ, y cada una está representada por una clave: *[Bribón]*, *[Luchador]*, *[Mago]* y *[Sacerdote]*.

La categoría sirve para definir la **salvación** en la que es competente tu PJ, sus **PG iniciales** y los **PG que sube por nivel**. Puedes encontrar los valores correspondientes a tu categoría en la **Tabla de Categorías de Personaje**.

TABLA DE CATEGORÍAS DE PERSONAJE				
Categoría	Salvación Competente	PG Iniciales	PG al subir cada nivel	Clases
<i>[Bribón]</i>	Reflejos	9 + CON	2d6 + CON	Bardo
				Cazador de Demonios
				Hoja de Otoño
				Pícaro
				Adalid
<i>[Luchador]</i>	Fortaleza	15 + CON	2d10 + CON	Bárbaro
				Explorador
				Guerrero
				Irredento
				Pionero
<i>[Mago]</i>	Voluntad	9 + CON	2d6 + CON	Señor de las Bestias
				Vagarr
				Guardián Arcano
				Hechicero
				Caído
<i>[Sacerdote]</i>	Voluntad	12 + CON	2d8 + CON	Clérigo
				Druida

Claves

Las claves son una forma de definir con palabras concretas la naturaleza del PJ. Estos rasgos te permiten saber de un vistazo el tipo de PJ que tienes delante y conocer si es afectado o no por una determinada regla. Las claves que proporciona una clase no pueden ser modificadas una vez tu PJ ha sido creado salvo, tal vez, por algún poderoso conjuro.

Una clase puede contener alguna de las siguientes claves:

- *[Bueno]*. Los actos pasados y presentes del personaje irradian la bondad de Lux.
- *[Bribón]*. Los bribones son buscavidas que, para sobrevivir, emplean métodos de dudosa legalidad. Solo puedes cambiar de clase a otra clase que posea esta misma clave.
- *[Luchador]*. Los luchadores son personajes expertos en combate. Solo puedes cambiar de clase a otra clase que posea esta misma clave.
- *[Mago]*. Los magos son personajes que se valen de los diferentes tipos de magia para alcanzar sus objetivos. Solo puedes cambiar de clase a otra clase que posea esta misma clave.
- *[Maligno]*. Debido a su naturaleza, el personaje ha sido marcado por Nix como uno de los suyos.
- *[Sacerdote]*. Los sacerdotes son fieles creyentes que extraen su poder de la fe y la meditación. Solo puedes cambiar de clase a otra clase que posea esta misma clave.



Competencias

Cuando tu PJ tiene competencia en algo se considera que es apto en esa área. La clase detalla en qué armas, armaduras y salvaciones es competente. Todos los PJ recién creados tienen un bono de competencia de +2. Al subir de nivel, su bono de competencia aumenta.

Puntos de Golpe

Los PG determinan el aguante y la vitalidad del PJ. La categoría de la clase indica cuántos PG máximos tiene tu PJ a nivel 1 y cuántos PG adicionales obtiene cada vez que sube de nivel.

Razas Disponibles

No todas las clases permiten aventureros de todas las razas posibles. En cada clase se incluyen las razas a las que puede pertenecer el PJ. Las razas se escogen y se detallan en el **Capítulo 3**.

Tabla de Progreso de Personaje

Además de las mejoras habituales inherentes a las subidas de nivel, tu PJ aprenderá nuevos talentos y mejorará los ya existentes. Las tablas de progreso de la clase muestran de forma rápida cuál es el progreso del PJ.

Talentos

Todas las clases poseen habilidades especiales que les confieren ciertas particularidades, habitualmente positivas, en algún aspecto del juego. Llamamos a estos rasgos talentos.

Cambiar de Clase

Es posible que el desarrollo de la historia de tu PJ te lleve al extremo de necesitar un cambio de clase con el que reflejar esos cambios en las mecánicas de juego. En estos casos, puedes cambiar tu clase por otra con la misma clave de categoría de clase —*[Bribón]*, *[Luchador]*, *[Mago]* y *[Sacerdote]*—, pero para reflejar la inexperiencia del PJ con los nuevos rasgos y talentos, pierdes un nivel y reduces tus puntos de experiencia al mínimo de dicho nivel.

Adalid

«No todo son galanterías y actos piadosos, novato. A veces la rectitud debe defenderse con un brazo fuerte. Vuelve a tomar ese escudo y ponte en guardia de nuevo».

Claves: [Bueno], [Luchador].

Competencia en armaduras: armaduras ligeras, armaduras medianas, armaduras pesadas y escudos.

Competencia en armas: armas simples cuerpo a cuerpo, armas simples a distancia, armas marciales cuerpo a cuerpo, armas marciales a distancia.

Equipo inicial: una cota de escamas, un escudo mediano, una espada larga, una manta, una mochila y un odre.

Razas disponibles: humano y semielfo.

Los adalides son personas que han decidido regir sus vidas por un código de conducta inquebrantable. Cada Adalid siente que debe proteger una causa que ve en peligro en este mundo cada vez más oscuro y mezquino. Como consecuencia, toman el camino de las armas, especializándose en el combate con escudo.

No tienen por qué estar adscritos a ninguna orden ni atados a un señor por un juramento. Aunque sí que es cierto que se les puede encontrar dedicados a la protección de la hija de un señor o siguiendo los dictados de una orden de caballería. Muchos

andan de forma errante por el mundo, enderezando los entuertos que encuentran a su paso, como si fueran caballeros andantes.

Es fácil reconocer a un adalid: la mayor parte de ellos llevan pesadas armaduras, poco prácticas para la vida en el camino, y enormes escudos en ristre. Son los héroes del pueblo, aquellos que salvan de forma altruista a las poblaciones que no tienen suficiente dinero para costear una partida de mercenarios.



TABLA DE PROGRESO DE ADALID

Nivel	Talentos	Golpe de Escudo
1	Salvación	-
2	Protección	1d6 + FUE
3	Esperanza	1d8 + FUE
4		1d10 + FUE
5	Determinación	1d12 + FUE
6		2d6 + FUE
7		2d8 + FUE
8		2d10 + FUE
9		2d12 + FUE
10		3d10 + FUE

Talentos de Adalid

- **Salvación.** Puedes proteger a tus aliados de los ataques directos del enemigo. Si un enemigo al que hayas conseguido golpear en tu último turno va a realizar un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia contra un aliado tuyo que esté a menos de 2 metros de ti, puedes interponerte para recibir tú el ataque en su lugar. Debes declararlo antes de que el enemigo realice la tirada.
- **Protección.** Desde el **nivel 2** tienes un conocimiento superior del manejo del escudo. Mientras lleves un escudo puedes sumar +1 a tu CA. Además, puedes emplear tu acción bonus para atacar cuerpo a cuerpo a un enemigo con un ataque de Golpe de Escudo. Eres competente con este ataque y realizas daño contundente en función de tu nivel, como se indica en la **Tabla de Progreso de Adalid**.
Si un enemigo recibe 8 puntos de daño o más con un Golpe de Escudo, debe superar una salvación de Fortaleza o quedar en estado *[Aturdido]* hasta el final de tu próximo turno. La CD de la salvación será igual a tu nivel +8.
- **Esperanza.** A partir de **nivel 3**, cada vez que tus PG se reduzcan a 0 debido a un ataque, puedes utilizar tu reacción y 1 PE para recuperar automáticamente 1d10 PG.
- **Determinación.** Tras alcanzar el **nivel 5**, obtienes ventaja en las salvaciones especiales de muerte y en las salvaciones de Voluntad.

Bárbaro

«¿Qué miras? ¡Lárgate antes de que te machaque la cabeza! ¿Lo ves? Ahora voy a tener que borrarte tu estúpida cara a puñetazos».

Clave: [Luchador].

Competencia en armaduras: armaduras ligeras, armaduras medianas y escudos.

Competencia en armas: armas simples cuerpo a cuerpo, armas simples a distancia, armas marciales cuerpo a cuerpo, armas marciales a distancia.

Equipo inicial: una gran hacha, una manta, una mochila, un odre y una poción de curación.

Raza disponible: humano.

Los bárbaros son temerarios luchadores que se lanzan al combate sin más protección que su ropa o un simple escudo. Tienen fama de ser susceptibles, feroces y propensos a mostrar una gran rabia interior, que canalizan en su arma más potente.

Mientras están poseídos por la furia asesina, los bárbaros son capaces de soportar toda clase de heridas sin mostrar flaqueza, y parecen infundidos por una gran fuerza con la que descargan golpes brutales a sus enemigos.

Los bárbaros carecen de formación militar. Su aprendizaje suele provenir de su propia experiencia, ganada en los múltiples combates en los que suele meterles su carácter belicoso. Si llegan a acceder al ejército o la guardia, no permanecen mucho tiempo. Por su temperamento les es bastante difícil acatar la autoridad y suelen ser almas libres.



TABLA DE PROGRESO DE BÁRBARO

Nivel	Talentos	Daño Adicional de Furia
1	Furia, Resistencia Salvaje	+2
2	Ataque Temerario	+2
3	Ataque Adicional (1)	+2
4		+3
5	Furia Inmortal	+3
6	Ataque Adicional (2)	+3
7		+3
8		+4
9	Ataque Adicional (3)	+4
10		+4

Talentos de Bárbaro

- **Furia.** Puedes emplear 1 PE y una acción bonus para entrar en estado furioso. El estado furioso finaliza tras 1 minuto, cuando caes [*Inconsciente*] o cuando terminas un turno sin haber atacado a una criatura hostil. Cuando estás en estado furioso luchas con una ira demencial y ganas los siguientes beneficios:
 - Tienes ventaja en las pruebas de atributo de Fuerza y en las salvaciones de Fortaleza.
 - Cuando hagas un ataque con un arma cuerpo a cuerpo usando tu Fuerza, ganas un bonificador al daño que depende de tu nivel, como se indica en la **Tabla de Progreso de Bárbaro**.
 - Ganas resistencia al daño contundente, cortante y perforante.
- **Resistencia Salvaje.** Tu CA es de 10 + DES + CON cuando no llevas armadura. Puedes usar escudo y seguir manteniendo este beneficio.
- **Ataque Temerario.** A partir del **nivel 2**, cuando hagas el primer ataque cuerpo a cuerpo con arma de tu turno, puedes hacer un ataque temerario en el que tendrás ventaja. Sin embargo, hasta el principio de tu próximo turno los enemigos tendrán ventaja en sus ataques contra ti.
- **Ataque Adicional.** A partir del **nivel 3** puedes atacar dos veces en lugar de una, siempre que uses la acción de Atacar en tu turno. El número de ataques aumenta a tres cuando alcanzas el **nivel 6** y a cuatro cuando alcanzas el **nivel 9**.
- **Furia Inmortal.** Al alcanzar el **nivel 5**, puedes aguantar las más duras heridas. Si bajas a 0 PG mientras estás furioso, puedes gastar 1 PE para mantenerte a 1 PG.

Bardo

«Cuando piensas en un Bardo, te viene a la cabeza gente inofensiva: muchachas danzando en ropa interior, poetas recitando nuevas o ridículos bufones haciendo reír al noble con sus cabriolas, canciones y sátiras. No te fíes de las apariencias».

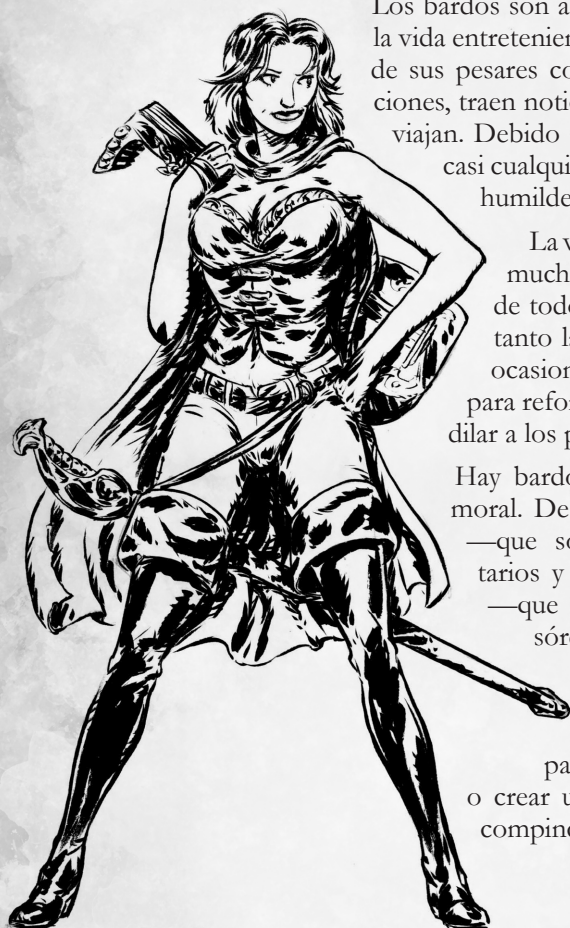
Clave: [Bribón].

Competencia en armaduras: armaduras ligeras y escudos pequeños.

Competencia en armas: armas simples cuerpo a cuerpo, armas simples a distancia, espada corta, espada ropera, espada larga.

Equipo inicial: una armadura de cuero, dos dagas o una espada corta, un instrumento musical (cualquiera), una manta, una mochila y un odre.

Razas disponibles: alto elfo, elfo de los bosques, humano y semielfo.



Los bardos son artistas errantes que se ganan la vida entreteniéndolos a las gentes y alejándolos de sus pesares cotidianos. Junto a sus actuaciones, traen noticias de las tierras por las que viajan. Debido a ello, son bien recibidos en casi cualquier lugar, desde la posada más humilde a la casa más noble.

La vida en los caminos les enseña mucho. Los bardos saben un poco de todo y es habitual que dominen tanto la magia como la espada. En ocasiones, usan esos conocimientos para reforzar sus actuaciones y encandilar a los públicos más resistentes.

Hay bardos de toda clase y catadura moral. Desde los artistas privilegiados —que son mantenidos de mandatarios y nobles— a los vagabundos —que plagan las tabernas más sórdidas y se diferencian poco de los granujas callejeros—, estos bribones aprovechan sus conocimientos para tomar lo que necesitan o crear una distracción para que un compinche haga el trabajo sucio.

TABLA DE PROGRESO DE BARDO		
Nivel	Talentos	Dado de Inspiración
1	Inspiración, Magia Arcana	d6
2	Polivalencia	d6
3		d8
4	Maestro Cultural	d8
5		d10
6		d10
7	Canción de Guerra	d12
8		d12
9		d12
10		d12

Talentos de Bardo

- **Inspiración.** Al coste de 1 PE y una acción bonus, puedes escoger una criatura diferente a ti que te escuche y que esté a un máximo de 24 metros. Esa criatura gana el Dado de Inspiración que se indica en la **Tabla de Progreso de Bardo**. Durante los siguientes 10 minutos, la criatura puede tirar el Dado de Inspiración y añadir el resultado a una prueba de atributo, tirada de ataque o salvación. Este dado puede añadirse después de realizar la tirada. Una criatura solo puede tener un Dado de Inspiración y, una vez utilizado, lo pierde.
- **Magia Arcana.** Conoces algunos conjuros basados en ilusiones, remedios curativos y encantamientos. Empleas **magia arcana**, y puedes llegar a conocer los conjuros que se indican en la **Lista de Conjuros de Bardo**. Tu atributo de lanzamiento de conjuros es el Carisma.
- **Polivalencia.** Desde el **nivel 2**, puedes añadir la mitad de tu bono de competencia, redondeando hacia abajo, cuando hagas una prueba de atributo en la que no seas competente.
- **Maestro Cultural.** A partir de **nivel 4**, cada vez que haces una prueba de atributo de Inteligencia relacionada con historias, leyendas o conocimiento popular, puedes añadir tu bono de competencia al resultado de la prueba como si fueras competente en Inteligencia. Si ya lo eras, doblas el bono de competencia.
- **Canción de Guerra.** Tras alcanzar el **nivel 7**, cuando alguien usa un Dado de Inspiración para una tirada de ataque, puede añadir el resultado de dicho dado también al daño.

LISTA DE CONJUROS DE BARDO

Conjuros A Voluntad

Calentar/Enfriar
Fulgor
Ilusión menor
Impacto verdadero
Intimidar bestia
Luces danzantes
Mano espectral
Mensaje
Remendar
Sonido

Conjuros de Rango 1

Caída de pluma
Comprensión idiomática
Condena
Curar heridas
Detectar magia
Disfrazarse
Dormir
Escritura ilusoria
Fuego feérico
Hablar con los animales
Hechizar persona
Heroísmo
Identificar
Imagen silenciosa
Onda atronadora
Palabra sanadora
Sirviente inadvertido
Terribles carcajadas
Zancada prodigiosa

Conjuros de Rango 2

Abrir
Aumentar atributo
Boca mágica
Calentar metal
Calmar emociones
Ceguera/Sordera
Detectar pensamientos
Distracer
Estallar
Inmovilizar persona
Invisibilidad
Localizar animales o plantas
Localizar objeto

Mensajero animal
Restablecimiento menor
Silencio
Sugestión
Ver lo invisible
Zona de verdad

Conjuros de Rango 3

Clarividencia
Cobijo seguro
Crecer plantas
Disipar magia
Don de lenguas
Glifo de protección
Hablar con las plantas
Hablar con los muertos
Imagen mayor
Indetectabilidad
Maldición
Miedo
Nube apestosa
Pauta hipnótica
Recado

Conjuros de Rango 4

Confusión
Invisibilidad mayor
Libertad de movimiento
Localizar criatura
Polimorfia
Puerta dimensional
Terreno alucinógeno

Conjuros de Rango 5

Animar objetos
Círculo de teletransporte
Curar heridas de masas
Despertar
Dominar persona
Escudriñamiento
Falso doble
Historias y leyendas
Inmovilizar monstruo
Ligadura de los mundos
Mensaje onírico
Misión
Modificar recuerdos

Restablecimiento mayor
Revivir a los muertos
Similitud

Conjuros de Rango 6

Danza irresistible de Eranian
Encontrar la ruta
Ilusión programada
Mirada penetrante
Proteger localización
Sugestión de masas
Visión verdadera

Conjuros de Rango 7

Espada arcana
Espejismo arcano
Jaula de fuerza
Mansión magnífica de Eranian
Paso etéreo
Proyectar imagen
Regenerar
Resurrección
Teleportar

Conjuros de Rango 8

Debilitar mente
Dominar monstruo
Labia
Mente en blanco
Palabra de poder: Aturdir

Conjuros de Rango 9

Palabra de poder: Matar
Polimorfia auténtica
Premonición

Caído

«Sirves a una diosa que te ignora. Puedo entenderte, eres tan débil como lo fui yo. Pero entonces descubrí cómo hacer que sean los dioses quienes me sirvan a mí. Ahora soy mucho más poderoso. Te lo demostraré».

Claves: [Maligno], [Sacerdote].

Competencia en armaduras: armaduras ligeras, armaduras medianas, armaduras pesadas y escudos.

Competencia en armas: armas simples cuerpo a cuerpo, armas simples a distancia, armas marciales cuerpo a cuerpo, armas marciales a distancia.

Equipo inicial: una cota de escamas, un escudo mediano, una manta, una espada larga, una mochila, un odre y un símbolo impío.

Razas disponibles: humano y semielfo.

Los clérigos de Lux tienen que lidiar con las energías oscuras de Nix, que están deseando corromperlos para volverlos en contra de su diosa. Cuando lo consiguen, el clérigo se convierte en un caído.

Casi todos los caídos profesaban antes una gran fe en Lux. Las decepciones de la vida o una personalidad egocéntrica pueden ser los detonantes perfectos para el radical cambio de fe.

Los caídos no están bien vistos en casi ningún lugar de Eirendor, por lo que suelen intentar pasar desapercibidos camuflándose de guerreros o de clérigos de Lux.

Todo esto queda en evidencia, claro está, cuando emplean alguna de sus terribles artes oscuras.



TABLA DE PROGRESO DE CAÍDO

Nivel	Talentos
1	Magia Divina
2	Devorador de Almas
3	
4	
5	Intervención Divina
6	
7	
8	Consunción Impía
9	
10	

Talentos de Caído

- **Magia Divina.** Como conductor del poder oscuro, eres capaz de lanzar aterradores conjuros. Empleas **magia divina**, y conoces los conjuros que se indican en la **Lista de Conjuros de Caído**. Tu atributo de lanzamiento de conjuros es la Sabiduría.
Para poder lanzar conjuros debes mostrar un símbolo impío.
- **Devorador de Almas.** A partir de **nivel 2** puedes escoger uno de los objetos que llesves encima: una armadura, una espada, un escudo o un talismán. Mientras esté en tus manos, este objeto adquiere la clave *[Maligno]* y te permite extraer las almas de los seres moribundos. Cuando una criatura con las claves *[Bestia]*, *[Celestial]*, *[Feérico]* o *[Humanoide]* muere, puedes tocarla con el objeto y absorber su ánima, condenándola eternamente y permitiéndote recuperar tanto Poder como el nivel de la criatura. No podrás superar tu Poder Máximo de esta forma. El efecto es extraordinariamente vistoso y no dejará dudas de su naturaleza impía.
- **Intervención Divina.** Desde el **nivel 5**, puedes invocar a Nix para que intervenga en tu favor. Para ello, debes usar tu acción, implorar la ayuda de la deidad y explicar la asistencia que buscas. Tienes un porcentaje de posibilidades igual a tu Poder Máximo de que tu petición sea atendida. Si tienes éxito, no puedes usar otra vez este talento en 7 días. De no ser así, puedes usarlo otra vez tras finalizar un descanso.
- **Consunción Impía.** Tras alcanzar el **nivel 8**, cada vez que dañes a un enemigo con un arma cuerpo a cuerpo, le haces perder tanto Poder como resultado en una tirada de 1d4. Además, el objetivo pierde la *[Concentración]* automáticamente, si la está usando.

LISTA DE CONJUROS DE CAÍDO

Conjuros A Voluntad

Explosión Mental
 Guía divina
 Intimidar bestia
 Protección contra la lluvia
 Resistencia
 Soltar
 Sonido
 Toque gélido

Conjuros de Rango 1

Ataque Mortal
 Atormentar
 Condena
 Crear o destruir agua
 Detectar el bien
 Detectar magia
 Detectar venenos y enfermedades
 Drenaje
 Escudo de fe
 Hechizar persona
 Infligir heridas
 Orden
 Protección contra el bien
 Vida falsa

Conjuros de Rango 2

Arma espiritual
 Augurio
 Aumentar atributo
 Calmar emociones
 Ceguera/Sordera
 Detectar pensamientos
 Detectar trampas
 Inmovilizar persona
 Llama continua
 Localizar objeto
 Oscuridad
 Protección contra el veneno
 Silencio
 Sin rastro
 Ver lo invisible
 Zona de verdad

Conjuros de Rango 3

Caminar sobre las aguas
 Círculo mágico
 Clarividencia
 Crear comida y agua
 Disipar magia
 Don de lenguas
 Espíritus guardianes
 Fundirse con la piedra
 Hablar con los muertos
 Maldición
 Miedo
 Protección contra la energía
 Quitar maldición
 Ralentizar
 Reanimar a los muertos
 Recado
 Revivir
 Toque vampírico

Conjuros de Rango 4

Adivinación
 Confusión
 Controlar el agua
 Libertad de movimiento
 Localizar criatura
 Marchitar
 Tentáculos negros
 Transformar piedra

Conjuros de Rango 5

Aliento de Dragón
 Comunión
 Contagio
 Descarga flamígera
 Escudriñamiento
 Expulsar el bien
 Falso doble
 Historias y leyendas
 Ligadura de los mundos
 Misión
 Modificar recuerdos
 Nube aniquiladora
 Plaga de insectos
 Revivir a los muertos

Conjuros de Rango 6

Aliado de otro mundo
 Barrera de cuchillas
 Crear muerto viviente
 Dañar
 Desintegrar
 Encontrar la ruta
 Festín de héroes
 Palabra de regreso
 Prohibición
 Visión verdadera

Conjuros de Rango 7

Dedo de la muerte
 Desplazamiento entre mundos
 Jaula de fuerza
 Paso etéreo
 Resurrección
 Tormenta de fuego

Conjuros de Rango 8

Campo de antimagia
 Controlar el clima
 Debilitar mente
 Terremoto

Conjuros de Rango 9

Palabra de poder: Matar
 Proyección astral
 Resurrección verdadera
 Umbral

Cazador de Demonios

«El mayor de los sacrificios no es morir por otro, es convertirte en lo que más odias para alcanzar tu venganza».

Claves: [Bribón], [Maligno].

Competencia en armaduras: armaduras ligeras y escudos pequeños.

Competencia en armas: armas simples cuerpo a cuerpo, armas simples a distancia, cimitarra, espada corta, espada larga, espada ropera, guja, látigo, tridente, armas marciales a distancia.

Equipo inicial: una armadura de cuero, una ballesta de mano, una daga, un estuche de virotes, una manta, una mochila, un odre y veinte virotes.

Razas disponibles: humano y semielfo.



Casi todos los cazadores de demonios han sobrevivido a algún ataque de criaturas malignas o demoníacas. La experiencia vivida y la pérdida de sus seres queridos los ha impulsado a buscar venganza sin importar el medio.

Es en ese punto cuando un extraño guerrero de armadura carmesí se acerca a los futuros cazadores de demonios y les ofrece un trato por el cual entregan su alma a cambio de facultades especiales que les ayudarán a cumplir la más interminable de las venganzas. Tras firmar el pacto con su sangre, la criatura se convierte en un cazador de demonios.

En la mayoría de reinos, se les suele considerar asesinos de la peor estofa, agitadores, herejes y signos de mal agüero, pero cuando el mal llega a sus tierras, son los primeros en luchar contra él.

TABLA DE PROGRESO DE CAZADOR DE DEMONIOS	
Nivel	Talentos
1	Experto en Ballestas, Magia Limitada
2	Disparo Rápido
3	Exterminador de Demonios (x2)
4	
5	Inmortalidad
6	
7	Exterminador de Demonios (x3)
8	
9	
10	

Talentos de Cazador de Demonios

- **Experto en Ballestas.** Ignoras la clave *[Recarga]* de cualquier ballesta de mano, ballesta ligera o ballesta pesada. Además, cuando empleas tu acción para realizar un ataque con un arma de una mano, puedes utilizar tu acción bonus para atacar con una ballesta de mano que tengas en la otra mano.
- **Magia Limitada.** Tu pacto demoníaco te permite lanzar determinados conjuros de **magia limitada**, y conoces los conjuros que se indican en la **Lista de Conjuros de Cazador de Demonios**. Tu atributo de lanzamiento de conjuros es la Inteligencia.
- **Disparo Rápido.** A partir de **nivel 2**, no sufres desventaja en tus ataques a distancia por estar a 2 metros o menos de una criatura enemiga.
- **Exterminador de Demonios.** Desde el **nivel 3** duplicas los dados de daño que lanzas cuando atacas con un arma a una criatura con las claves *[Aberración]*, *[Infernal]*, *[Monstruosidad]*, o *[Muerto Viviente]*.
A **nivel 7**, triplicas los dados de daño que lanzas contra estas criaturas.
- **Inmortalidad.** Al alcanzar el **nivel 5** estás tan consumido por tu venganza que no puedes morir. No puedes ser resucitado por ningún efecto o conjuro, pero un día después de morir, independientemente de la forma en la que lo hagas, resucitarás —si has sufrido la amputación de algún miembro, será visible la costura—. Sustituye la clave *[Humanoide]* por *[Muerto Viviente]*.
Debes emplear obligatoriamente este talento hasta que hayas completado tu venganza o seas enterrado ritualmente por una criatura con la clave *[Sacerdote]* de un nivel igual o superior al tuyo.

LISTA DE CONJUROS DE CAZADOR DE DEMONIOS

Conjuros de Rango 1

Atormentar
Condena
Detectar el bien
Detectar el mal
Dormir
Identificar
Infligir heridas
Manos ardientes
Nube brumosa
Protección contra el bien
Protección contra el mal
Salto
Terribles carcajadas

Conjuros de Rango 2

Calentar metal
Detectar trampas
Estallar

Hoja flamígera
Oscuridad
Paso brumoso
Ráfaga de viento
Sin rastro
Visión en la oscuridad
Zona de verdad

Conjuros de Rango 3

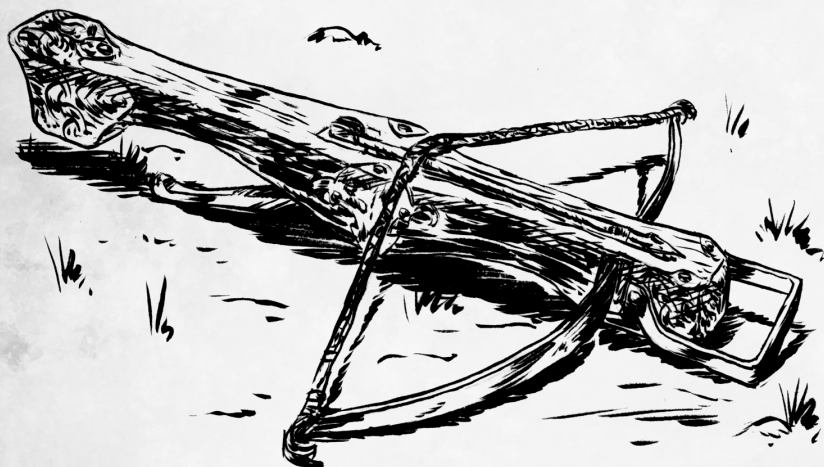
Círculo mágico
Don de lenguas
Forma gaseosa
Hablar con los muertos
Maldición
Miedo
Toque vampírico
Volar

Conjuros de Rango 4

Confusión
Destierro
Libertad de movimiento
Marchitar
Ojo arcano
Tentáculos negros

Conjuros de Rango 5

Aliento de Dragón
Caparazón antivida
Contacto con otro mundo
Contagio
Expulsar el mal
Mano arcana



Clérigo

«Yo vivo para servir al reino y a la Diosa. No espero a cambio ni una bolsa de oro, ni ser recordado. ¿Alguno de vosotros osa dudar de mi compromiso con este viaje?».

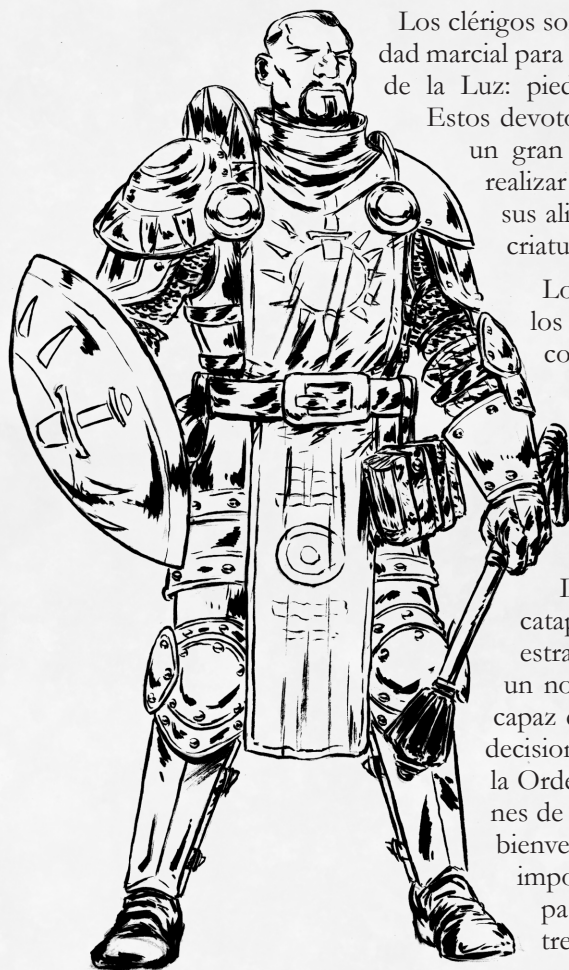
Claves: [Bueno], [Sacerdote].

Competencia en armaduras: armaduras ligeras, armaduras medianas, armaduras pesadas y escudos.

Competencia en armas: bastones, clavas, grandes clavas, látigos, martillos de guerra, martillos ligeros, mayales, mazas, mutiladoras, redes.

Equipo inicial: una cota de escamas, un escudo mediano, una manta, una maza, una mochila, un odre y un símbolo sagrado.

Razas disponibles: alto elfo, enano, humano y semielfo.



Los clérigos son sacerdotes de Lux con capacidad marcial para defender los ideales de la Orden de la Luz: piedad, honor, justicia y rectitud.

Estos devotos guerreros son poseedores de un gran poder divino que les permite realizar proezas mágicas como ayudar a sus aliados en combate y repeler a las criaturas impías.

Los clérigos son valorados por los habitantes de Eirendor como consejeros, sanadores y jueces. La mayoría de ellos pertenece a la Orden de la Luz.

La Orden de la Luz tiene su sede en Valdheim. Allí es donde se enseña a los novicios a canalizar su fe. Ser un clérigo de Lux es un gran honor que puede catapultar a un simple plebeyo a un estrato social elevado, o convertir a un noble ambicioso en un consejero capaz de influir poderosamente en las decisiones de un gobernante. Por ello, la Orden pone a prueba las motivaciones de sus aspirantes antes de darles la bienvenida: se aceptan candidatos sin importar su condición social o su pasado, siempre y cuando demuestren ser lo suficientemente dignos.

TABLA DE PROGRESO DE CLÉRIGO	
Nivel	Talentos
1	Magia Divina
2	Expulsar Muertos Vivientes
3	
4	
5	Intervención Divina
6	
7	
8	Sendero de la Luz
9	
10	

Talentos de Clérigo

- **Magia Divina.** Como conductor del poder de Lux, eres capaz de lanzar conjuros sagrados. Empleas **magia divina**, y conoces los conjuros que se indican en la **Lista de Conjuros de Clérigo**. Tu atributo de lanzamiento de conjuros es la Sabiduría.
Para poder lanzar conjuros debes mostrar un símbolo sagrado de Lux.
- **Expulsar Muertos Vivientes.** A partir del **nivel 2** puedes gastar 1 PE y emplear tu acción para entonar una plegaria contra los muertos vivientes. Todos las criaturas con la clave [*Muerto Viviente*] que te vean o escuchen en un radio de 12 metros deben superar una salvación de Voluntad a una CD igual a $8 + SAB +$ tu bono de competencia. Cada criatura que falle la salvación queda expulsada durante 1 minuto o hasta que reciba daño. Un muerto viviente expulsado debe emplear sus turnos intentando moverse tan lejos como pueda, y no puede acercarse voluntariamente a una distancia inferior a 12 metros de ti.
- **Intervención Divina.** Desde el **nivel 5**, puedes invocar a Lux para que intervenga en tu favor. Para ello, debes usar tu acción, implorar la ayuda de la deidad y explicar la asistencia que buscas. Tienes un porcentaje de posibilidades igual a tu Poder Máximo de que tu petición sea atendida. Si tienes éxito, no puedes usar otra vez este talento en 7 días. De no ser así, puedes usarlo otra vez tras finalizar un descanso.
- **Sendero de la Luz.** Tras alcanzar el **nivel 8**, cada vez que dañes a un enemigo con un arma cuerpo a cuerpo, puedes sanar la mitad del daño causado a una criatura visible y a un máximo de 12 metros de ti.

LISTA DE CONJUROS DE CLÉRIGO

Conjuros A Voluntad

Expiación
Fuego sagrado
Fulgor
Guía divina
Protección contra la lluvia
Remendar
Resistencia
Soltar
Sonido

Conjuros de Rango 1

Bendición
Condena
Crear o destruir agua
Curar heridas
Detectar el mal
Detectar magia
Detectar venenos y enfermedades
Escudo de fe
Infligir heridas
Orden
Palabra sanadora
Protección contra el mal
Purificar comida y bebida
Rayo guiado
Santuario

Conjuros de Rango 2

Arma espiritual
Augurio
Aumentar atributo
Auxilio divino
Calmar emociones
Ceguera/Sordera
Descanso apacible
Detectar trampas
Inmovilizar persona
Llama continua
Localizar objeto
Protección contra el veneno
Restablecimiento menor
Rezo de sanación
Silencio
Vínculo protector
Zona de verdad

Conjuros de Rango 3

Caminar sobre las aguas
Círculo mágico
Clarividencia
Crear comida y agua
Disipar magia
Don de lenguas
Espíritus guardianes
Faro de esperanza
Fundirse con la piedra
Glifo de protección
Hablar con los muertos
Luz del día
Maldición
Palabra sanadora de masas
Protección contra la energía
Quitar maldición
Reanimar a los muertos
Recado
Revivir

Conjuros de Rango 4

Adivinación
Controlar el agua
Custodia contra la muerte
Destierro
Libertad de movimiento
Localizar criatura
Transformar piedra

Conjuros de Rango 5

Comunión
Contagio
Curar heridas de masas
Descarga flamígera
Escudriñamiento
Expulsar el mal
Historias y leyendas
Ligadura de los mundos
Misión
Plaga de insectos
Restablecimiento mayor
Revivir a los muertos
Sacralizar

Conjuros de Rango 6

Aliado de otro mundo
Barrera de cuchillas
Crear muerto viviente
Dañar
Encontrar la ruta
Festín de héroes
Palabra de regreso
Prohibición
Sanar
Visión verdadera

Conjuros de Rango 7

Conjurar celestial
Desplazamiento entre mundos
Palabra de poder: Barrera
Palabra divina
Paso etéreo
Regenerar
Resurrección
Tormenta de fuego

Conjuros de Rango 8

Aura sagrada
Campo de antimagia
Controlar el clima
Terremoto

Conjuros de Rango 9

Proyección astral
Resurrección verdadera
Sanar a las masas
Umbral

Druída

«La gente pasa a diario junto al prado y se pregunta qué hago abí, descalzo, medio desnudo y tendido con los ojos cerrados sobre la hierba. Creen que no me entero de cómo se refieren a mí. Pero yo no estoy loco. A diferencia de ellos, siento el Equilibrio».

Clave: [Sacerdote].

Competencia en armaduras: armaduras ligeras, armaduras medias y escudos —los druidas no son competentes con ninguna armadura o escudo hecho de metal—.

Competencia en armas: bastones, cimitarras, clavas, dagas, dardos, hoces, hondas, lanzas y mazas.

Equipo inicial: una armadura de cuero, un escudo mediano, una lanza, una manta, una mochila, un odre y un símbolo sagrado.

Razas disponibles: elfo de los bosques, humano y semielfo.

Los druidas son poderosas criaturas conocedoras de la naturaleza y de sus incontables secretos. Son capaces de comunicarse con las plantas, sanar, adoptar formas animales o convocar las poderosas fuerzas de los elementos. Su vínculo con la naturaleza les aleja de las grandes urbes de Eirendor.

Los druidas son adeptos del Equilibrio, una religión que proviene de los elfos de los bosques. El Equilibrio adora al dios Eir y plantea una concepción del mundo diferente al credo de Lux. Esta religión está basada en medios tonos, sin claros ni oscuros: intenta ver las cosas siempre desde dos perspectivas opuestas, extrayendo lo bueno de las peores situaciones y lo malo de las mejores.

Aunque druida es la palabra común para referirse a los sacerdotes y sacerdotisas del dios Eir, también se usa en entornos rurales para referirse a aquellas personas que tienen conocimientos de hierbas, animales y remedios naturales o que hacen gala del comportamiento extravagante de un ermitaño o de un loco.



TABLA DE PROGRESO DE DRUIDA

Nivel	Talentos	Nivel Forma Salvaje
1	Magia Divina	-
2	Forma Salvaje	1
3		2
4	Don de la Vida	2
5		3
6		4
7	Elegido de Eir	5
8		5
9		6
10	Archidruida	7

Talentos de Druida

- **Magia Divina.** Eres un elegido de Eir, y puedes canalizar su poder en forma de conjuros. Empleas **magia divina**, y conoces los conjuros que se indican en la **Lista de Conjuros de Druida**. Tu atributo de lanzamiento de conjuros es la Sabiduría.

Para poder lanzar conjuros debes mostrar un símbolo sagrado de Eir.

- **Forma Salvaje.** A partir de **nivel 2**, puedes emplear 1 PE y una acción bonus para convertirte en cualquier criatura que conozcas con la clave *[Bestia]* de un nivel máximo igual al indicado en la **Tabla de Progreso de Druida**.

Mientras te encuentres en Forma Salvaje cambias la Fuerza, la Destreza, la Constitución, los Reflejos, la Fortaleza, la CA, los PG, los Talentos y todas tus claves por las de la criatura escogida. Además, no puedes hablar, ni lanzar conjuros.

Si estás en Forma Salvaje y tus PG se reducen a 0, vuelves a tu forma normal y recuperas los rasgos y puntuaciones que tenías antes de transformarte, incluyendo el valor temporal de los Puntos de Golpe.

Puedes finalizar los efectos de Forma Salvaje y volver a tu forma normal empleando una acción bonus.

- **Don de la Vida.** Desde **nivel 4**, cada vez que un efecto de un conjuro que hayas lanzado sane a una criatura, puedes añadir a la cantidad sanada tantos PG adicionales como tu nivel.
- **Elegido de Eir.** Cuando alcances el **nivel 7**, cualquier criatura con la clave *[Bestia]* o *[Planta]* que desee atacarte debe superar una salvación de Voluntad contra tu CD de conjuros o no puede hacerlo.
- **Archidruida.** Al alcanzar el **nivel 10**, tu forma salvaje no cuesta PE. Además, ignoras la clave *[Coste X]* de todos los conjuros que lances.

LISTA DE CONJUROS DE DRUIDA

Conjuros A Voluntad

Aumentar peso
Calentar/Enfriar
Guía divina
Intimidar bestia
Jugar con fuego
Remendar
Resistencia
Sonido
Soplo de viento

Conjuros de Rango 1

Crear o destruir agua
Curar heridas
Detectar magia
Detectar venenos y enfermedades
Enraizar
Fuego feérico
Hablar con los animales
Hechizar persona
Nube brumosa
Onda atronadora
Purificar comida y bebida
Revitalizar
Salto
Zancada prodigiosa

Conjuros de Rango 2

Aumentar atributo
Calentar metal
Detectar trampas
Esfera flamígera
Espinas
Fuego lunar
Hoja flamígera
Inmovilizar persona
Localizar animales o plantas
Localizar objeto
Mensajero animal
Piel de corteza
Protección contra el veneno
Ráfaga de viento
Restablecimiento menor
Sin rastro
Visión en la oscuridad

Conjuros de Rango 3

Caminar sobre las aguas
Conjurar animales
Crecer plantas
Disipar magia
Forma gaseosa
Fundirse con la piedra
Hablar con las plantas
Luz del día
Muro de viento
Protección contra la energía
Respiración acuática
Tormenta de relámpagos

Conjuros de Rango 4

Confusión
Conjurar criaturas del bosque
Conjurar elementales menores
Controlar el agua
Dominar bestia
Insecto gigante
Libertad de movimiento
Localizar criatura
Marchitar
Muro de fuego
Piel pétrea
Polimorfia
Terreno alucinógeno
Tormenta de hielo
Transformar piedra

Conjuros de Rango 5

Caparazón antivida
Comunión con la naturaleza
Conjurar elemental
Contagio
Curar heridas de masas
Despertar
Escudriñamiento
Ligadura de los mundos
Misión
Muro de piedra
Plaga de insectos
Reencarnar
Restablecimiento mayor
Zancada arbórea

Conjuros de Rango 6

Caminar el viento
Conjurar ánima feral
Encontrar la ruta
Festín de héroes
Muro de espinas
Rayo solar
Remover la tierra
Sanar
Viajar por las plantas

Conjuros de Rango 7

Desplazamiento entre mundos
Espejismo arcano
Invertir gravedad
Regenerar
Tormenta de fuego

Conjuros de Rango 8

Antipatía/Simpatía
Controlar el clima
Debilitar mente
Explosión solar
Formas salvajes
Terremoto

Conjuros de Rango 9

Cambiar de forma
Premonición
Resurrección verdadera
Tormenta de venganza

Explorador

«Todo lo que sé lo aprendí solo, con paciencia y silencio. Paciencia para comprender el lenguaje de las huellas y no soltar la cuerda del arco antes de tiempo. Silencio para no advertir a las presas y moverme sin contratiempos».

Clave: [Luchador].

Competencia en armaduras: armaduras ligeras, armaduras medianas y escudos.

Competencia en armas: armas simples cuerpo a cuerpo, armas simples a distancia, armas marciales cuerpo a cuerpo, armas marciales a distancia.

Equipo inicial: un arco corto, una armadura de cuero, un carcaj, una daga, veinte flechas, una manta, una mochila y un odre.

Razas disponibles: elfo de los bosques, humano y semielfo.

Los exploradores son luchadores versátiles, adaptados para desenvolverse en plena naturaleza. Son excelentes tiradores, expertos en el rastreo y la supervivencia. A menudo ejercen las profesiones de guardabosques, guías o cazadores en sus lugares de origen, aunque también es posible encontrarlos por todo el mundo como mercenarios, guías, exploradores, aventureros e incluso bandidos.

Los exploradores llegan a desarrollar una extraña empatía con sus presas más habituales, resultándole fácil detectarlas, rastrearlas y predecir sus movimientos. En caso de ser una criatura inteligente, llegan incluso a aprender sus costumbres e idiomas.

Los exploradores conocen bien el medio y desarrollan una intuición especial que les permite familiarizarse rápidamente con el entorno que les rodea.



TABLA DE PROGRESO DE EXPLORADOR		
Nivel	Talentos	Marca del Cazador
1	Cazador de Monstruos, Guía Experto (1)	-
2	Precisión del Cazador	-
3	Ataque Adicional (1), Cazador de Monstruos (2)	-
4	Marca del Cazador	1d6
5	Guía Experto (2)	1d6
6	Ataque Adicional (2)	1d6
7	Cazador de Monstruos (3)	2d6
8		2d6
9	Ataque Adicional (3)	2d6
10		3d6

Talentos de Explorador

- **Cazador de Monstruos.** Tienes ventaja en las tiradas de Sabiduría y de Inteligencia para rastrear y recabar información sobre las criaturas con una de las siguientes claves: *[Aberración]*, *[Bestia]*, *[Feérico]*, *[Gigante]*, *[Monstruosidad]* o *[Trasgo]*. Una vez por turno, cuando ataques con un arma a una criatura con la clave elegida, puedes volver a tirar los dados de la tirada de daño y usar cualquiera de los dos resultados.
Al alcanzar el **nivel 3** puedes escoger una segunda clave a la que aplicar este beneficio. Cuando subas a **nivel 7** puedes escoger la tercera.
- **Guía Experto.** Si guías a tu grupo por territorio salvaje, este no se puede perder salvo por intervención mágica. Además, cuando forrajeas, encuentras el doble de alimento de lo que encontraría cualquier otro.
A partir de **nivel 5**, ignoras el *[Terreno Difícil]*.
- **Precisión del Cazador.** Desde el **nivel 2**, cuando haces un ataque de armas a distancia, no obtienes desventaja por encontrarte a alcance largo, ni penalizador cuando tu objetivo se encuentra protegido por media cobertura o con cobertura de tres cuartos.
- **Ataque Adicional.** A partir del **nivel 3** puedes atacar dos veces en lugar de una, siempre que uses la acción de Atacar en tu turno.
El número de ataques aumenta a tres cuando alcanzas el **nivel 6** y a cuatro cuando alcanzas el **nivel 9**.
- **Marca del Cazador.** Al alcanzar el **nivel 4**, puedes emplear una acción bonus para marcar a una criatura durante 1 minuto. Cada vez que ataques a dicha criatura puedes añadir el daño extra que se indica en la **Tabla de Progreso del Explorador**. Solo es posible mantener una Marca del Cazador al mismo tiempo.

Guardián Arcano

«No intentes huir. Una vez has sido marcado por la casa Arquenion, tu destino está sellado».

Clave: [Mago].

Competencia en armaduras: armaduras ligeras y escudos.

Competencia en armas: armas simples cuerpo a cuerpo, armas simples a distancia, un arma marcial cuerpo a cuerpo de tu elección, un arma marcial a distancia de tu elección.

Equipo inicial: una armadura de cuero, un arma marcial cuerpo a cuerpo de tu elección o dos armas simples cuerpo a cuerpo de tu elección, una manta, una mochila y un odre.

Razas disponibles: alto elfo.

Los guardianes arcanos son los guerreros más destacados entre los altos elfos. Combinan el potencial mágico de la naturaleza feérica con la especialización en el manejo de armas cuerpo a cuerpo y con la agilidad y los reflejos propios de su raza.

Los mejores guardianes arcanos son seleccionados para formar parte de la Guardia Blanca de Valdheim, un regimiento de élite que protege a los más importantes archimagos altos elfos. Cuando la situación lo requiere, colaboran con el Aliento de la Reina en la defensa de los intereses de Valdheim.

A pesar de su reducido número, los resultados de sus batallas y su gran rendimiento les han labrado una gran reputación que se extiende por todo Valdanan.



TABLA DE PROGRESO DE GUARDIÁN ARCANO		
Nivel	Talentos	Daño Forja Élfica
1	Forja Élfica, Magia Limitada	1d4+1
2	Crítico Mejorado (19-20)	1d4+1
3	Destrucción	2d4+2
4		2d4+2
5		3d4+3
6		3d4+3
7		4d4+4
8	Crítico Mejorado (18-20)	4d4+4
9		5d4+5
10		5d4+5

Talentos de Guardián Arcano

- **Forja Élfica.** Has sido bendecido con el saber de los antiguos guerreros de los altos elfos, y eres capaz de vincular un arma o armadura a tu esencia feérica con tan solo emplear 1 hora de meditación. La vinculación es permanente y personal. Obtienes los siguientes beneficios:
 - Cada vez que realices daño con tu arma vinculada, causas tanto daño místico adicional como se indica en la **Tabla de Progreso de Guardián Arcano**.
 - Cuando llevas tu armadura vinculada consideras los impactos críticos que te realicen como impactos normales.
- **Magia Limitada.** Tu linaje élfico te permite lanzar determinados conjuros de **magia limitada**, y conoces los conjuros que se indican en la **Lista de Conjuros de Guardián Arcano**. Tu atributo de lanzamiento de conjuros es la Inteligencia.
- **Crítico Mejorado.** Desde **nivel 2**, los ataques de tus armas obtienen un crítico en tiradas de 19 o 20. Desde el **nivel 8** los ataques de tus armas obtienen un crítico en tiradas de 18, 19 y 20.
- **Destrucción.** Desde el **nivel 3**, cuando ataques y reduzcas los PG de un enemigo a 0, podrás hacer un ataque a otro enemigo que tengas a tu alcance.



LISTA DE CONJUROS DE GUARDIÁN ARCANO

Conjuros de Rango 1

Armadura de mago
 Detectar magia
 Disco flotante
 Dormir
 Explosión de Escarcha
 Grasa
 Identificar
 Manos ardientes
 Protección contra el mal
 Salto

Conjuros de Rango 2

Agrandar/Reducir
 Boca mágica
 Descanso apacible
 Esfera flamígera
 Flecha ácida de Melton
 Invisibilidad
 Levitar
 Localizar objeto

Ráfaga de viento
 Telaraña

Conjuros de Rango 3

Acelerar
 Bola de fuego
 Cobijo seguro
 Disipar magia
 Glifo de protección
 Protección contra la energía
 Quitar maldición
 Recado
 Volar

Conjuros de Rango 4

Cofre secreto
 Controlar el agua
 Escudo de escarcha
 Escudo de fuego
 Invisibilidad mayor
 Ojo arcano

Polimorfia
 Puerta dimensional

Conjuros de Rango 5

Aliento de Dragón
 Creación
 Escudriñamiento
 Mensaje onírico
 Misión
 Telequinesia

Guerrero

«Provocarás tu propio sufrimiento solo por saborear la efímera gloria de vencer a tu oponente».

Clave: [Luchador].

Competencia en armaduras: armaduras ligeras, armaduras medianas, armaduras pesadas y escudos.

Competencia en armas: armas simples cuerpo a cuerpo, armas simples a distancia, armas marciales cuerpo a cuerpo, armas marciales a distancia.

Equipo inicial: una cota de mallas, un escudo mediano, una espada larga, una manta, una mochila y un odre.

Razas disponibles: enano, humano y semielfo.

Los guerreros son expertos y versátiles luchadores, capaces de manejar con soltura todo tipo de armas mientras portan las más pesadas armaduras. Para ello, deben superar años de arduo entrenamiento, fortaleciendo su cuerpo y su espíritu, y nunca descuidarse: un guerrero que no entrena se oxida como la hoja de una espada que no se engrasa.

Muchos guerreros son soldados o guardias, profesiones relativamente seguras con las que conseguir buena formación y un salario decente. Sin embargo, también hay guerreros dedicados a otras formas de ganarse la vida: mercenarios, tutores contratados para adiestrar a jóvenes nobles, guardaespaldas, matones criminales e incluso gladiadores profesionales.

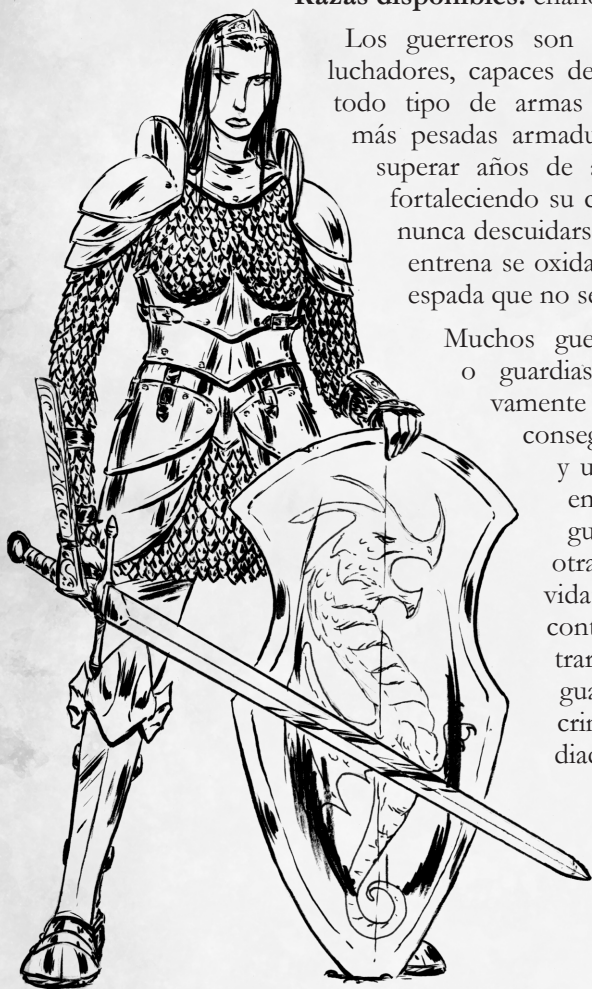


TABLA DE PROGRESO DE GUERRERO		
Nivel	Talentos	Dado de Combate
1	Entrenamiento Marcial, Recuperación	d4
2	Crítico Mejorado (19-20)	d4
3	Ataque Adicional (1)	d6
4		d6
5		d8
6	Ataque Adicional (2)	d8
7		d10
8	Crítico Mejorado (18-20)	d10
9	Ataque Adicional (3)	d12
10	Campeón Invencible	d12

Talentos de Guerrero

- **Entrenamiento Marcial.** Eres un experto combatiente, capaz de poner lo mejor de ti mismo en cada golpe que das. No sumas tu bono de competencia al impacto cuando realizas un ataque con un arma. En su lugar, tira el Dado de Combate que corresponda a tu nivel en la **Tabla de Progreso de Guerrero** y añade el resultado al impacto y al daño.
- **Recuperación.** Puedes gastar 1 PE y emplear una acción bonus para realizar un movimiento defensivo y recuperar parte de los daños sufridos por el combate. Recuperas tantos PG como el resultado en tu Dado de Combate + tu nivel.
- **Crítico Mejorado.** Desde **nivel 2**, los ataques de tus armas obtienen un crítico en tiradas de 19 o 20.
Desde el **nivel 8** los ataques de tus armas obtienen un crítico en tiradas de 18, 19 y 20.
- **Ataque Adicional.** A partir del **nivel 3** puedes atacar dos veces en lugar de una, siempre que uses la acción de Atacar en tu turno.
El número de ataques aumenta a tres cuando alcanzas el **nivel 6** y a cuatro cuando alcanzas el **nivel 9**.
- **Campeón Invencible.** Al alcanzar el **nivel 10**, si tienes menos de la mitad de tus puntos de golpe al inicio de tu turno, recuperas tantos PG como resultado en la tirada de $2d4 + \text{CON}$. No puedes beneficiarte de este talento si tienes 0 PG.

Hechicero

«¿Acaso crees que esto va de poder? ¡No! Esto va de conocimiento, de comprensión de la naturaleza de las cosas, del tejido de la realidad que nos envuelve. El poder es solo un efecto secundario de la comprensión... ¡Humanos! ¡Siempre tan impacientes! ¡Deja esos trucos de salón antes de que decida que estoy perdiendo el tiempo contigo!».

Clave: [Mago].

Competencia en armaduras: ninguna.

Competencia en armas: bastones, ballestas ligeras, dagas, dardos y hondas.

Equipo inicial: un bastón o una daga, un libro de conjuros, una manta, una mochila, un odre y una poción de curación.

Razas disponibles: alto elfo, humano y semielfo.



Los hechiceros son criaturas con una inteligencia y una afinidad especial con el saber arcano. Tras emplear largos años de estudio bajo el tutelaje de un maestro, un hechicero es capaz de modelar la realidad a su voluntad, realizando increíbles milagros.

Tras terminar su aprendizaje, los hechiceros continúan adquiriendo conocimientos para desarrollar sus habilidades, habitualmente bajo el mecenazgo de alguna persona adinerada.

Es fácil reconocer a un hechicero por sus túnicas o ropajes holgados, por las armas que suele portar y por el extraño brillo púrpura que refulege en sus ojos.

El saber arcano de los hechiceros no está bien visto en las comunidades más religiosas de Eirendor, puesto que la única magia que procede de Lux es la que emplean sus sacerdotes. Por contra, los humanos que dominan la magia son considerados seres excepcionales por los elfos y otras criaturas feéricas.

TABLA DE PROGRESO DE HECHICERO

Nivel	Talentos
1	Extracción, Magia Arcana
2	Conocimiento Arcano
3	
4	
5	Calma Mental
6	
7	Evocador
8	
9	
10	Archimago

Talentos de Hechicero

- **Extracción.** Estás aprendiendo a entender la mismísima esencia del poder mágico. Concentrándote y meditando durante 1 minuto, eres capaz de extraer tu propia vitalidad y convertirla en Poder vivo. Puedes gastar 1 PE para recuperar tanto Poder como tu nivel.
- **Magia Arcana.** Como sabio y experto en el poder arcano, eres capaz de lanzar conjuros de todo tipo. Empleas **magia arcana**, y puedes llegar a conocer los conjuros que se indican en la **Lista de Conjuros de Hechicero**. Tu atributo de lanzamiento de conjuros es la Inteligencia. Posees un libro de conjuros que necesitas repasar cada mañana. De no poder hacerlo, no podrás lanzar conjuros de Rango 1 o superior.
- **Conocimiento Arcano.** Desde **nivel 2**, puedes añadir nuevos conjuros a tu libro, copiándolos de legajos perdidos o de otros libros de conjuros. Un conjuro copiado no cuenta para el máximo de conjuros conocidos del hechicero.
Para copiar un conjuro necesitas emplear tantas horas como el Rango del conjuro. No puedes copiar conjuros [*A Voluntad*].
- **Calma Mental.** A partir del **nivel 5**, realizas las salvaciones para mantener la concentración con tu Voluntad, en lugar de con tu Fortaleza.
- **Evocador.** Al alcanzar el **nivel 7**, puedes añadir tu INT a las tiradas de daño de tus ataques con conjuros.
- **Archimago.** Cuando llegues al **nivel 10**, tu potencial arcano es tal que puedes sustituir la clave [*Extenuante*] por [*Diario*] en todos tus conjuros. Además, ignoras la clave [*Coste X*].

LISTA DE CONJUROS DE HECHICERO (1)

Conjuros A Voluntad

Aumentar peso
 Calentar/Enfriar
 Contacto electrizante
 Fulgor
 Ilusión menor
 Impacto verdadero
 Jugar con fuego
 Luces danzantes
 Mano espectral
 Mensaje
 Protección contra la lluvia
 Rayo de escarcha
 Rayo de fuego
 Remendar
 Salpicadura de ácido
 Sonido
 Soplo de viento
 Toque gélido
 Zancada fantasma

Conjuros de Rango 1

Alarma
 Armadura de mago
 Caída de pluma
 Comprensión idiomática
 Detectar magia
 Disco flotante
 Disfrazarse
 Dormir
 Escritura ilusoria
 Escudo
 Explosión de Escarcha
 Grasa
 Hechizar persona
 Identificar
 Imagen silenciosa
 Manos ardientes
 Nube brumosa
 Onda atronadora
 Orbe cromático
 Protección contra el mal
 Proyectil mágico
 Retirada expeditiva
 Rociada de color

Salto
 Sirviente inadvertido
 Terribles carcajadas
 Vida falsa
 Zancada prodigiosa

Conjuros de Rango 2

Abrir
 Agrandar/Reducir
 Alterar el propio aspecto
 Arma mágica
 Aura mágica
 Boca mágica
 Ceguera/Sordera
 Cerrar
 Contorno borroso
 Descanso apacible
 Detectar pensamientos
 Esfera flamígera
 Estallar
 Flecha ácida de Melton
 Imagen múltiple
 Inmovilizar persona
 Invisibilidad
 Levitar
 Llama continua
 Localizar objeto
 Oscuridad
 Paso brumoso
 Ráfaga de viento
 Rayo abrasador
 Rayo debilitador
 Sugestión
 Telaraña
 Tregar cual arácnido
 Truco de la cuerda
 Ver lo invisible
 Visión en la oscuridad

Conjuros de Rango 3

Acelerar
 Bola de fuego
 Círculo mágico
 Clarividencia
 Cobijo seguro

Corcel fantasmal
 Disipar magia
 Don de lenguas
 Forma gaseosa
 Glifo de protección
 Imagen mayor
 Indetectabilidad
 Intermitencia
 Maldición
 Miedo
 Nube apestosa
 Pauta hipnótica
 Protección contra la energía
 Quitar maldición
 Ralentizar
 Rayo relampagueante
 Reanimar a los muertos
 Recado
 Respiración acuática
 Toque vampírico
 Tormenta de granizo
 Volar

Conjuros de Rango 4

Asesino fantasmal
 Cofre secreto
 Confusión
 Conjurar elementales menores
 Controlar el agua
 Destierro
 Escudo de escarcha
 Escudo de fuego
 Esfera elástica de Eranian
 Fabricar
 Invisibilidad mayor
 Localizar criatura
 Marchitar
 Mastín fiel
 Muro de fuego
 Ojo arcano
 Piel pétrea
 Polimorfia
 Puerta dimensional
 Sanctasanctórum privado
 Tentáculos negros

LISTA DE CONJUROS DE HECHICERO (2)

Terreno alucinógeno
Tormenta de hielo
Transformar piedra

Conjuros de Rango 5

Aliento de Dragón
Animar objetos
Círculo de teletransporte
Conjurar elemental
Cono de frío
Contacto con otro mundo
Creación
Dominar persona
Escudriñamiento
Falso doble
Historias y leyendas
Inmovilizar monstruo
Ligadura de los mundos
Mano arcana
Mensaje onírico
Misión
Modificar recuerdos
Muro arcano
Muro de piedra
Nube aniquiladora
Pasadizo
Similitud
Telequinesia
Vínculo telepático

Conjuros de Rango 6

Cadena de relámpagos
Carne a piedra
Círculo de muerte
Contingencia
Crear muerto viviente
Danza irresistible de Eranian
Desintegrar
Esfera congelante
Globo de invulnerabilidad
Ilusión programada
Invocación instantánea
Jarra mágica
Mirada penetrante
Muro de hielo
Proteger localización
Rayo solar
Remover la tierra
Sugestión de masas
Visión verdadera

Conjuros de Rango 7

Aislar
Bola de fuego de Aleena
Dedo de la muerte
Desplazamiento entre mundos
Espada arcana
Espejismo arcano
Invertir gravedad
Jaula de fuerza
Mansión magnífica de Eranian
Paso etéreo

Proyectar imagen
Rociada prismática
Simulacro
Teleportar

Conjuros de Rango 8

Antipatía/Simpatía
Campo de antimagia
Clonar
Controlar el clima
Debilitar mente
Dominar monstruo
Explosión solar
Laberinto
Mente en blanco
Nube incendiaria
Palabra de poder: Aturdir
Semimundo

Conjuros de Rango 9

Cambiar de forma
Cautiverio
Deseo
Detener el tiempo
Lluvia de meteoritos
Muro prismático
Palabra de poder: Matar
Pesadilla
Polimorfia auténtica
Premonición
Proyección astral
Umbral

Ojos Púrpuras

El reconocible brillo de los ojos de los hechiceros los convierte en criaturas especialmente reconocibles, lo que puede ser un problema en algunas regiones como el reino de Andelth.

No es extraño, por tanto, ver cómo los hechiceros se confunden con el entorno gracias a oscuras capuchas, disfrazándose o llevando vendas en los ojos.

Hoja de Otoño

«No estás preparado para enfrentarte a mí. No digas que no te lo advertí».

Clave: [Bribón].

Competencia en armaduras: ninguna.

Competencia en armas: armas simples cuerpo a cuerpo, armas simples a distancia, arcos largos, espadas cortas, espadas largas, filos otoñales.

Equipo inicial: dos filos otoñales, una manta, una mochila y un odre.

Razas disponibles: elfo de los bosques.

Las hojas de otoño forman parte de una orden monástica derivada del druidismo. Surgen al comienzo de la Cuarta Edad, ante la necesidad de proteger el Equilibrio y los límites de Silvania. Su sede se encuentra en el Santuario de Otoño, donde reciben a aquellos que han sentido la llamada para ser los guardianes del Equilibrio.

A diferencia de los Druidas, tienen un carácter abiertamente belicoso y dedican gran parte de su tiempo a la comprensión de su cuerpo y su mente y a la forja de una férrea disciplina. Así, se convierten en guerreros extremadamente ágiles y de incomparable velocidad.

Tras largos períodos de aprendizaje, los novicios atraviesan un doloroso ritual en el que todo su cuerpo se tatúa con motivos druidicos, en la ofrenda de su cuerpo al Equilibrio. También se les entrega una pareja de cuchillas dobles, conocidas como filos otoñales.

Aunque es frecuente que las hojas de otoño ejerzan de guardaespaldas de los más importantes druidas, también suelen dedicarse a patrullar las fronteras de Silvania para evitar que los forasteros entren sin ser invitados.

Aquellos que están en realizando labores activas como guardianes afeitan su cabello como símbolo de entrega. Por contra, los que se dedican a una vida contemplativa y a realizar labores comunitarias dejan crecer su cabello.



TABLA DE PROGRESO DE HOJA DE OTOÑO

Nivel	Talentos
1	Corte Otoñal, Viento de Invierno
2	Brisa Primaveral
3	
4	
5	Brote Estival
6	
7	
8	
9	
10	

Talentos de Hoja de Otoño

- **Corte Otoñal.** Puedes cargar a una velocidad imposible en línea recta, arrasando con tus filos otoñales todo lo que hay en el camino. Una vez por turno, puedes realizar Corte Otoñal, acción con la que te desplazas 8 metros en línea recta sin generar ataques de oportunidad. Además, todas las criaturas que estén a un máximo de 2 metros del lugar por el que hayas pasado, deben superar una salvación de Reflejos con CD igual a $8 + \text{tu bono de competencia} + \text{tu DES}$ o sufrirán tantos d6 de daño cortante como tu nivel de Hoja de Otoño.
Puedes utilizar Corte Otoñal siempre y cuando sostengas un arma [*Ligera*] y [*Sutil*] en cada mano. No obstante, si las armas no son filos otoñales, las criaturas afectadas tendrán ventaja en la salvación de Reflejos.
- **Viento de Invierno.** Eres excepcionalmente rápido. Todos los ataques a distancia que te tengan como objetivo tienen desventaja y obtienes ventaja en todas las salvaciones de Reflejos. No te beneficias de este talento si estás [*Apresado*], [*Aturdido*], [*Derribado*], [*Frenado*] o [*Paralizado*].
- **Brisa Primaveral.** A partir de **nivel 2**, tu entrenamiento y naturaleza silvana te permiten moverte con mayor soltura. Puedes emplear tu acción bonus en realizar una acción de Correr o Separarse.
- **Brote Estival.** Desde **nivel 5**, cada vez que lances un arma con la clave [*Arrojadiza X*] empleando tu acción, puedes hacer que vuelva a tus manos de forma inmediata. Una criatura en la trayectoria puede atraparla empleando su reacción y superando una prueba de atributo de Destreza a CD 20.

Irredento

«Prometí proteger a mi pueblo o morir. Por lo que a mí respecta, ya estoy muerto, así que ni se te ocurra ponerme esa venda».

Clave: [Luchador].

Competencia en armaduras: ninguna.

Competencia en armas: armas simples cuerpo a cuerpo, armas simples a distancia, armas marciales cuerpo a cuerpo.

Equipo inicial: una gran hacha, una manta, una mochila y un odre.

Razas disponibles: enano.

El sentido del deber y la valía en combate son dos de los grandes pilares del pueblo enano. Quien traiciona, voluntaria o involuntariamente, estos principios es rechazado por su propio pueblo. Pero aún quedan esperanzas para aquellos que quieren hacer desaparecer la mancha del deshonor que cae sobre su nombre y su familia. Convertirse en irredentos.

Estos enanos se han sometido a la maldición de la Runa de la Vergüenza, que portan a la vista de todos, tatuada en la frente. Cuando un enano acepta la runa, solo hay un camino para él: no volver a fallar otra vez.

Los irredentos vagan por el mundo buscando un objetivo que solo ellos parecen conocer pero que, a ojos de cualquiera, es morir en combate. No dudan lanzarse a la batalla para desmembrar a sus enemigos con una fuerza desorbitada. Por única armadura llevan su propia piel o una simple tela, y lo cierto es que no parecen necesitar más.

Matar o morir en soledad es su única opción, y en más de una ocasión tendrán que deshacerse de la ayuda ajena para evitar que la deshonor vuelva a caer sobre ellos y les aleje de toda gloria y redención. Pero si consiguen alcanzar la gloria en Otromundo, la maldición desaparecerá, logrando el más alto reconocimiento que puede alcanzar un enano.



TABLA DE PROGRESO DE IRREDENTO

Nivel	Talentos
1	Maldición del Rompejuramentos
2	Resistencia Salvaje
3	Temeridad
4	
5	Sed de Sangre
6	Perseguir la Gloria
7	
8	Hasta el Último Aliento
9	
10	

Talentos de Irredento

- **Maldición del Rompejuramentos.** Fallaste a tu pueblo y ahora estás maldito por tu juramento. Ahora, tu única esperanza de restaurar tu nombre es morir en un glorioso combate. Este talento te otorga los siguientes beneficios y perjuicios:
 - Por cada 10 PG de diferencia entre tus PG y tus PG máximos, puedes añadir 1d6 al daño cuando realizas un ataque cuerpo a cuerpo con arma [*A Dos Manos*].
 - Cuando tus PG descienden a 0, cualquier intento ajeno a ti de curarte o estabilizarte es infructuoso y no tiene efecto.
 - No se te puede resucitar, ya que una vez has muerto en glorioso combate has alcanzado la redención y la paz en Otromundo.
- **Resistencia Salvaje.** Desde **nivel 2**, tu CA es de 10 + DES + CON.
- **Temeridad.** A partir del **nivel 3**, eres inmune al estado [*Asustado*] y a los conjuros y efectos que lo impongan.
- **Sed de Sangre.** Al alcanzar el **nivel 5**, tienes ventaja en las tiradas de ataque de tus ataques de oportunidad.
- **Perseguir la Gloria.** Desde el **nivel 6**, cuando fallas una salvación, puedes emplear tu reacción y 1 PE para repetirla.
- **Hasta el Último Aliento.** A partir del **nivel 8**, cuando en combate tus PG se reducen a 0 no caes [*Inconsciente*] y puedes seguir combatiendo de la forma habitual. Debes realizar las salvaciones especiales de muerte al inicio de cada uno de tus turnos y se te aplican las reglas habituales de muerte y estabilización.

Pícaro

«Guárdate de Puertoceniza. En especial de los mendigos mutilados, los niños perdidos y las jovencitas en apuros. No dudarán en liberarte del peso de tu bolsa. Aún así, es un buen lugar para alquilar gentuza sin escrúpulos...».

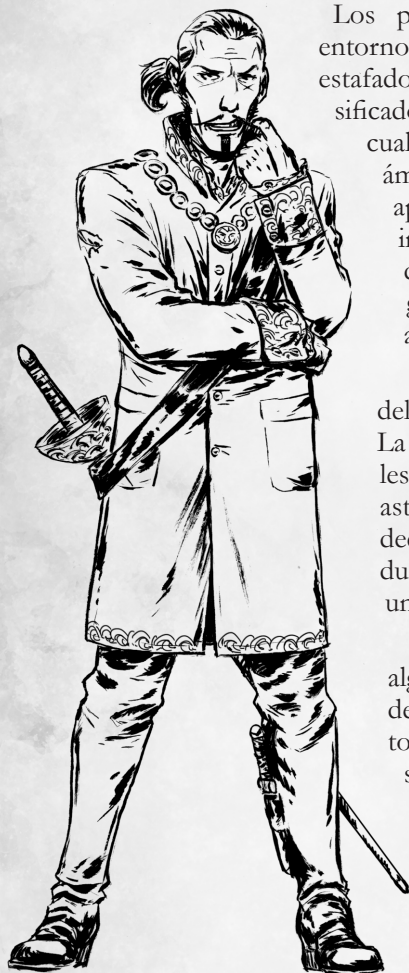
Clave: [Bribón].

Competencia en armaduras: armaduras ligeras y escudos pequeños.

Competencia en armas: armas simples cuerpo a cuerpo, armas simples a distancia, ballestas de mano, espadas cortas, espadas largas, espadas roperas.

Equipo inicial: una armadura de cuero, dos dagas o una espada corta y una daga, una manta, una mochila y un odre.

Razas disponibles: humano y semielfo.



Los pícaros pertenecen en su mayoría a entornos criminales. Entre ellos hay ladrones, estafadores, piratas, bandidos, traficantes, falsificadores, prostitutas, mendigos, asesinos o cualquier otra profesión relacionada con un ámbito marginal. Son oficios que se suelen aprender y ejercer desde la más tierna infancia, aunque hay casos de nobles desterrados, comerciantes arruinados, o gentes que han caído en desgracia por el azar de la vida.

Los pícaros suelen nacer en la peor cara del mundo, lo que les marca para siempre. La vida en los márgenes de la legalidad les hace desarrollar de forma natural una astucia y rapidez sin igual. Así destacan los dedos ágiles de un carterista en la muchedumbre o el ataque silencioso y rápido de un asesino en un callejón.

No todos los pícaros son delincuentes, algunos de ellos son mantenidos de grandes cortes y nobles poderosos. Estos sujetos son seleccionados principalmente por sus habilidades en infiltración, engaño y seducción.

TABLA DE PROGRESO DE PÍCARO

Nivel	Talentos
1	Ataque Furtivo. Especialista
2	Acción Astuta
3	
4	
5	
6	Esquiva Asombrosa
7	
8	
9	
10	Usar Objeto Mágico

Talentos de Pícaro

- **Ataque Furtivo.** Sabes cómo atacar sutilmente y aprovechar las distracciones de tu oponente. Una vez por turno, si tienes ventaja en la tirada de ataque puedes infligir tantos d6 de daño adicional como tu nivel de pícaro. También puedes emplear Ataque Furtivo si atacas a un enemigo que esté a menos de 2 metros de uno de tus aliados. El ataque debe realizarse con un arma que posea las claves *[Sutil]* o *[Munición X]*.
- **Especialista.** Eres capaz de realizar algunas tareas de dudosa moralidad con extrema facilidad. Cada vez que haces una prueba de atributo de Inteligencia relacionada con buscar trampas o puertas secretas, o una prueba de atributo de Destreza relacionada con abrir cerraduras, desactivar trampas, escapismo, esconderse, robar o moverse sigilosamente; puedes añadir tu bono de competencia al resultado de la prueba. Si ya eras competente en el atributo correspondiente, doblas el bono de competencia.
- **Acción Astuta.** Desde el **nivel 2**, tu rapidez mental y tu agilidad te permiten actuar con mayor presteza. Puedes emplear tu acción bonus para realizar una acción de Correr, Separarse o Esconderse.
- **Esquiva Asombrosa.** Al alcanzar el **nivel 6**, cuando un atacante que puedes ver te golpea con un ataque, puedes usar tu reacción para reducir a la mitad el daño que sufras.
- **Usar Objeto Mágico.** Al **nivel 10** has aprendido tanto sobre cómo funciona la magia que puedes improvisar el uso de objetos mágicos como si fueras capaz de lanzar magia. Tu atributo de lanzamiento de conjuros es la Inteligencia.
Además, una vez al día tienes ventaja en una prueba de atributo que realices para aumentar tu puntuación de afinidad con un artefacto.

Pionero

«Esto no son bártulos: es mi mochila, y llevo cosas realmente útiles en ella. A ver déjame un segundo que busque... ¿Te hacía falta una pipa, no? ¡Acabo de encontrar la de mi abuelo! Está un poco vieja pero es de muy buena manufactura...».

Clave: [Luchador].

Competencia en armaduras: armaduras ligeras, armaduras medianas y escudos.

Competencia en armas: armas simples cuerpo a cuerpo, armas simples a distancia, armas marciales cuerpo a cuerpo, armas marciales a distancia.

Equipo inicial: una ballesta ligera, una armadura de cuero, un estuche de virotes, una hacha de batalla, una manta, una mochila, un odre y veinte virotes.

Razas disponibles: enano.

Siempre ha habido grandes viajeros y exploradores entre los enanos. Ahora, en el momento en el que se enfrentan a la extinción, muchos de ellos han tomado las pertenencias de sus familiares muertos y han salido a la búsqueda de un nuevo hogar.

Los pioneros viajan por los rincones más insospechados de Eirendor, siguiendo el hilo de misteriosos acontecimientos con los que pretenden salvar a su raza de la extinción.

Tienen fama de ser buenos exploradores, buscadores y guías. Y no les falta razón: no hay grupo de aventureros que no esté deseando integrar o contratar a uno de estos enanos.



TABLA DE PROGRESO DE PIONERO			
Nivel	Talentos	Sabia Herencia	Bolsa Mágica
1	Bolsa Mágica, Sabia Herencia	35%	50%
2	Ojo de Buen Cubero	40%	55%
3	Ataque Adicional (1)	45%	60%
4		50%	65%
5	Conozco el Camino	55%	70%
6	Ataque Adicional (2)	60%	75%
7		65%	80%
8		70%	85%
9	Ataque Adicional (3)	75%	90%
10		80%	95%

Talentos de Pionero

- **Bolsa Mágica.** Tienes una Bolsa Mágica llena de útiles heredados de tus familiares caídos. Una vez por día, cuando necesites cualquier objeto no perecedero que se te ocurra y que no sea mágico, puedes emplear 1 minuto buscando en la Bolsa Mágica. La probabilidad de encontrar ese objeto depende de tu nivel, tal y como se muestra en la **Tabla de Progreso de Pionero**.

La bolsa está vacía a ojos de cualquier persona que no pertenezca a tu familia. Si no devuelves los objetos a la bolsa antes de 24 horas, deshonorarás a tus ancestros y te retirarán el acceso a la Bolsa Mágica.

- **Sabia Herencia.** Cada vez que te encuentres con una criatura puedes emplear una acción para pedir a tus ancestros información sobre la especie de la criatura. La probabilidad de que te hagan caso depende de tu nivel, tal y como se muestra en la **Tabla de Progreso de Pionero**.
- **Ojo de Buen Cubero.** A partir de **nivel 2**, cada vez que haces una prueba de atributo de Inteligencia relacionada con construcciones, puertas secretas, trampas y otros mecanismos, puedes añadir tu bono de competencia al resultado de la prueba como si fueras competente en Inteligencia. Si ya lo eras, doblas el bono de competencia.
- **Ataque Adicional.** A partir del **nivel 3** puedes atacar dos veces en lugar de una, siempre que uses la acción de Atacar en tu turno. El número de ataques aumenta a tres cuando alcanzas el **nivel 6** y a cuatro cuando alcanzas el **nivel 9**.
- **Conozco el Camino.** Desde el **nivel 5**, ya has aprendido casi todo acerca del mundo que te rodea. No te puedes perder salvo por efecto de un conjuro y no puedes ser sorprendido.

Señor de las Bestias

«¿Cómo que no podemos pasar? ¿Eh? ¿Por la bestia? No es una bestia es mi amigo. ¡Y se llama Coco! Oye, si Coco no entra yo tampoco. Además tu taberna está mugrienta y todo es muy caro».

Clave: [Luchador].

Competencia en armaduras: armaduras ligeras, armaduras medianas y escudos.

Competencia en armas: armas simples cuerpo a cuerpo, armas simples a distancia, armas marciales cuerpo a cuerpo, armas marciales a distancia.

Equipo inicial: un arco corto, una armadura de cuero, un carcaj, una lanza, veinte flechas, una manta, una mochila y un odre.

Razas disponibles: elfo de los bosques, humano y semielfo.

Los señores de las bestias son simples personas que han nacido con una especial empatía hacia el reino animal. Son capaces de formar un vínculo íntimo con algunas criaturas salvajes. Este vínculo tiene un carácter espiritual, y les otorga una comprensión mutua única y telepática.

En muchos lugares, se suele creer que los señores de las bestias son adiestradores, y sus oficios suelen estar relacionados con los animales, bien como mozos de establos, domadores, artistas callejeros, maestros de canes, cazadores o similar. En las zonas donde se rinde culto al Equilibrio, se cree que estas personas han sido bendecidas por Eir y, tanto el señor de las bestias como su compañero animal, son especialmente respetados.

Los señores de las bestias deben tener mucho cuidado en las poblaciones civilizadas, ya que pasearse acompañado de bestias salvajes puede provocar pánico y desconfianza en la población.

No todos los señores de las bestias son conscientes de su don. Algunos, sobre todo los de más bajo poder, solo creen tener una gran afinidad con su compañero animal.



TABLA DE PROGRESO DE SEÑOR DE LAS BESTIAS	
Nivel	Talentos
1	Compañero Animal
2	Comprensión Animal
3	Ataque Adicional (1)
4	
5	Posesión
6	Ataque Adicional (2)
7	
8	
9	Ataque Adicional (3)
10	

Talentos de Señor de las Bestias

- **Compañero Animal.** Has trabado un fuerte vínculo con una criatura animal. Te acompañará allí donde vayas y confiará en ti hasta el punto de poner su vida en riesgo, si fuera necesario. Puedes escoger como compañero animal cualquier criatura con la clave *[Bestia]* de un nivel inferior o igual al tuyo. Interactuas con tu compañero animal empleando tu acción bonus para ordenarle mentalmente que se mueva y realice una acción o empleando tu reacción para ordenarle que emplee una reacción.
El nivel de tu compañero animal siempre es igual a tu nivel de señor de las bestias.
A tu compañero animal se le aplican las mismas reglas de descanso y muerte que a los personajes. Si muere, no podrás sustituirlo hasta pasadas dos semanas.
- **Comprensión Animal.** Cuando llegues al **nivel 2**, habrás mejorado tanto tu empatía animal que podrás comunicarte con cualquier criatura con la clave *[Bestia]* y tendrás ventaja en las pruebas de atributo de Carisma que realices contra ellas.
- **Ataque Adicional.** A partir del **nivel 3** puedes atacar dos veces en lugar de una, siempre que uses la acción de Atacar en tu turno.
El número de ataques aumenta a tres cuando alcanzas el **nivel 6** y a cuatro cuando alcanzas el **nivel 9**.
- **Posesión.** A partir de **nivel 5**, puedes meditar durante 1 minuto para poseer a tu compañero animal. Tu cuerpo permanecerá inmóvil y no podrás percibir nada de lo que sucede alrededor de él. El compañero animal obtendrá la clave *[Poseído]* y no puede alejarse más allá de tantos kilómetros como tu nivel de señor de las bestias.

Vagarr

«Soy un hombre, pero también soy una bestia. Vivimos en un equilibrio perfecto: yo la alimento y ella me presta lo que necesito. Como estas garras, que te van a destrozar la garganta».

Clave: [Luchador].

Competencia en armaduras: armaduras ligeras, armaduras medianas y escudos.

Competencia en armas: armas simples cuerpo a cuerpo, armas simples a distancia, armas marciales cuerpo a cuerpo, armas marciales a distancia.

Equipo inicial: una armadura de cuero, un espadón o un arco corto con carcaj y veinte flechas, una mochila y un odre.

Razas disponibles: humano.

La leyenda dice que los antiguos vagarr proceden de las misteriosas Primeras Tierras, más allá del Mar del Viento. Lo cierto es que en las últimas décadas, el número de vagarr que han nacido en las tribus del oeste de las Tierras Sin Rey ha crecido exponencialmente.

Los vagarr son bárbaros que han sido elegidos por las ánimas ferales y que son alzados como mesías en sus tribus. La primera de las tres sendas espirituales, el indicativo de que el bárbaro es un vagarr, se suele manifestar durante la adolescencia, aunque no parece ser algo estrictamente necesario. El resto de las sendas espirituales se van adoptando conforme el vagarr va conociendo mejor a su ánima simbiótica.



TABLA DE PROGRESO DE VAGARR			
Nivel	Talentos	Piel del Oso	Garras del Lobo
1	Elegido, Las Tres Sendas (1)	15	1d6
2		16	2d6
3		16	2d6
4		17	3d6
5	Las Tres Sendas (2)	17	3d6
6		18	4d6
7		19	4d6
8	Las Tres Sendas (3)	19	5d6
9		20	5d6
10		21	6d6

Talentos de Vagarr

- **Elegido.** Puedes repetir cualquier tirada de ataque, salvación, prueba de atributo, o tirada de daño cuyo resultado en el dado sea de 1. Solo puedes repetir cada tirada una vez.
- **Las Tres Sendas.** Un Vagarr debe aprender las tres sendas espirituales asociadas a las ánimas ferales: el águila, el lobo y el oso. Escoge una de las tres sendas. Podrás aprender una segunda senda a **nivel 5** y la última de ellas a **nivel 8**.
 - **La Senda del Águila.** Tienes ventaja en las pruebas de atributo de Sabiduría relacionadas con la vista y puedes ver en la oscuridad en un radio de 24 metros. Además, cuando atacas a distancia puedes escoger penalizar con un -5 tu tirada de impacto para obtener +10 al daño.
 - **La Senda del Lobo.** Pierdes tus competencias en armas cuerpo a cuerpo y obtienes ventaja en las pruebas de atributo de Sabiduría relacionadas con el oído y el olfato. Empleando una acción bonus y 1 PE puedes convertir tus manos en las Garras del Lobo. Cada garra se considera un arma cuerpo a cuerpo [*Ligera*] que causa daño cortante. Consulta el daño que realizas en función de tu nivel en la **Tabla de Progreso de Vagarr**. Puedes emplear otra acción bonus para hacer desaparecer las garras.
 - **La Senda del Oso.** Pierdes todas tus competencias en armaduras y escudos. La Piel del Oso te otorga resistencia al daño contundente, ventaja en las salvaciones de Fortaleza y aumenta tu CA hasta la cantidad indicada para tu nivel en la **Tabla de Progreso de Vagarr**. No puedes sumar tu DES a la CA.





n este capítulo se abordan cuestiones que te ayudan a definir el PJ, su trasfondo y su personalidad. Los trasfondos dan una respuesta somera a quién es tu personaje, de dónde proviene, qué quiere y a dónde va.

En este punto es importante buscar un nexo de unión entre todos los rasgos y trasfondos, justificando de alguna forma los motivos que han llevado al PJ a tomar las decisiones que ha tomado y a ser como es.

Mecánica de los Trasfondos

Mecánicamente, los trasfondos tienen relevancia a tres niveles concretos:

- La **raza** del personaje te otorga algunas claves, ventajas y talentos.
- El **dinero inicial**, representado en piezas nobles (pn) o piezas reinas (pr).

Además, existe una aplicación más amplia que está sujeta a la situación. Cada vez que un personaje realice una prueba de atributo que pueda verse afectada por cualquier trasfondo de este capítulo, el Árbitro puede decidir aplicar ventaja o desventaja.

Raza

Cada personaje pertenece a una raza concreta. Elige tu raza entre las siguientes, pero hazlo teniendo en cuenta las razas permitidas por tu clase.

Cada raza tiene una serie de particularidades y otorga las **claves** de raza, tipo de criatura y tamaño, el valor del **movimiento** de PJ, los **idiomas** conocidos y los **talentos raciales**.

Alto Elfo

Claves: [Elfo], [Feérico], [Medio].

Movimiento: 12 metros.

Idiomas: Seldeín y Común.

Elegantes, gráciles e inteligentes, los altos elfos son los seres feéricos más nobles y aristocráticos. Tienen una afinidad muy especial con la magia y su linaje incluye los más gloriosos archimagos que ha conocido alguna vez el mundo.

Estos elfos son algo más pequeños que los humanos y de una constitución más fibrosa y liviana. Tienen las orejas puntiagudas y su carácter es muy elitista. Suelen tener una gran desconfianza natural hacia el resto de razas, pese a que llevan aliados con los humanos de Valdheim más de dos milenios.

Talentos Raciales de Alto Elfo

- **Afinidad Arcana.** De forma natural, te has rodeado de lo arcano. Sumas tu nivel a tu Poder Máximo.
- **Sentidos Agudizados.** Tienes los sentidos mejorados, por lo que obtienes ventaja en las pruebas de atributo de Sabiduría que impliquen el oído o la vista.

Elfo de los Bosques

Claves: *[Elfo]*, *[Feérico]*, *[Medio]*.

Movimiento: 14 metros.

Idiomas: Seldeín y Común.

Los elfos de los bosques dicen habitar Valdanar desde la Primera Edad. Cuentan que en aquella época todo el continente estaba poblado por bosques y el poder del Equilibrio era mucho más fuerte de lo que ha sido nunca.

De una altura ligeramente superior a los altos elfos, los elfos de los bosques son joviales y amistosos, aunque guardan con celo la región de Silvania, que no quieren exponer a los peligros que han devastado el resto del continente.

Talentos Raciales de Elfo de los Bosques

- **Sentidos Agudizados.** Tienes los sentidos mejorados, por lo que obtienes ventaja en las pruebas de atributo de Sabiduría que impliquen el oído o la vista.
- **Soñador.** Estás sintonizado con las energías del Equilibrio. Cada vez que duermas en un terreno boscoso, tu descanso dura 4 horas en lugar de 8 y puedes descansar una vez cada 12 horas en lugar de cada 24 horas.

Enano

Claves: *[Enano]*, *[Humanoide]*, *[Medio]*.

Movimiento: 10 metros.

Idiomas: Khozled y Común.

Antaño una raza orgullosa que vivía en un enorme reino subterráneo, los enanos son una especie en extinción que sobrevive errando de un lado a otro o estableciéndose en pequeñas comunidades de grandes ciudades como Valdheim o Frontera. La única ciudad enana que permanece en pie es la decadente Dun Orein, toda vez que Dun Roakn ha sucumbido al Caos.

Son bajitos, extremadamente corpulentos y resistentes, suelen tener largas barbas de vistosos colores, predilección por la cerveza y un carácter muy tosco. Aunque son testarudos, suelen ser gente de palabra.

Talentos Raciales de Enano

- **Resistencia Natural.** Tu dureza natural te otorga ventaja en las salvaciones de Fortaleza para evitar venenos y resistencia al daño de veneno.
- **Visión en la Oscuridad.** Estás acostumbrado a vivir en minas y construcciones subterráneas, por lo que obtienes visión en la oscuridad a 24 metros de distancia.

Humano

Claves: [*Humano*], [*Humanoide*], [*Medio*].

Movimiento: 12 metros.

Idiomas: Común.

Los humanos son la especie predominante en Eirendor. Habitan tanto las grandes ciudades como las pequeñas aldeas. Ni siquiera es raro encontrar grandes cantidades de humanos en los grandes bastiones de otras razas, como Silvania o los Antiguos Reinos Enanos.

Talentos Raciales de Humano

- **Ambición y Progreso.** Como humano, vives de forma más apasionada que el resto de razas, por lo que aprendes y te desarrollas con facilidad. Cada vez que subas a un nivel par, puedes añadir un punto a la puntuación del atributo que escojas. No puedes superar de esta forma una puntuación de 20 en ninguno de tus atributos.

Semielfo

Claves: [*Semielfo*], [*Humanoide*], [*Medio*].

Movimiento: 12 metros.

Idiomas: Común.

Los elfos y los humanos siempre se han sentido atraídos entre sí. Por un lado, los elfos disfrutan de las ganas de vivir y la pasión de los humanos. Por otro lado, los humanos consideran a los elfos especialmente atractivos. Por eso no es raro que entre ambas razas se hayan creado mestizos.

Estas criaturas no están bien vistas en las sociedades élficas, aunque pueden encajar en gran cantidad de comunidades humanas.

Físicamente son muy parecidos a los humanos, aunque poseen las puntiagudas orejas y los rasgos suaves y estilizados de sus ancestros élficos.

Talentos Raciales de Semielfo

- **Linaje Feérico.** Tienes ventaja en las salvaciones para resistir los conjuros y efectos que te intenten imponer la clave [*Encantado*].

- **Sentidos Agudizados.** Tienes los sentidos mejorados, por lo que obtienes ventaja en las pruebas de atributo de Sabiduría que impliquen el oído o la vista.

Edad

Tu PJ puede tener cualquier **edad**, aunque esta debería ser apropiada para el tipo de temática de la aventura. Por ejemplo, si un PJ no está para muchos trotes, puede que no sean especialmente indicado para una campaña de aventuras, aunque podría brillar en alguna en la que sus experiencias fueran útiles.

Elige tu edad ayudándote de la **Tabla de Edad**. Ten en cuenta que la época de la vida de cada PJ depende mucho de la raza a la que pertenezca.

TABLA DE EDAD

1d6	Época	[Elfo]	[Enano]	[Humano]	[Semielfo]
1	Adolescencia	80-149 años	30-79 años	12-19 años	12-19 años
2	Juventud	150-299 años	80-119 años	20-29 años	20-34 años
3	Adultez	300-399 años	120-179 años	30-39 años	35-49 años
4	Mediana edad	400-499 años	180-239 años	40-49 años	50-69 años
5	Madurez	500-599 años	240-299 años	50-69 años	70-84 años
6	Ancianidad	600-800 años	300-360 años	70-90 años	85-110 años

Aspecto físico

Las tablas siguientes te ayudarán a determinar el aspecto físico de forma aleatoria. Puedes definir gracias a ellas el tono de la piel, la complexión, el color de los ojos del personaje y el color del cabello. Ten en cuenta que no todos los resultados de estas tablas son aplicables para todas las razas.

TABLA DE COMPLEXIÓN

1d6	Complexión
1	Sobrepeso
2	Robusta
3	Musculosa
4	Atlética
5	Delgada
6	Enclenque

TABLA DE TONO DE LA PIEL

1d6	Tono
1	Albina
2	Pálida
3	Aceitunada
4	Dorada
5	Morena
6	Negra

TABLA DE COLOR DEL CABELLO		TABLA DE COLOR DE LOS OJOS	
1d8	Color	1d8	Color
1	Negro	1	Castaños
2	Castaño	2	Verdes
3	Caoba	3	Azules
4	Pelirrojo	4	Grisés
5	Rubio	5	Negros
6	Canoso	6	Rojizos
7	Blanco	7	Violeta
8	Exótico	8	Ámbar

Idiomas

Existen multitud de idiomas en Eirendor. En la **Tabla de Idiomas** se incluyen algunos de los más conocidos en Valdanar. Además de los estipulados por tu raza, dominas un idioma adicional si tienes Inteligencia 16 o superior.

TABLA DE IDIOMAS	
Idioma	Hablado por...
Abisal	Algunas aberraciones y seres extradimensionales
Comarcal	Los extintos medianos y especies similares
Común	Elfos, enanos, ervos, humanos, semielfos...
Dracónido	Dracos, dragones, hombres lagarto, kobolds...
Feral	Cambiaformas poco evolucionados, gnolls...
Khozled	Enanos, gigantes, ogros...
Primordial	Habitantes de los mundos elementales
Quendor	Elfos sangrientos y elfos oscuros
Seldeín	Elfos, gnomos, hadas y otros seres feéricos
Thztan	Habitantes de la Sombra
Trasgo	Goblins, hobgoblins, orcos, osgos, trolls...
Verdadera Lengua	Lengua muerta
Zeyr	Habitantes del Celeste

Personalidad

Generalmente, la personalidad se suele tratar en otros juegos basándose en el alineamiento. En **Eirendor: El Albor de la Quinta Edad** no existen alineamientos.

El mero hecho de nacer implica la capacidad del libre albedrío, lo cual permite a las personas cometer actos positivos o negativos. Muchas veces ni siquiera es fácil determinar qué está bien y qué está mal.

A pesar de no utilizar alineamientos, sí que existen las claves *[Bueno]* y *[Maligno]*, las cuales no definen la actitud del PJ, sino su naturaleza. La clave *[Bueno]* implica una procedencia directa de Lux, la deidad luminosa, mientras que la clave *[Maligno]* lo hace a su vez con su contrapartida oscura, Nix.

Teniendo en cuenta estas premisas, puedes darle a tu personaje la forma de ser que más te guste. Lo que aparece en las **Tablas de Personalidad** son unos arquetipos de ejemplo que pueden servirte de inspiración.

TABLA DE PERSONALIDAD (1)

1d20	Personalidad
1	Analítico. Eres calculador y estudias todo de forma minuciosa. Nunca actúas sin pensar. Valoras el conocimiento y el intelecto. Te acusan de ser una persona fría. Nadie es perfecto.
2	Aventurero. Sientes una gran curiosidad por todo lo que te rodea, te apasionan las cosas nuevas y enfrentarte a retos.
3	Conformista. Ya te vayan las cosas bien o mal, prefieres la situación actual a un cambio. Depositas tu confianza en algo superior que vela por ti, por lo que te muestras como un buen defensor de la ley, la religión o la tradición.
4	Fanático. Tienes una férrea convicción en tus ideales o creencias. Observas con desagrado y sospecha a quienes no participan de tus convicciones. Sabes que lo que defiendes es lo correcto, y luchas por ello sin importar las consecuencias.
5	Hedonista. El sentido de la vida es disfrutar. Lo importante eres tú y lo bien que te lo pases.
6	Honorable. Deseas poner orden en el caos del mundo, y crees que la mejor forma de hacerlo es a través de un código de honor o unas directrices por las que te riges.
7	Huraño. Un suceso ha dañado tu corazón hasta convertirte en una persona desagradable. Si no estás deprimido, estás enfadado. No parece que haya forma de verte de buen humor.

TABLA DE PERSONALIDAD (2)

1d20	Personalidad
8	Inmaduro. No se te da bien aceptar responsabilidades, eres caprichoso, voluble y, seguramente, haces las cosas sin pensar en las consecuencias.
9	Inmoral. Todo vale para conseguir tus objetivos. Puedes saltarte la ley, las creencias religiosas, la ética o las normas sociales sin sentir el peso de tu conciencia. No significa que debas ser malvado, bien puedes robar al rico para dárselo al pobre o robar al pobre para llenar tus arcas.
10	Inocente. Siempre ves la mejor cara de las personas, no esperas nada malo de nadie y afrontas el mundo con una sonrisa y sin el temor o la precaución de aquellos que han conocido el peor lado de la vida.
11	Introvertido. Es posible que tengas la autoestima por el suelo, que seas un tímido crónico o que no tengas nada que decir. Eso sí, eres un buen observador.
12	Líder. Cargas sobre tus espaldas las responsabilidades de tu entorno, y organizas a los demás para mejorar aquello que crees necesario. Tienes el don de gentes necesario para conseguir que los demás te sigan.
13	Matón. Tal vez por buscar la aceptación en un grupo de rufianes, por evitar que los más duros te molesten o por seguir el camino fácil, abusas de los demás imponiendo tu superioridad física o social.
14	Optimista. Eres una persona vital, entusiasta y que derrocha alegría. Esa capacidad para ver el lado positivo de cualquier situación te permite avanzar allá donde otros se han rendido y lograr cosas que nadie imagina.
15	Protector. Cuando ves cómo abusan del indefenso, algo dentro de ti se inflama, dándote un valor y un arrojo que te hace enfrentarte a las situaciones más peligrosas.
16	Rebelde. Te resulta difícil aceptar la corriente común de pensamiento. Es difícil obligarte a hacer algo y protestas con facilidad.
17	Sacrificado. Antepones las necesidades de los demás a las tuyas. Tienes una actitud generosa, desprendida y eres incapaz de negar ayuda a los necesitados. Llevar una vida llena de privaciones no es ningún castigo para ti, mientras sea por un bien mayor.
18	Sociable. Te encantan las personas y además, se te dan bien. Tienes un don para destacar en sociedad, comprender a la gente y manipularla para que apoyen tus puntos de vista.
19	Solitario. La soledad no es para ti ninguna carga. Mucha gente a tu alrededor te irrita. Encuentras la mejor compañía en tí mismo... ¿para qué buscar más?
20	Visionario. Tienes un don especial para alcanzar una visión de la cosas muy alejada de lo establecido. Eres un soñador que encuentra fascinantes y extrañas perspectivas en el mundo.

Origen

La historia de tu PJ comenzó en algún momento. Puede que fuera el día que decidió cambiar de vida, cuando vivió un acontecimiento especialmente traumático o incluso el momento de su nacimiento. Desde entonces, ha sido influido por su entorno hasta convertirse en la persona que es hoy en día.

Las siguientes tablas te darán algunas ideas para construir el origen de tu PJ y los acontecimientos que pueden haber marcado su vida.

TABLA DE EVENTOS (1)

1d20	Evento
1	Desterrado. Has sido castigado por la autoridad local. Tuviste suerte y has evitado la pena de muerte, pero si vuelves por tu región estarás en un serio problema.
2	Búsqueda. Alguien próximo y querido ha desaparecido. Te has embarcado en su búsqueda.
3	Desposeído. Tu familia ha sido desposeída de cuanto tenía. Solo te queda tu nombre y los simpatizantes que tu apellido es capaz de conservar.
4	Un amor en cada puerto. Posees una colección de amantes por todo el continente, quienes no dudarán en prestarte ayuda cuando lo necesites. Eso sí, querrán retenerte a su lado.
5	Fugitivo. Has huído de un gran compromiso, de la esclavitud o de las mazmorras, y estás siendo perseguido por ello.
6	Aventurero. No es la primera vez que te has enfrentado al peligro de las mazmorras. Eres, sospechosamente, el único superviviente de las hazañas que cuentas.
7	Encuentro con el mal. Has estado en contacto con criaturas de Nix y han dejado su impronta en ti. En tu interior anida una gran oscuridad.
8	Sometido a esclavitud. Has sido huérfano, esclavizado, secuestrado o confiado como aprendiz a un maestro tiránico. Es posible que hayas sido obligado a hacer cosas que te desagradan.
9	Adoptado por otra raza. Fuiste adoptado por un miembro de otra raza, quien te crió con su familia. Conoces el idioma y las costumbres de la raza elegida.
10	Romance peligroso. Estás enamorado de alguien y eres correspondido. Mantenéis vuestra relación en secreto, ya que de saberse, supondría para vosotros graves consecuencias.

TABLA DE EVENTOS (2)

1d20	Evento
11	Elegido. Tu entorno te ha hecho creer que eres especial. Estás tocado por una deidad y un gran destino te espera.
12	Matrimonio concertado. Para mejorar la situación de tu familia, tus padres concertaron tu matrimonio. No conocerás a tu cónyuge hasta el día de la boda.
13	Náufrago. El barco en el que viajabas naufragó y te has visto obligado a sobrevivir en el mar y en regiones y culturas hostiles.
14	Héroe. Voluntaria o involuntariamente has realizado algo que tus vecinos consideran una hazaña. Desde entonces te respetan y te tratan como a un héroe, pero también acuden a tí para que soluciones sus problemas.
15	Reliquia perdida. Te encomendaron la custodia de un objeto importante, pero lo has perdido o te lo han arrebatado. No te queda más remedio que recuperarla o te verás en problemas.
16	Venganza. Alguien te ha arruinado la vida y has jurado o prometido hacerle pagar por lo que ha hecho.
17	A solas con la naturaleza. Has tenido que sobrevivir solo en plena naturaleza. Sabes cómo moverte por la región y conoces bien su fauna y su flora. La sociedad y las personas no se te dan tan bien.
18	Juramento. Has realizado un juramento inquebrantable de servicio y lealtad a un señor u orden. Romper este juramento es una gran deshonra y puedes recibir un castigo por ello.
19	Ex-convicto. Has cumplido condena y, aunque intentas integrarte en la sociedad, estás estigmatizado por tus actos pasados.
20	Amnesia. No recuerdas nada de tu pasado.

TABLA DE FAMILIA

1d6	Familia
1	Huérfano
2	Padre ausente
3	Madre ausente
4	Familia numerosa
5	Hijo único
6	Bastardo

Relaciones Personales

A lo largo de su vida, cualquier ser se ha visto rodeado de semejantes con los que interactuar. La forma de tratar a los demás y relacionarse con ellos definen bien cómo es el personaje, su forma de ver el mundo y en cuánta gente puede confiar o está dispuesta a echarle una mano —quizás al pescuezo—. Estas relaciones son especialmente importantes en grupos de personajes que tienen una historia común o van a tenerla.

Escoge dos de los aventurescos y tira dos veces en la **Tabla de Relaciones Sociales**: una para determinar la relación social que posees con cada uno.

TABLA DE RELACIONES SOCIALES	
1d20	Relación social
1	Compartimos un secreto oscuro.
2	Conoce un secreto oscuro sobre mí.
3	Conozco un secreto oscuro sobre él/ella.
4	Confío plenamente en él/ella.
5	Desconfío de él/ella.
6	Siento admiración por él/ella.
7	Está en deuda conmigo.
8	Estoy en deuda con él/ella.
9	Estoy enamorado/a de él/ella.
10	Ha insultado mis creencias.
11	Hemos hecho un pacto de sangre.
12	Somos viejos/as compañeros/as de fatigas.
13	Somos familia.
14	Somos amigos de la infancia..
15	Me ha robado
16	Le he robado
17	Es una inspiración para mí.
18	Me burlo de él/ella.
19	Necesita aprender.
20	He prometido protegerlo/a

Profesión y Nivel Económico

La profesión determina a qué se dedicaba tu PJ antes de decidir comenzar sus aventuras. En la **Tabla de Profesiones** podrás encontrar varias posibles profesiones con el modificador que debes aplicar en la **Tabla de Nivel Económico** para determinar el dinero inicial con el que comienzas.

Si la idea de tu personaje pasa por una profesión concreta, la puedes elegir sin necesidad de tirada, siempre y cuando el Árbitro esté de acuerdo. En estos casos, deberías hacerlo porque te apasione llevar un personaje que ha tenido esa vida, no debido a que tenga un mayor nivel económico.

TABLA DE PROFESIONES

1d%	Profesión	Modificador de Nivel Económico
1-2	Cantero/Cantera	-20
3-6	Matón/Matona	-15
7-11	Agricultor/Agricultora	-30
12-16	Ganadero/Ganadera	-20
17-19	Herrero/Herrera	+25
20-24	Militar	+20
25-27	Sirviente/Sirvienta	-40
28-31	Mercenario/Mercenaria	0
32-33	Acróbata	-10
34-37	Cazarrecompensas	+10
38-39	Bailarín/Bailarina	-15
40-41	Bufón/Bufona	-20
42-43	Alfarero/Alfarera	+10
44-45	Ebanista	+15
46-47	Escultor/Escultora	+25
48-52	Sacerdote/Sacerdotisa	0
53-55	Marinero/Marinera	-10
56-60	Trotamundos	-30
61-65	Ladrón/Ladrona	-20
66-70	Comerciante	+40
71-72	Actor/Actriz	-5
73-75	Espía	+10
76-79	Asceta	-50
80-84	Montaraz	-20
85-87	Estafador/Estafadora	+20
88	Pintor/Pintora	+25
89	Perfumista	+20
90-92	Cortesano/Cortesana	+50
93-96	Músico/Música	+15
97	Escritor/escritora	+25
98	Poeta/Poetisa	+30
99-100	Erudito/Erudita	+20

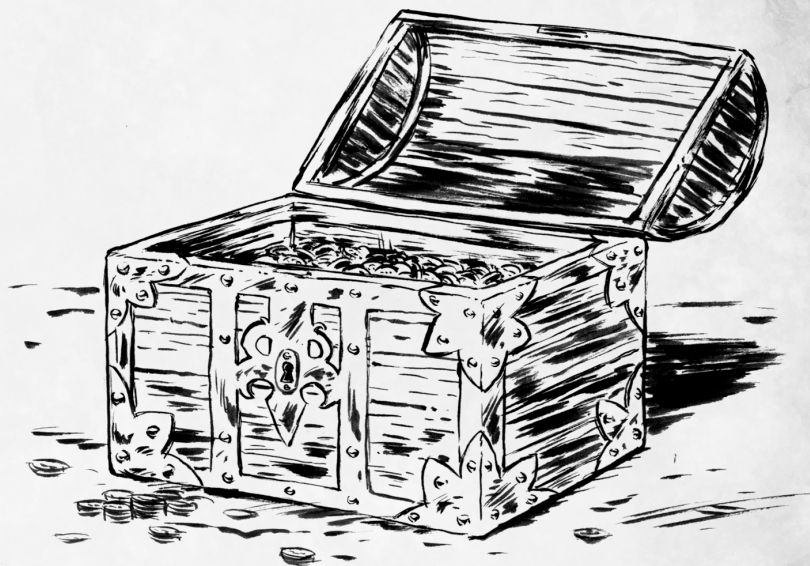
TABLA DE NIVEL ECONÓMICO		
1d% + Mod.	Nivel Económico	Dinero Inicial
1 o menos	Pordiosero	0 pn
2-4		1 pn
5-7		1 pn 50 pc
8-11		2 pn
12-15		3 pn
16-19		4 pn
20-24	Pobre	6 pn
25-29		8 pn
30-34		10 pn
35-39		12 pn
40-44		14 pn
45-49		16 pn
50-54		18 pn
55-59	Criminal o decadente	20 pn
60-64		30 pn
65-69		40 pn
70-74		50 pn
75-79		60 pn
80-84		70 pn
85-89	Adinerado	80 pn
90-94		1 pr
95-99		1 pr 20 pn
100-104		1 pr 40 pn
105-109		1 pr 60 pn
110-114		1pr 80 pn
115-119	Rico	2 pr
120-124		2 pr 50 pr
125-129		3 pr
130-134		3 pr 50 pn
135-139		4 pr
140-144	Muy rico	4 pr 50 pn
145 o más		5 pr

Últimas Pinceladas

Este apartado está dedicado a rematar el personaje con pequeños detalles que le confieren una personalidad única. Es totalmente accesorio y puede saltarse.

Hasta ahora, tenemos información suficiente como para tener una imagen general del personaje. Pero para dotarle de algo más de vida, debemos pensar en sus motivaciones, sueños, gustos, disgustos, virtudes y defectos. Todos estos aspectos están tan ligados al temperamento como a la propia trayectoria vital del personaje.

Es recomendable intentar equilibrar estos rasgos, nadie hace todo maravillosamente bien —o terriblemente mal—. Cuando atribuyas a tu personaje un rasgo positivo no olvides añadirle uno negativo. Un rasgo negativo es una excelente oportunidad para desarrollar la complejidad del personaje y su historia. No la desaproveches.







Para un aventurero, el equipo es extremadamente importante y puede ser el factor que marque la diferencia entre fracasar o cumplir los objetivos de la aventura. En casi todas las ciudades y pueblos de Eirendor hay establecimientos comerciales donde se pueden conseguir armas, armaduras, pertrechos y todo tipo de servicios.

El Dónero

Desde el comienzo de la Tercera Edad, el comercio en Eirendor se basa en la moneda que se fabrica en la Casa del Oro de la ciudad-estado de Valdheim. Se emiten tres tipos de monedas en función de los materiales con las que están fabricadas:

- Las **piezas reinas** (pr) son las monedas más valiosas y un elaborado trabajo de orfebrería. La moneda está fabricada en oro: en una cara puede verse el busto del rey o de la reina de Valdheim de la época en la que fue acuñada y en la otra el sello de la ciudad.
- Las **piezas nobles** (pn) se elaboran con plata y su acuñación suele realizarse a nivel local. Se graban leyendas y runas conmemorativas de hechos históricos.
- Las **piezas comunes** (pc) son las monedas más habituales entre la población. Son toscas monedas de cobre que, con frecuencia, ni siquiera han sido grabadas, pero que muchas veces los ciudadanos marcan como les parece.

El cambio es sencillo, una pieza reina es igual a cien piezas nobles y una pieza noble es igual a cien piezas comunes.

Tesoros

En las mazmorras abundan las oportunidades de encontrar tesoros que luego pueden ser revendidos en ciudades o asentamientos comerciales. Sin embargo, a veces comprar o vender este tipo de objetos tiene sus complicaciones.

- **Armas, armaduras y otro equipo.** Cuando se venden, se puede recuperar la mitad de su coste de mercado. Las armas y armaduras utilizadas por los monstruos raramente están en buenas condiciones para venderse y no suelen ser más que chatarra.
- **Objetos mágicos.** Encontrar a alguien para comprar una poción o un pergamino no es demasiado difícil, pero es raro conseguir quien compre o venda otros objetos mágicos y, aún en el caso de encontrarlo, su precio suele ser prohibitivo.

- **Gemas, joyería y objetos de arte.** Estos artículos conservan su valor total en el mercado. Es posible comerciar con ellos por dinero o utilizarlos como moneda de cambio en otras transacciones.
- **Mercancías.** En las zonas exteriores, se suelen realizar transacciones a través del trueque.

Contratos

Es frecuente que los ciudadanos más adinerados no carguen ni custodien sus monedas. Lo habitual suele ser que las transporten hasta un banco y este les expida un contrato.

Los contratos son escritos sellados que tienen tanto valor al portador como el dinero depositado. Todos los contratos se crean en la Casa del Oro, pero los bancos de otras regiones importantes suelen tener atesorados muchos de ellos para formar sus propias reservas.

Armaduras y Escudos

Los aventureros tienen acceso a una gran variedad de tipos de armaduras. La **Tabla de Armaduras** muestra las más comunes del juego y la CA, el coste, el peso y las claves que pudieran tener.

Competencia con Armadura

Para que un aventurero pueda emplear una armadura con efectividad, su clase debe haberle otorgado competencia con ella. Si usa una armadura o un escudo con los que no tiene competencia, obtiene desventaja en cualquier prueba de atributo o tirada de ataque que implique Fuerza o Destreza y en las salvaciones de Reflejos. Tampoco puede lanzar conjuros.

Clase de Armadura (CA)

La armadura que lleva un personaje determina su CA base. Además, puedes sumar el bonificador que te otorgue un escudo y DES, si la armadura lo permite.

Claves de Armaduras

- *[Armadura Ligera]*. Esta armadura está hecha con materiales suaves y finos, como tela o cuero. Favorece a los aventureros ágiles, y ofrece algo de protección sin sacrificar la movilidad. Si llevas una *[Armadura Ligera]*, puedes sumar DES a tu CA. Ponerte o quitarte una de estas armaduras te lleva alrededor de 1 minuto.

- *[Armadura Mediana]*. Esta armadura ofrece una protección considerable, pero perjudica levemente el movimiento. Si llevas una *[Armadura Mediana]*, añades DES, hasta un máximo de +2, a tu CA. Ponerte una de estas armaduras te lleva unos 5 minutos, y para quitarla debes emplear al menos 1 minuto.
- *[Armadura Pesada X]*. Esta armadura ofrece la mejor protección, cubre todo el cuerpo y está diseñada para detener una amplia gama de ataques. Si llevas una *[Armadura Pesada]* no puedes sumar DES a tu CA, pero tampoco te impone penalización si tu DES es negativa. Si tu PJ tiene menos Fuerza de la indicada, la armadura es demasiado pesada como para que la lleve con soltura y, mientras la lleve puesta, permanece con la clave *[Sobrecargado]*. Ponerte una de estas armaduras te puede llevar 10 minutos, mientras que quitártela no te lleva más de 5 minutos.
- *[Escudo X]*. El objeto es un escudo, que puede portarse en una mano. Si tu PJ tiene menos Fuerza de la indicada, no lleva el escudo con soltura y, mientras lo use, permanece con la clave *[Sobrecargado]*.
- *[Estorbo]*. Algunas armaduras se consideran demasiado aparatosas y penalizan con desventaja las pruebas de atributo basadas en Destreza.
- *[Mágico]*. Una armadura con esta clave tiene propiedades mágicas.

TABLA DE ARMADURAS

Armadura	CA	Coste	Peso	Claves
Armadura acolchada	11	5 pn	3,5 kg	<i>[Armadura Ligera]</i> , <i>[Estorbo]</i>
Armadura de cuero	11	10 pn	5 kg	<i>[Armadura Ligera]</i>
Armadura de cuero tachonado	12	45 pn	6 kg	<i>[Armadura Ligera]</i>
Armadura de pieles	12	10 pn	6 kg	<i>[Armadura Mediana]</i>
Camisote de mallas	13	50 pn	9 kg	<i>[Armadura Mediana]</i>
Cota de escamas	14	50 pn	20 kg	<i>[Armadura Mediana]</i>
Coraza	14	4 pr	10 kg	<i>[Armadura Mediana]</i>
Armadura de semiplacas	15	8 pr	18 kg	<i>[Armadura Mediana]</i> , <i>[Estorbo]</i>
Cota de anillas	14	30 pn	18 kg	<i>[Armadura Pesada 11]</i> , <i>[Estorbo]</i>
Cota de mallas	16	75 pn	25 kg	<i>[Armadura Pesada 13]</i> , <i>[Estorbo]</i>
Armadura de bandas	17	2 pr	27 kg	<i>[Armadura Pesada 15]</i> , <i>[Estorbo]</i>
Armadura de placas	18	15 pr	29 kg	<i>[Armadura Pesada 15]</i> , <i>[Estorbo]</i>
Escudo pequeño	+1	5 pn	2 kg	<i>[Escudo 9]</i>
Escudo mediano	+2	10 pn	3 kg	<i>[Escudo 12]</i>
Escudo grande	+3	20 pn	4 kg	<i>[Escudo 15]</i> , <i>[Estorbo]</i>

Armas

En un lugar tan peligroso como Eirendor no es raro encontrarse con alguien armado. La **Tabla de Armas Simples** muestra las armas más comunes, el precio, el peso, el daño que hacen al golpear y las claves que poseen. Por otro lado, la **Tabla de Armas Marciales** muestra las armas más especializadas, que solo los aventureros mejor entrenados pueden manejar con soltura.

Competencia con un Arma

Tu clase te otorga competencia con determinadas armas o categorías de armas. Si haces una tirada de ataque con un arma con la que no eres competente, no añades tu bono de competencia.

TABLA DE ARMAS SIMPLES				
Arma	Coste	Peso	Daño	Claves
<i>Armas simples cuerpo a cuerpo</i>				
Bastón	20 pc	1,8 kg	1d6 G	[Versátil 2d4]
Clava	10 pc	1 kg	1d4 G	[Ligera]
Daga	2 pn	500 g	1d4 P	[Arrojadiza 8/24], [Ligera], [Sutil]
Gran clava	20 pc	5 kg	2d4 G	[A Dos Manos]
Hacha de mano	5 pn	1 kg	1d6 C	[Arrojadiza 8/24], [Ligera]
Hoz	1 pn	1 kg	1d6 C	[Ligera]
Jabalina	50 pc	1 kg	1d6 P	[Arrojadiza 12/48]
Lanza	1 pn	1,5 kg	1d6 P	[Arrojadiza 8/24], [Versátil 1d8]
Martillo ligero	2 pn	1 kg	1d4 G	[Arrojadiza 8/24], [Ligera]
Maza	5 pn	2 kg	1d6 G	-
<i>Armas simples a distancia</i>				
Arco corto	25 pn	1 kg	1d6 P	[A Dos Manos], [Munición 32/128]
Ballesta ligera	25 pn	2,5 kg	1d8 P	[A Dos Manos], [Munición 32/128], [Recarga]
Dardo	5 pc	100 g	1d4 P	[Arrojadiza 8/24]
Honda	10 pc	-	1d4 G	[Munición 12/48]

TABLA DE ARMAS MARCIALES				
Arma	Coste	Peso	Daño	Claves
<i>Armas marciales cuerpo a cuerpo</i>				
Alabarda	20 pn	3 kg	1d10 C	[A Dos Manos], [Alcance], [Pesada]
Cimitarra	25 pn	3 kg	1d6 C	[Ligera], [Sutil]
Espada corta	10 pn	1 kg	1d6 C	[Ligera], [Sutil]
Espada larga	15 pn	1,5 kg	1d8 C	[Versátil 1d10]
Espada ropera	25 pn	1 kg	1d8 P	[Sutil]
Espadón	50 pn	3 kg	2d6 C	[A Dos Manos], [Pesada]
Filo otoñal	80 pn	2 kg	1d6 C	[Arrojadiza 8/24], [Ligera], [Sutil]
Gran hacha	30 pn	3,5 kg	1d12 C	[A Dos Manos], [Pesada]
Guja	20 pn	3 kg	1d10 C	[A Dos Manos], [Alcance], [Pesada]
Hacha de batalla	10 pn	2 kg	1d8 C	[Versátil 1d10]
Lanza de caballería	10 pn	3 kg	1d12 P	[Alcance], [Caballería]
Látigo	2 pn	2 kg	1d4 C	[Alcance], [Sutil]
Lucero del alba	15 pn	2 kg	2d4 P	-
Martillo de guerra	15 pn	1 kg	1d8 G	[Versátil 1d10]
Mayal	10 pn	1 kg	2d4 G	-
Mutiladora	10 pn	5 kg	1d10 P	[A Dos Manos], [Pesada]
Tridente	5 pn	2 kg	1d6 P	[Arrojadiza 8/24], [Versátil 1d8]
<i>Armas marciales a distancia</i>				
Arco largo	50 pn	1 kg	1d8 P	[A Dos Manos], [Munición 60/240], [Pesada]
Ballesta de mano	75 pn	1,5 kg	1d6 P	[Ligera], [Munición 12/48], [Recarga]
Ballesta pesada	50 pn	8 kg	1d10 P	[A Dos manos], [Munición 40/160], [Pesada], [Recarga]
Cerbatana	10 pn	500 g	1 P	[Munición 10/40], [Recarga]
Red	1 pn	1,5 kg	-	[Arrojadiza 2/6], [Red]

Armas a Distancia

Todas las armas que se pueden utilizar para hacer un ataque a distancia tienen o bien la clave *[Arrojadiza X]* o bien *[Munición X]*. Ambas claves tienen un alcance que se puede mostrar con uno o dos números. En el **Capítulo 5** se explican las reglas que se aplican a los ataques a distancia.

Armas Improvisadas

Un arma improvisada es cualquier cosa que puedas llevar en las manos, desde una botella rota, a la pata de una mesa, pasando por el cadáver de un goblin. Para esas ocasiones, el Árbitro debe asignar el daño y las propiedades del arma improvisada. Lo más común suele ser 1d4 de daño y, si se puede lanzar, la clave *[Arrojadiza 8/24]*.

Claves de Armas

Muchas armas tienen claves especiales relacionadas con su uso, como se muestra en la **Tabla de Armas Simples** y en la **Tabla de Armas Marciales**.

- *[A Dos Manos]*. Para atacar con esta arma necesitas las dos manos.
- *[Alcance]*. Esta arma añade 2 metros a tu alcance cuando realizas un ataque con ella.
- *[Arrojadiza X]*. Si tiene esta clave, puedes lanzar el arma a un enemigo, aplicando las reglas de ataque a distancia. Si el arma es cuerpo a cuerpo, se utiliza el mismo modificador de atributo que usarías si atacaras cuerpo a cuerpo.
- *[Caballería]*. Tienes desventaja cuando utilizas esta arma para atacar a un objetivo dentro de un radio de 2 metros. Además, cuando no estás montado, se aplican las reglas de *[A Dos Manos]*.
- *[Ligera]*. Esta arma es pequeña y fácil de manejar. Se pueden usar dos armas con esta clave, una en cada mano.
- *[Mágico]*. Un arma con esta clave tiene propiedades mágicas. El daño contundente, cortante y perforante que realizas con esta arma ignora las invulnerabilidades o resistencias del objetivo.
- *[Munición X]*. Puedes utilizar un arma que tiene esta clave para hacer un ataque aplicando las reglas de ataques a distancia si tienes munición que disparar. Cada vez que atacas con el arma, gastas una unidad de munición. Extraer la munición de un carcaj, un estuche u otro recipiente es parte del ataque.

Al final de la batalla, puedes recuperar la mitad de la munición gastada buscando durante 1 minuto en el campo de batalla.

- *[Pesada]*. Las criaturas de tamaño *[Pequeño]* tienen desventaja en tiradas de ataque con esta arma debido a su tamaño y peso.

- *[Plata]*. Esta clave elimina la invulnerabilidad o resistencia que tienen los *[Cambiaformas]* al tipo de daño del arma. Puedes chapar con placas de plata un arma o diez piezas de munición al coste de 1 pr. Este coste incluye el precio de la plata, la pericia y la mano de obra.
- *[Recarga]*. Debido al tiempo requerido para cargar esta arma, solo se puede disparar una sola unidad de munición por asalto, sin importar el número de ataques que puedas hacer normalmente.
- *[Red]*. Una criatura de tamaño *[Diminuto]*, *[Pequeño]*, *[Medio]* o *[Grande]* impactada por este arma es retenida hasta que se libere. Cualquier criatura puede utilizar su acción y superar una prueba de atributo con Fuerza a CD 10, para liberarse a sí misma o a una criatura aliada. Solo se puede utilizar esta arma una vez por asalto, sin importar el número de ataques que puedas hacer habitualmente.
- *[Sutil]*. Al realizar un ataque con esta arma puedes usar FUE o DES en las tiradas de ataque y daño. En el daño debes sumar el modificador que hayas empleado en el ataque.
- *[Versátil X]*. Esta arma se puede usar a una o dos manos. El daño que hace el arma cuando se utiliza a dos manos aparece entre paréntesis.

Perftechos

Esta sección describe los artículos que tienen reglas especiales o requieren de cierta explicación.

Abrojos. Como una acción, puedes desplegar una bolsa de abrojos para cubrir un área de 2 metros cuadrados. Cualquier criatura que entra en la zona debe tener éxito en una salvación de Reflejos a CD 15 o dejar de moverse y recibir 1 punto de daño perforante. Hasta que la criatura no recupera al menos 1 PG, su velocidad al caminar se reduce 4 metros. Una criatura que se mueve a través del área a la mitad de su velocidad no tiene que hacer la salvación.

Aceite. Puede emplearse en combate como arma improvisada. Si logra impactar, cubre al objetivo de aceite. Si antes de un minuto este recibe daño de fuego, sufre 5 puntos de daño adicional de fuego debido al aceite ardiendo. También puedes verter un frasco de aceite en el suelo para cubrir un área cuadrada de 2 metros, a condición de que la superficie esté nivelada. Si está encendido, el aceite se quema durante 2 asaltos e inflige 5 puntos de daño de fuego a cualquier criatura que entra en el área o termina su turno en la zona. Una criatura puede recibir este daño una sola vez por turno.

Ácido. Puedes hacer un ataque a distancia contra una criatura u objeto, tratando el ácido como un arma improvisada. Con un impacto, el objetivo sufre 2d6 puntos de daño de ácido.

Agua bendita. Puedes hacer un ataque a distancia contra una criatura objetivo, tratando el agua bendita como un arma improvisada. Si la criatura objetivo tiene la clave *[Infernal]* o *[Muerto Viviente]*, sufre 2d6 puntos de daño de luz. Un clérigo puede crear agua bendita realizando un ritual especial. El ritual tarda 1 hora en llevarse a cabo, usa plata en polvo por valor de 25 pn y requiere que el lanzador gaste 1 punto de Poder.

Antídoto. Una criatura que beba el líquido de este vial gana ventaja en las salvaciones de Fortaleza que se realicen para resistir venenos durante 1 hora. No afecta a las criaturas con las claves *[Constructo]* o *[Muerto Viviente]*.

Antorcha. Arde durante 1 hora, proporcionando una luz resplandeciente en un radio de 8 metros y luz tenue en 8 metros adicionales. Si haces un ataque cuerpo a cuerpo con una antorcha encendida e impactas, haces 1 punto de daño adicional de fuego. En este caso, trata la antorcha como un arma improvisada.

Aparejos de poleas. Un conjunto de poleas con un cable enroscado a través de ellos y un gancho para sujetar los objetos, permite levantar hasta cuatro veces el peso que levantarías normalmente.

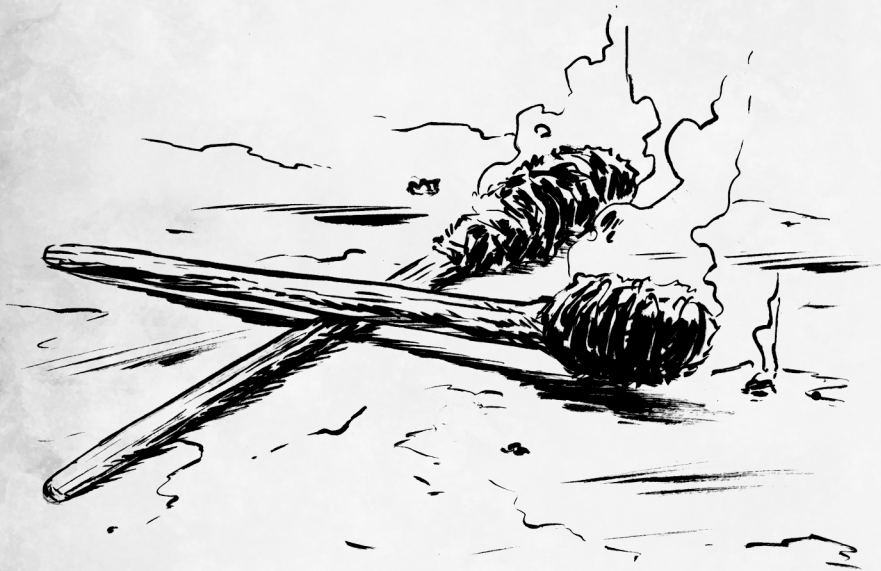


TABLA DE PERTRECHOS (1)		
Objeto	Coste	Peso
Ábaco	2 pn	1 kg
Abrojos (bolsa)	1 pn	1 kg
Aceite (frasco)	10 pc	500 g
Ácido (vial)	25 pn	500 g
Agua bendita (vial)	30 pn	500 g
Almádena	2 pn	5 kg
Antídoto (vial)	50 pn	-
Antorcha	1 pc	500 g
Aparejos de pesca	1 pn	2 kg
Aparejos de poleas	1 pn	2,5 kg
Ariete portátil	4 pn	16 kg
Balanza de mercader	15 pn	1,5 kg
Baraja de cartas	50 pc	-
Barril	2 pn	32 kg
Bolsa	50 pc	500 g
Botella de cristal	2 pn	1 kg
Cadena (4 m)	5 pn	5 kg
Campanilla	1 pn	200 g
Carcaj	1 pn	500 g
Cascabel	50 pn	100 g
Catalejo	10 pr	500 g
Cerradura	10 pn	500 g
Cesta	40 pc	1 kg
Cofre	5 pn	11 kg
Cubo	5 pc	1 kg
Cuerda (20 m)	1 pn	5 kg
Cuerda de seda (20 m)	10 pn	2,5 kg
Dados (5)	10 pc	-
Escalera de mano (4 m)	10 pc	12 kg
Espejo de acero	5 pn	300 g
Estuche de virotes	1 pn	500 g
Estuche de pergaminos	1 pn	500 g
Frasco o taza	2 pc	500 g

TABLA DE PERTRECHOS (2)		
Objeto	Coste	Peso
Fuego alquimista	50 pn	500 g
Garfio o gancho	2 pn	2 kg
Grilletes	2 pn	3 kg
Herramientas de ladrón	25 pn	500 g
Instrumento: cuerno	3 pn	1 kg
Instrumento: flauta	2 pn	500 g
Instrumento: gaita	30 pn	3 kg
Instrumento: laúd	35 pn	1 kg
Instrumento: lira	30 pn	1 kg
Instrumento: tambor	6 pn	1,5 kg
Jabón	2 pc	-
Jarro o jarra	2 pc	2 kg
Kit de escalador	25 pn	6 kg
Kit de cocina	20 pc	500 g
Kit médico	5 pn	1,5 kg
Lacre	50 pc	-
Lámpara	50 pc	500 g
Libro	25 pn	2 kg
Libro de conjuros	50 pn	5 kg
Linterna	10 pn	1 kg
Lupa	1 pr	-
Manta	50 pc	1 kg
Martillo	1 pn	1,5 kg
Mochila	2 pn	2,5 kg
Munición: cerbatana (50)	1 pn	500 g
Munición: flechas (20)	1 pn	1 kg
Munición: honda (20)	4 pc	500 g
Munición: virotes (20)	1 pn	1 kg
Odre	20 pc	1,5 kg
Olla de hierro	2 pn	4 kg
Pala	2 pn	2,5 kg
Papel (1 hoja)	4 pc	-
Perfume (vial)	5 pn	-

TABLA DE PERTRECHOS (3)

Objeto	Coste	Peso
Pergamino (1 hoja)	8 pc	-
Pértiga (4 m)	5 pc	3,5 kg
Pico de minero	2 pn	5 kg
Piedra de afilar	1 pc	500 g
Piquetas de hierro (10)	1 pn	2,5 kg
Pitón	5 pc	-
Pluma	2 pc	-
Poción de curación	30 pn	500 g
Ración (1 día)	50 pc	1 kg
Reloj de arena	25 pn	500 g
Rodamientos (bolsa)	1 pn	1 kg
Ropa común	50 pc	1 kg
Ropa de viaje	2 pn	2 kg
Ropa de disfraz	5 pn	2 kg
Ropa fina	15 pn	1 kg
Saco	1 pc	200 g
Saco de dormir	1 pn	3 kg
Sello	5 pn	-
Silbato	5 pc	-
Símbolo sagrado	5 pn	500 g
Tienda (2 personas)	1 pn	15 kg
Tinta (botella)	10 pn	-
Tiza (trozo)	1 pc	-
Túnica	1 pn	2 kg
Vela	1 pc	-
Veneno básico (vial)	1 pr	-
Vial	1 pn	-
Yesquero	50 pc	500 g

Ariete portátil. Puedes utilizarlo para derribar puertas. Al hacerlo, ganas una bonificación de +4 en la prueba de Fuerza. Otro personaje puede ayudarte a utilizar el ariete.

Bolsa. Puede contener hasta 20 balas de honda o 50 agujas de cerbatana, entre otras cosas.

Cadena. Una cadena se puede romper superando una prueba de atributo de Fuerza a CD 20.

Carcaj. Puede contener hasta 20 flechas.

Cerradura. Se proporciona una llave con ella. Si no se tiene, una criatura con herramientas de ladrón puede abrir esta cerradura superando una prueba de atributo de Destreza a CD 15. Por supuesto, por un precio más alto, es posible conseguir cerraduras mejores.

Cuerda. Ya sea hecha de cáñamo o seda, se puede romper con una prueba de atributo de Fuerza a CD 17.

Catalejo. Los objetos vistos a través de él son ampliados al doble de su tamaño.

Estuche de virotes de ballesta. Puede contener hasta 20 virotes.

Estuche de pergaminos. Puede contener hasta 10 hojas de papel o 5 hojas de pergamino enrolladas.

Fuego de alquimista. Este fluido pegajoso y adhesivo se inflama cuando se expone al aire. Si se tiene éxito, el objetivo sufre 1d4 puntos de daño de fuego en el inicio de cada uno de sus turnos. Una criatura puede poner fin a

este daño gastando su acción para extinguir las llamas si supera una prueba de atributo de Destreza a CD 10.

Grilletes. Estas restricciones de metal pueden retener a una criatura con la clave [*Pequeño*] o [*Medio*]. Para escapar de los grilletes se requiere superar una prueba de atributo de Destreza a CD 20, mientras que para romperlos la prueba de atributo necesaria es de Fuerza a CD 20. Cada conjunto de grilletes viene con una llave. Sin esta llave, una criatura con herramientas de ladrón puede abrir la cerradura de las esposas superando una prueba de atributo de Destreza a CD 15.

Herramientas de ladrón. Usar herramientas de ladrón te otorga ventaja en las pruebas de atributo de Destreza para abrir cerraduras.

Kit de escalador. Incluye pitones especiales, botas puntiagudas, guantes y un arnés. Puedes utilizar una acción para anclarte con el kit de escalador. Cuando lo hagas, no puedes caer más de 8 metros desde el punto donde te has anclado y tampoco subir más de 8 metros sin deshacer el anclaje.

Kit de cocina. Contiene un cazo y varios cubiertos de cocina. El cazo consta de dos partes que se cierran juntas: una de ellas puede ser usada como un pequeño recipiente de cocción y la otra como un recipiente poco profundo.

Kit médico. Contiene vendas y pomadas. El kit cuenta con diez usos. Empleando una acción y un uso del kit, puedes estabilizar a una criatura que se encuentre moribunda sin necesidad de hacer prueba de atributo de Sabiduría.

Lámpara. Ilumina con luz resplandeciente en un radio de 6 metros y 12 metros adicionales de luz tenue. Una vez encendida, la llama dura 6 horas con un frasco de aceite.

Libro de conjuros. Esencial para los hechiceros, un libro de hechizos es un tomo encuadernado en cuero con 100 páginas de pergamino en blanco adecuadas para escribir conjuros.

Linterna. Ilumina con luz resplandeciente en un radio de 12 metros y 12 metros adicionales de luz tenue. Una vez encendida, la llama dura 6 horas con un frasco de aceite.

Lupa. Esta lente permite una mirada más cercana a objetos pequeños. También es útil como sustituto del pedernal y el acero para iniciar un fuego, aunque para ello es necesaria una luz tan resplandeciente como la del sol y unos 5 minutos. Una lupa da ventaja sobre cualquier prueba de atributo hecha para evaluar o inspeccionar un objeto que es pequeño o muy detallado.

Palanca. Usar una palanca garantiza ventaja en las pruebas de atributo de Fuerza donde la energía puede ser aplicada.

Poción de curación. Un personaje que bebe el líquido rojo mágico contenido en este vial recupera 2d4+2 PG. Beber o administrar una poción lleva una acción.

Raciones. Las raciones consisten en alimentos secos adecuados para un viaje prolongado.

Rodamientos. Como una acción, puedes desparramar estas diminutas esferas de metal de tu bolsa para cubrir un área de 4 metros cuadrados. Si una criatura se mueve a través de la superficie cubierta debe tener éxito en una salvación de Reflejos CD 10 o quedar tumbada. Una criatura que se mueve a través del área a media velocidad no tiene que superar la salvación.

Símbolo sagrado. Se trata de una representación de una deidad o de uno de sus avatares.

Tienda. Un refugio simple y portátil de lona, que tiene capacidad para dos.

Vela. Durante 1 hora, ilumina con luz resplandeciente un radio de 2 metros y 2 metros adicionales de luz tenue.

Veneno básico. Puedes utilizar el veneno contenido en este vial y una acción para cubrir un arma cortante o perforante o un máximo de tres piezas de munición. Una criatura golpeada por el arma o la munición envenenada debe hacer una salvación de Fortaleza a CD 10 o recibir 1d4 de daño de veneno. Una vez aplicado, el veneno dura 1 minuto antes de secarse.

Yesquero. Este pequeño recipiente contiene acero y pedernal, y la yesca —por lo general tela seca empapada ligeramente en aceite— utilizada para encender fuego. Usarlo para encender una antorcha o cualquier otra cosa expuesta a combustible abundante, toma una acción. Encender cualquier otro fuego tarda 1 minuto.

Monturas y Vehículos

Una montura es un medio de transporte óptimo para criaturas y equipo. La **Tabla de Monturas** muestra la velocidad de cada animal y su capacidad de carga.

Por lo general, un animal tirando de un vehículo puede acarrear hasta 5 veces su capacidad de carga, incluyendo el peso del propio vehículo. Se pueden emplear múltiples animales en el mismo vehículo para repartir la carga.

La velocidad de la Tabla de Vehículos Acuáticos se mide en millas náuticas por hora.

TABLA DE MONTURAS

Montura	Coste	Movimiento	Carga
Burro o mula	8 pn	16 m	200 kg
Caballo de guerra	4 pr	24 m	250 kg
Caballo de monta	75 pn	24 m	225 kg
Caballo de tiro	50 pn	16 m	250 kg
Camello	50 pn	20 m	225 kg
Elefante	2 pr	16 m	600 kg
Mastín	25 pn	16 m	90 kg
Pony	30 pn	16 m	100 kg

TABLA DE CARGAS Y VEHÍCULOS TERRESTRES

Vehículo	Coste	Peso
Alforjas	5 pn	4 kg
Bardas	armadura* x4	armadura* x2
Bocado y bridas	2 pn	500 g
Carro	15 pn	90 kg
Carro de guerra	3 pr	45 kg
Carruaje	1 pr	5 kg
Comida (día/montura)	5 pc	4 kg
Establos (día/montura)	50 pc	-
Silla de carga	5 pn	7 kg
Silla de monta	10 pn	12 kg
Silla exótica	60 pn	20 kg
Silla militar	20 pn	14 kg
Vagón	35 pn	200 kg

**Puede escogerse cualquier armadura de la lista de armaduras.*

TABLA DE VEHÍCULOS ACUÁTICOS

Vehículo	Coste	Velocidad
Barcaza	30 pr	1,5 mn/hora
Barco de guerra	250 pr	4 mn/hora
Bote de remos	50 pn	1,5 mn/hora
Galera	300 pr	5 mn/hora
Nave larga	100 pr	4 mn/hora
Velero	100 pr	2,5 mn/hora

Servicios

La Tabla de Alimentación y Alojamiento proporciona los precios para los productos alimenticios y para el alojamiento individual que se pueden encontrar en la mayoría de tabernas y posadas de Eirendor.

TABLA DE ALIMENTACIÓN Y ALOJAMIENTO

Servicio	Coste
Alojamiento frugal (media pensión)	7 pc
Alojamiento pobre (media pensión)	10 pc
Alojamiento modesto (media pensión)	50 pc
Alojamiento confortable (media pensión)	80 pc
Alojamiento rico (media pensión)	2 pn
Alojamiento aristocrático (media pensión)	4 pn
Alojamiento frugal (pensión completa)	9 pc
Alojamiento pobre (pensión completa)	14 pc
Alojamiento modesto (pensión completa)	70 pc
Alojamiento confortable (pensión completa)	1 pn
Alojamiento rico (pensión completa)	3 pn
Alojamiento aristocrático (pensión completa)	6 pn
Banquete (por persona)	10 pn
Carne (trozo)	30 pc
Cerveza (galón)	20 pc
Cerveza (jarra)	4 pc
Comida escuálida (día)	3 pc
Comida pobre (día)	6 pc
Comida modesta (día)	30 pc
Comida confortable (día)	50 pc
Comida rica (día)	80 pc
Comida aristocrática (día)	2 pn
Pan (barra)	2 pc
Queso (trozo)	10 pc
Vino común (jarra)	20 pc
Vino excelente (botella)	1 pn



La **Tabla de Contratos de Seguidores** muestra algunos de los profesionales que los personajes pueden contratar en el transcurso de sus aventuras. En la tabla se indica el dinero que perciben como jornal. Cualquier trabajo que requiera un riesgo adicional implicará un aumento sustancial de la paga del seguidor.

Puedes encontrar métodos de generación de seguidores en el **Capítulo 7**.

TABLA DE CONTRATOS DE SEGUIDORES	
Servicio	Coste
Abogado	10 pn/día
Arquitecto	4 pn/día
Artesano	1 pn/día
Cazador	2 pn/nivel y día
Cocinero	60 pc/día
Cronista/Escriba	1 pn/día
Guardia	2 pn/nivel y día
Escudero	1 pn/nivel y día
Jornalero	50 pc/día
Ladrón	1 pn/nivel y día
Mensajero	50 pc/cada 10 km recorridos
Mercenario	5 pn/nivel y día
Profesor	1 pn/día
Sabio	2 pn/día
Sanador	10 pn/nivel y día





al vez estés pensando explorar unas viejas ruinas enterradas bajo terreno salvaje, o quizás tengas intención de descender a la oscura mazmorra de la que todos hablan. Es muy posible que te encuentres gastando unas cuantas piezas nobles en pertrechos para embarcarte en un viaje largo e inolvidable. Ahora que por fin te enfrentas a la aventura, es el momento de entrar en detalles acerca de la forma en la que se resuelven los peligros y las circunstancias de la misma.

Este capítulo se divide en tres partes, que corresponden a los tres pilares fundamentales del juego de rol:

- **Exploración.** Te será de utilidad para determinar la mayor parte de las acciones que van a desarrollarse en partidas basadas en mazmorreo o en exploración de lugares extraños.
- **Combate.** Las reglas y la estructura del combate establecen el método con el que puedes enfrentarte a las peligrosas criaturas que habitan Eirendor.
- **Interacción social.** Es inevitable que hasta en las partidas basada principalmente en la supervivencia tengas que interactuar con otras criaturas de forma amistosa, negociando o enfrentandote verbalmente a ellas.

Además, existen un buen número de claves que serán necesarias en los tres pilares del juego: los estados y los tamaños. Estas claves determinan en gran medida las capacidades de las criaturas a las que afectan.

Estados

Los estados alteran las capacidades de las criaturas y son producto de conjuros, talentos, ataques o efectos. La mayoría de los estados son claves perniciosas y duran un tiempo específico o hasta ser contrarrestados.

- *[Apresado]*. La velocidad de una criatura con esta clave se vuelve 0, y no puede beneficiarse de ningún bonificador a su velocidad.
- *[Asustado]*. Una criatura con esta clave posee desventaja en las pruebas de atributo y las tiradas de ataque mientras pueda ver la fuente de su miedo. Además, la criatura no puede acercarse voluntariamente a la fuente de su miedo.
- *[Aturdido]*. Una criatura con esta clave posee también la clave *[Incapacitado]*, no puede moverse y solo puede hablar de forma vacilante. Además, obtiene desventaja en las salvaciones de Reflejos y los ataques contra ella obtienen ventaja.
- *[Cegado]*. Una criatura con esta clave no puede ver, falla automáticamente cualquier prueba de atributo que requiera ver y obtiene desventaja en sus tiradas de ataque. Las tiradas de ataque contra la criatura obtienen ventaja.

- *[Derribado]*. La única opción de movimiento de una criatura con esta clave es arrastrarse, a no ser que se ponga de pie y por tanto finalice el estado.

La criatura obtiene desventaja en las tiradas de ataque y cualquier tirada de ataque a distancia que se realice sobre ella también. Sin embargo, las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra la criatura tienen ventaja.

- *[Encantado]*. Una criatura con esta clave no puede atacar al encantador o elegir al encantador como objetivo de rasgos o efecto mágicos dañinos. El encantador posee ventaja en cualquier prueba de atributo para interactuar socialmente con la criatura.
- *[Ensondecido]*. Una criatura con esta clave no puede oír y falla automáticamente cualquier prueba de atributo que requiera escuchar.
- *[Envenenado]*. Una criatura con esta clave obtiene desventaja en las tiradas de ataque y pruebas de atributo.
- *[Frenado]*. La velocidad de una criatura con esta clave se vuelve 0, y no puede beneficiarse de ningún bonificador a su velocidad. Además, obtiene desventaja en las tiradas de ataque y las salvaciones de Reflejos. Las tiradas de ataque contra la criatura obtienen ventaja.
- *[Incapacitado]*. Una criatura con esta clave no puede realizar acciones o reacciones.
- *[Inconsciente]*. Una criatura con esta clave no puede moverse o hablar, no es consciente de lo que le rodea, suelta cualquier cosa que esté sujetando y obtiene las claves *[Derribado]* e *[Incapacitado]*. Además, falla automáticamente las salvaciones de Reflejos y las tiradas de ataque contra ella obtienen ventaja.

Cualquier ataque cuerpo a cuerpo que impacte a la criatura es un golpe crítico.

- *[Invisible]*. Una criatura con esta clave es imposible de ver sin la ayuda de magia o un talento especial. Su ubicación solo puede ser detectada por los sonidos que haga o los rastros que deje y cualquier criatura que intente atacarla obtiene desventaja. Además, la criatura obtiene ventaja en sus tiradas de ataque.
- *[Paralizado]*. Una criatura con esta clave se considera también bajo la clave *[Incapacitado]*. No puede moverse o hablar, y falla automáticamente las salvaciones de Reflejos. Además, las tiradas de ataque contra la criatura poseen ventaja y cualquier ataque cuerpo a cuerpo que impacte a la criatura es un golpe crítico.
- *[Petrificado]*. Una criatura con esta clave queda transformada, junto con cualquier objeto no mágico que esté sujetando o transportando, en

una sustancia inanimada sólida, habitualmente de piedra. Su peso se multiplica por diez, y deja de envejecer.

Una criatura bajo esta clave no puede moverse o hablar, no es consciente de lo que le rodea y obtiene las claves *[Derribado]* e *[Incapacitado]*. También, falla automáticamente las salvaciones de Reflejos y las tiradas de ataque contra ella obtienen ventaja.

Además, la criatura obtiene resistencia a todo el daño e inmunidad al veneno y a la enfermedad. Un veneno o una enfermedad que tuviera antes de obtener la clave no se anula, si no que queda suspendido hasta que finalice el estado.

- *[Poseído]*. Una criatura con esta clave no tiene el control sobre sus acciones.
- *[Sobrecargado]*. Una criatura con esta clave reduce su velocidad 8 metros, obtiene desventaja en las pruebas de atributo y tiradas de ataque de Fuerza y Destreza, y en las salvaciones de Reflejos.

Tamaños

El tamaño es un indicador aproximado de las dimensiones de la criatura. Los valores aquí mostrados no corresponden al volumen real de la criatura, en su lugar, añaden pautas aproximadas e indican el espacio aproximado que la criatura necesita para desenvolverse adecuadamente en combate.

- *[Diminuto]*. La criatura tiene una altura de hasta 50 centímetros. Ocupa un espacio de 1 metro por 1 metro.
- *[Pequeño]*. La criatura tiene una altura de entre 50 centímetros y 1,2 metros. Ocupa un espacio de 2 metros por 2 metros.
- *[Medio]*. La criatura tiene una altura de entre 1,2 y 2,4 metros. Ocupa un espacio de 2 metros por 2 metros.
- *[Grande]*. La criatura tiene una altura de entre 2,4 y 5 metros. Ocupa un espacio de 4 metros por 4 metros.
- *[Enorme]*. La criatura tiene una altura de entre 5 y 10 metros. Ocupa un espacio de 6 metros por 6 metros.
- *[Gigantesco]*. La criatura tiene una altura de entre 10 y 20 metros. Ocupa un espacio de 8 metros por 8 metros.

Si en combate no tienes el espacio que necesitas debido a tu tamaño, mueves la mitad de tu rasgo de movimiento, y tienes desventaja en las tiradas de ataque y salvaciones de Reflejos. Además, los enemigos tienen ventaja en las tiradas de ataque que realicen contra ti.

Exploración

Para muchos jugadores, la exploración es la esencia de los juegos de aventuras y mazmorreo. En una partida estereotípica de **Eirendor: El Albor de la Quinta Edad**, los personajes pasan gran parte de su tiempo viajando por territorios desconocidos, superando trampas, resolviendo enigmas, investigando antiguas ruinas y recuperando artefactos mágicos.

Es interesante tratar los diferentes peligros que les esperan en estas circunstancias, así como la necesidad de gestionar los recursos en aspectos tan mundanos como la alimentación o la cantidad de peso que pueden llegar a acarrear.

Alimentación

Durante la aventura no debes descuidar la alimentación. Si no comes o bebes lo necesario, sufres los efectos del agotamiento. El agotamiento causado por el hambre o la sed no se puede eliminar hasta comer y beber lo suficiente como para restablecerse.

Para vivir necesitas 500 g de comida diaria, y puedes subsistir sin comida tantos días como 3 + CON, con un mínimo de 1 día. Tras haber superado el límite, al final de cada día sufres automáticamente un nivel de agotamiento.

También necesitas hidratarte, bebiendo diariamente 3 litros de agua o 6 litros de agua si el clima es especialmente caluroso. Si bebes solo la mitad de esta cantidad, debes superar una salvación de Fortaleza CD 15 al final del día o ganas un nivel de agotamiento. Si no puedes siquiera llegar a la mitad del agua requerida, obtienes el nivel de agotamiento sin poder realizar salvación alguna. Si cuando obtienes un nivel de agotamiento por sed ya tienes otro nivel de agotamiento por no haber bebido lo suficiente, recibes dos niveles de agotamiento en lugar de uno.

Carga

Tu puntuación en Fuerza determina la cantidad de peso que puedes llevar encima. Puedes acarrear una cantidad de kg igual al triple de tu puntuación en Fuerza. Mientras excedas este peso, estarás [*Sobrecargado*]. En ningún caso puedes llevar más de seis veces tu puntuación en Fuerza.

Descanso

Independientemente de tu nivel, necesitarás tiempo para dormir, atender tus heridas, comer y relajarte. Cada vez que empleas al menos 8 horas en realizar actividades como dormir, leer, hablar, comer, o hacer guardias no superiores a 2 horas, se considera que has realizado un descanso.

Tras completar 8 horas seguidas de descanso, recuperas todos los PE y todo el Poder, hasta alcanzar tu valor de Poder Máximo. También restablesces tantos PG como 4 veces tu nivel. No puedes obtener los beneficios de un descanso más de una vez cada 24 horas.

Interacción con Objetos

La interacción con los objetos de tu entorno se resuelve de forma muy sencilla. Debes explicar al Árbitro qué estás haciendo y este debe describir qué ocurre o si es necesaria una tirada.

También puedes dañar un objeto con tus armas y conjuros. Los objetos son inmunes al veneno y al daño psíquico, pero pueden ser afectados por el resto de ataques, de la misma forma que las criaturas.

El Árbitro determina la CA y los PG del objeto y puede decidir que ciertos objetos tengan inmunidad, resistencia o vulnerabilidad a algunos tipos de ataque específicos. Un objeto se rompe al llegar a 0 PG.

Puedes intentar una prueba de atributo de Fuerza para romper un objeto, en cuyo caso el Árbitro fija la CD.

Peligros

Durante la exploración, te enfrentarás a diferentes peligros derivados del entorno, tales como trampas, caídas o el propio agotamiento.

Agotamiento

Algunos peligros como el hambre, el exceso de esfuerzo o las temperaturas extremas, pueden causarte agotamiento. Si ganas un nivel de agotamiento, tienes que añadirlo a los niveles que ya tuvieras anteriormente, progresando en la escala de seis niveles que se muestra en la **Tabla de Niveles de Agotamiento**. El efecto de estos niveles se acumula.

TABLA DE NIVELES DE AGOTAMIENTO	
Nivel	Efecto
1	Desventaja en las pruebas de atributo y no recuperas PE tras realizar un descanso
2	Movimiento reducido a la mitad
3	Desventaja en tiradas de ataque y salvaciones
4	PG totales reducidos a la mitad y no puedes gastar PE
5	Movimiento reducido a 0
6	Muerte

Terminar un descanso reduce en un nivel el agotamiento de la criatura, siempre y cuando haya comido y bebido lo suficiente.

Asfixia

Puedes aguantar la respiración tantos minutos como 1 + CON —con un mínimo de 30 segundos—. Cuando te quedas sin respiración puedes sobrevivir un número de turnos igual a tu CON, con un mínimo de 1 turno. Al inicio del siguiente turno, tus PG descienden a 0 y quedas moribundo. No te puedes estabilizar, ni puedes recuperar PG hasta que puedas respirar.

Caídas

Al explorar subterráneos y lugares abruptos es posible caerse, recibiendo más daño cuanto más profunda es la distancia hasta el suelo. Como regla general, sufres 1d6 puntos de daño contundente por cada 4 metros de caída, hasta un máximo de 20d6. Si recibes daño, obtienes también la clave *[Derribado]*.

Enfermedades

Puedes enfermar debido a una plaga, un poder oscuro o un brote natural. Independientemente del origen, una enfermedad simple podría suponer poco más que una pequeña pérdida de recursos para tu grupo de aventureros, mientras que una más complicada puede orientar toda una aventura a la búsqueda de una cura o a poner fin a su propagación, si es contagiosa.

Trampas

Un paso equivocado en una mazmorra puede desencadenar trampas mortales que pueden acabar contigo: trampas de pozo, trampas de caza, resortes que activan lluvias de dardos envenenados, techos que se derrumban, etc.

Todas las trampas tienen un método de activación que desencadenará su efecto. Puede tratarse de una simple placa en el suelo, un sello grabado en una puerta o un delgado hilo a la altura de las rodillas. Por lo general, si eres lo suficientemente cauto, podrás averiguar con antelación la existencia de la trampa, inspeccionando el entorno cuidadosamente y superando las pruebas de atributo de Sabiduría —para percibir— o Inteligencia —para investigar— que el Árbitro requiera.

Desactivar una trampa suele ser complejo, si eres hábil puedes intentarlo realizando una prueba de atributo de Destreza. Pero ten mucho cuidado: es probable que un fallo suponga la activación indeseada de la trampa.

A continuación, se presenta la **Tabla de Peligrosidad de Trampas**, que muestran los valores aproximados de dificultad e impacto que puede tener una trampa.

TABLA DE PELIGROSIDAD DE TRAMPAS		
Nivel de peligro	CD salvación	Bono de ataque
Dañino	10-11	+3 a +5
Peligroso	12-15	+6 a +7
Mortal	16-20	+9 a +12

Venenos

Los venenos son ilegales prácticamente en todo Eirendor, siendo empleados habitualmente por parte de algunos gremios clandestinos y nobles ambiciosos. Los venenos se pueden aplicar mediante el contacto, la ingesta, la inhalación o directamente a través de una herida.

Habitualmente, para evitar y resistir un veneno debes superar una salvación de Fortaleza.

Viajes

En ocasiones se hace necesario conocer la cantidad de tiempo que tus aliados y tú tardaréis en ir de un lado a otro, independientemente de que sea una distancia recorrida en segundos o un viaje de varios días.

Todas las criaturas poseen un rasgo de movimiento, que indica la distancia en metros que pueden caminar cada turno —es decir, cada 6 segundos—. Sin embargo, no siempre es posible moverse a la misma velocidad.

El Ritmo de Viaje

Eirendor es un mundo inmenso lleno de tierras salvajes, donde cada viaje debe planificarse cuidadosamente. Cuando realicéis un viaje, tus aliados y tú podréis escoger tres ritmos distintos. En la **Tabla de Ritmos de Viaje** se encuentran las diferentes distancias que podéis recorrer en 1 minuto, en 1 hora o en 1 día.

TABLA DE RITMOS DE VIAJE				
Ritmo	Viajar durante...			Efecto
	1 minuto	1 hora	1 día	
Rápido	105 m	6 km	50 km	Desventaja en las tiradas de Sabiduría para percibir
Normal	85 m	5 km	40 km	-
Lento	65 m	4 km	30 km	Posibilidad de prueba de atributo de Destreza para moverse sigilosamente

Forzar la Marcha

Se considera que si tu grupo de aventureros viaja durante todo un día lo hará un máximo de 8 horas. Sin embargo, es posible forzar la marcha, a costa de agotarse.

Para cada hora de viaje a partir de la octava, debes realizar una salvación de Fortaleza de CD igual a $10 +$ el número de horas transcurridas más allá de las primeras 8. Si no superas esta salvación recibes un nivel de agotamiento.

Monturas y Vehículos

Habitualmente, los animales son capaces de moverse mucho más rápido que los aventureros. Si utilizas un caballo, puedes cabalgar al galope hasta 4 horas, cubriendo el doble de la distancia del ritmo de viaje rápido o hasta 8 horas cubriendo el doble de la distancia del ritmo de viaje normal. Tras un viaje a galope, el caballo necesitará alimentarse debidamente y descansar al menos 24 horas.

Si se lleva un carro, una carreta o un vehículo similar, el ritmo de viaje debe ser normal, mientras que, si el vehículo es acuático, la velocidad será la indicada por el tipo de embarcación.

Terreno Difícil

Muchas veces los viajes transcurren por terrenos que no están preparados o no favorecen el tránsito, como pueden ser un bosque denso, un pantano o unas montañas escarpadas. Habitualmente, estas zonas suelen tener la clave *[Terreno Difícil]*. Si viajas por *[Terreno Difícil]* cubres la mitad del movimiento que harías habitualmente.

Otros Tipos de Movimiento

Durante las aventuras por tierras salvajes es bastante frecuente encontrarse con la necesidad de trepar, nadar, gatear o saltar.

- **Gatear, Nadar y Trepar.** Puedes gatear, nadar o trepar 1 m por cada 2 m de movimiento que gastes.
- **Salto de altura.** Siempre y cuando hayas tomado una carrerilla de al menos de 4 m, puedes saltar verticalmente una altura igual a 30cm multiplicados por 3 + FUE. Si no tomas carrerilla, puedes saltar hasta la mitad de esta altura.
- **Salto de longitud.** Puedes cubrir $4 +$ FUE metros con un salto de longitud. Si el salto implica superar una altura y esta no es mayor que una cuarta parte de tu capacidad de salto, debes superar una prueba de atributo de Fuerza CD 10. Si fallas esta tirada, te golpeas contra el obstáculo. Al saltar sobre *[Terreno Difícil]*, necesitas superar una prueba de atributo de Destreza CD 10 o quedas *[Derribado]*.

Visibilidad y Luz

En la exploración, es habitual analizar y observar detenidamente el entorno para percatarse de posibles imprevistos, descubrir objetos ocultos o, simplemente, detectar una emboscada. En estos casos, un elemento clave es la visibilidad.

- Si te encuentras en un área con la clave [*Visibilidad Reducida*] —con una luz tenue, algo de niebla o una vegetación considerable— sufres desventaja en las pruebas de atributo de Sabiduría que tengan que ver con el sentido de la vista.
- Un área con la clave [*Sin Visibilidad*] —un lugar oscuro, con niebla densa o con abundante vegetación— te imposibilita la vista y provoca que falles automáticamente cualquier prueba de atributo que requiera la visión. Además, atacas con desventaja, y las tiradas de ataque contra ti lo hacen con ventaja.

Existen tres grados de luminosidad ambiental: luz resplandeciente, luz tenue y oscuridad.

- **Luz resplandeciente.** Permite ver a la mayoría de las criaturas. Casi cualquier lugar iluminado es afectado por la luz resplandeciente.
- **Luz tenue.** Se da en el ocaso, en el albor, en las noches especialmente luminosas o en el área entre una fuente de luz y la oscuridad. Es un área con la clave [*Visibilidad Reducida*].
- **Oscuridad.** Se produce de noche, en los confines de las mazmorras y cavernas subterráneas, o en áreas afectadas por la oscuridad sobrenatural. Es un área con la clave [*Sin Visibilidad*].

Visión Ciega

Las criaturas con visión ciega pueden percibir dentro de un alcance concreto sin depender de la vista.

Visión en la Oscuridad

Algunas criaturas subterráneas poseen visión en la oscuridad. Si posees visión en la oscuridad, puedes ver en la oscuridad dentro de un alcance concreto como si estuvieras en un área de luz tenue y en la luz tenue como si estuvieras bajo luz resplandeciente. Aun así, no puedes distinguir colores en la oscuridad.

Visión Verdadera

Si posees visión verdadera puedes ver criaturas y objetos bajo la clave [*Invisible*], ver en el Reflejo, detectar automáticamente ilusiones visuales, percibir la forma original de una criatura transformada mágicamente o ver en la oscuridad normal y mágica.

Combate

En un combate se suelen enfrentar dos bandos, intercambiando ráfagas de golpes con armas, fintas, esquivas, movimientos de piernas y lanzamientos de conjuros. En **Eirendor: El Albor de la Quinta Edad**, se organiza todo este montón de acciones simultáneas en una serie de asaltos y turnos.

Un **asalto** representa unos 6 segundos de tiempo de juego y compone los turnos de todos los participantes de la contienda. Cada combatiente realiza sus acciones durante su **turno**. El orden que establece los turnos de cada uno se determina gracias a la **iniciativa**. Una vez que todos el mundo ha realizado su turno, comienza un nuevo asalto.

El Orden de un Combate

1. **Sorpresa.** El Árbitro determina qué participantes pueden verse sorprendidos y se realizan los chequeos necesarios.
2. **Iniciativa.** Se realizan las tiradas de iniciativa, estableciendo el orden de actuación desde la tirada más alta a la más baja.
3. **Asalto.** Se suceden los turnos del asalto en orden de iniciativa. Cuando todos los involucrados hayan hecho su turno, el asalto finaliza.
4. **Más asaltos.** Se repite el paso 3 nuevos asaltos, hasta que el combate finalice.

La Sorpresa

Cuando uno de los bandos intenta emboscar a otro, el Árbitro determina quién puede ser sorprendido y quién puede sorprender.

Todas las criaturas que formen parte del bando que intenta realizar la emboscada deben efectuar una prueba de atributo de Destreza y, las del bando sorprendido, de Sabiduría.

Seguidamente, se compara de forma individual el resultado de cada prueba de Sabiduría con el resultado más bajo del bando que intenta realizar la emboscada. Cada criatura que iguale o supere este resultado podrá combatir de la forma habitual, mientras que si no lo hace, se encontrará sorprendida y no podrá moverse ni realizar acciones o reacciones hasta el siguiente asalto.

La Iniciativa

La iniciativa establece el orden de los turnos en el asalto. Al inicio del combate, cada criatura participante debe lanzar 1d20 y sumarle su rasgo de Iniciativa. El Árbitro anotará las puntuaciones de iniciativa de todos los contendientes y las ordenará de mayor a menor. Dicho orden es el orden en el que se sucederán los turnos de cada uno.

Si dos o más participantes obtienen el mismo resultado, el Árbitro decide el orden en el que se situarán. Opcionalmente, se puede resolver el desempate tirando dados.

Tu Turno

En tu turno puedes **mover** una distancia igual o menor a tu rasgo de movimiento y realizar una acción. Existen otros tipos de acciones especiales que se pueden llevar acabo además de tu **acción** habitual:

- **Acción bonus.** Las acciones bonus son acciones opcionales muy específicas que tienen personajes concretos gracias a sus talentos y conjuros y que no requieren gastar la acción. Puedes llevar a cabo una acción bonus cada turno, siempre y cuando nada te prive de realizar tu acción normal.
- **Acción gratuita.** En un asalto, puedes realizar una amplia variedad de acciones que no tienen por qué requerir del empleo de una acción ni de una acción bonus. Estas acciones gratuitas incluyen desenfundar o envainar una espada, hablar, abrir o cerrar una puerta, coger una poción de tu bolsa, recoger un arma, quitarte un anillo, ponerte una máscara, accionar una palanca o interruptor, etc. El Árbitro puede pedirte que uses una acción normal para algunas de estas acciones gratuitas cuando se presente un obstáculo, se necesite especial cuidado o cuando desees realizar varias de ellas.
- **Reacción.** Las reacciones son acciones ágiles que puedes realizar en momentos muy puntuales como respuesta a un desencadenante que puede darse en el turno de cualquier criatura. Tras utilizar una reacción, no puedes volver a realizar ninguna otra hasta el inicio de tu próximo turno.

Movimiento

Durante el combate, todos los contendientes están moviéndose constantemente, utilizando su posición para ganar ventaja táctica. En tu turno, puedes moverte una distancia inferior o igual a tu rasgo de movimiento. Este movimiento incluye tanto el acto de andar como los de saltar, escalar o nadar y los puedes combinar como consideres que es más

apropiado siempre y cuando no excedas la distancia indicada en tu rasgo de movimiento. Si lo deseas, puedes separar tu movimiento durante tu turno, usando parte del mismo antes de realizar una acción y el resto tras realizarla.

En cuanto al movimiento en combate, se le aplican las siguientes reglas:

- Para mover a través de *[Terreno Difícil]* necesitas gastar el doble de movimiento que la distancia que quieres recorrer.
- Puedes tumbarte sin usar movimiento. Levantarte requiere el gasto de la mitad de tu rasgo de movimiento.
- Puedes moverte a través del espacio de una criatura amistosa o de una criatura enemiga que tenga dos tamaños más o dos tamaños menos que tú. En cualquiera de estos casos, moverte a través de una criatura se considera *[Terreno Difícil]*, y nunca puedes terminar tu movimiento en el mismo espacio que ella. Recuerda que, si dejas el alcance de una criatura durante tu movimiento, provocas un ataque de oportunidad.
- Si te encuentras en un lugar más pequeño de lo que necesitas para tu tamaño, necesitas gastar el doble de movimiento que la distancia que quieres recorrer.

Acciones en Combate

Cuando realices tu acción, puedes emplear una de las acciones que aquí se muestran, una acción de un talento o conjuro o una acción que improvises. Si quieres realizar una acción que no está detallada en estas reglas, el Árbitro te dirá si es posible y qué tipo de tirada debes superar.

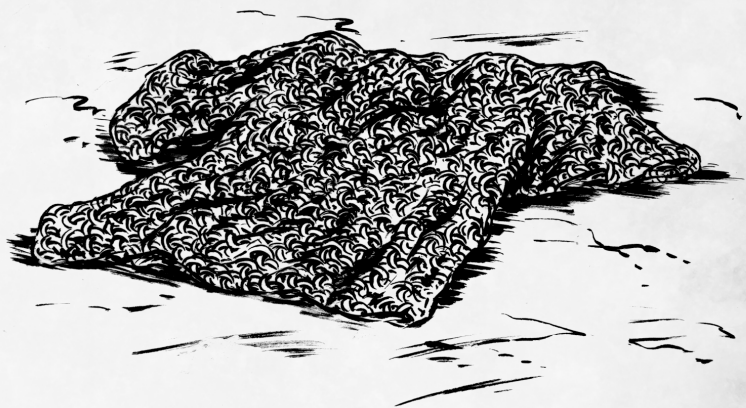
- **Atacar.** Es la acción más común en combate. Puedes atacar con armas cuerpo a cuerpo, a distancia, desarmado o mediante un conjuro. Consulta el apartado de Ataques, más adelante, para conocer más acerca de las reglas de los ataques y el daño.
- **Lanzar un conjuro.** Dependiendo de tu clase, es posible que puedas lanzar conjuros. Cada conjuro tiene un tiempo de lanzamiento, que puede requerir minutos, asaltos, una acción bonus, una reacción o no venir especificado en modo alguno —en cuyo caso se considera que es necesario gastar una acción para lanzarlo—.
- **Ayudar.** Puedes ayudar a una criatura aliada. La criatura a la que ayudas obtiene ventaja en su siguiente prueba de atributo o tirada de ataque, siempre y cuando la realice antes del inicio de tu siguiente turno. Ni que decir tiene que necesitas estar a la distancia adecuada para ayudar a tu aliado.
- **Cambiar de armas.** Sin necesidad de gastar acción, puedes dejar caer un arma que lleves en las manos y tomar otra que lleves encima. Si necesitas tomar otro arma más, o guardar la anterior, sí necesitas emplear una acción.

- **Correr.** Esta acción te permite mover adicionalmente hasta el máximo de tu rasgo de movimiento.
- **Esconderse.** Puedes intentar esconderte realizando una prueba de atributo de Destreza enfrentada a la prueba de atributo de Sabiduría que haga tu enemigo. Si lo consigues, puedes atacarle con ventaja, aunque dejas de estar escondido.
- **Esquivar.** Puedes adoptar una posición defensiva, en cuyo caso todos los ataques realizados contra ti por criaturas que puedas ver tienen desventaja hasta el inicio de tu próximo turno. Además, durante este tiempo tienes ventaja en las salvaciones de Reflejos contra amenazas que puedas ver.
- **Preparar.** Es posible que quieras esperar a una circunstancia concreta antes de actuar. En ese caso, puedes utilizar la acción de Preparar y así realizar tu acción más tarde, utilizando tu reacción. Para ello, tienes que determinar desde el inicio cuál es el desencadenante de la acción. Si dicho desencadenante tiene lugar antes de que el asalto finalice, puedes utilizar tu reacción para realizar la acción que quieras.
- **Separarse.** Si realizas esta acción, tus movimientos durante este turno no provocan ataques de oportunidad.

Ataques

Para realizar un ataque debes seguir los siguientes pasos:

1. **Elige un objetivo.** Ten en cuenta que dicho objetivo debe estar al alcance de tu arma o conjuro.
2. **Determina los modificadores.** Además de tu modificador de impacto, el Árbitro te indica si el objetivo tiene cobertura y si tienes ventaja o desventaja en tu ataque.
3. **Resuelve el ataque.** Haz la tirada de ataque. Si logras golpear, puedes tirar el daño, a no ser que el ataque especifique lo contrario.



Tirada de Ataque

La tirada de ataque determina si un ataque consigue impactar a su objetivo o no. Para lanzar una tirada de ataque tira 1d20 y añade el modificador de impacto. Si el resultado total es igual o mayor a la CA del objetivo, has conseguido golpearle.

Recuerda que, si el resultado en el dado es de un 1, el ataque falla automáticamente y, si es de un 20, impacta automáticamente convirtiéndose en un golpe crítico. Un golpe crítico duplica los dados que tiras a la hora de calcular el daño de un ataque.

Los modificadores de impacto que se aplican a la tirada de ataque suelen estar formados por el modificador de atributo y el bono de competencia.

- **Modificador de atributo.** El modificador de las armas cuerpo a cuerpo es FUE, mientras que el de las armas a distancia es DES. Las armas con las claves [*Arrojadiza X*] y [*Sutil*] rompen esta regla.
- **Bono de competencia.** Puedes añadir tu bono de competencia a la tirada cuando empleas un arma en la que seas competente, o lanzando un conjuro de ataque.

Ataques Cuerpo a Cuerpo

Cuando se ataca cuerpo a cuerpo se suele utilizar un arma de mano como una espada, una maza o un hacha, aunque los típicos monstruos utilizan garras, cuernos, dientes, tentáculos, etc. También puedes realizar un ataque desarmado —como un puñetazo, o una patada—, en cuyo caso se considera que eres competente y provocas 1 + FUE puntos de daño contundente. Algunos conjuros también se emplean atacando cuerpo a cuerpo.

El alcance básico de un ataque cuerpo a cuerpo es de 2 metros, aunque algunas criaturas enormes y algunas armas especiales —como la alabarda— permiten un alcance mayor.

Ataques a Distancia

Al disparar un arco, una ballesta o una honda estás realizando un ataque a distancia. Sin embargo, no siempre puedes atacar cómodamente; si cualquier enemigo está a 2 metros o menos de ti cuando atacas a distancia, obtienes desventaja en la tirada de ataque. Muchos conjuros también se emplean atacando a distancia.

Todos los ataques a distancia tienen **un alcance** determinado, que indica la distancia máxima a la que se puede llegar con el ataque.

Algunos ataques tienen **dos valores de alcance**. En ese caso siempre se cuenta con que el primero de estos valores corresponde al alcance normal y el segundo es el alcance largo. Si la distancia a la que atacas es mayor que el alcance normal y menor o igual que el alcance largo, puedes lograr impactar al objetivo, pero realizas la tirada de ataque con desventaja. No puedes atacar a objetivos que estén fuera de tu alcance largo.

Ataques a Ciegas y por Sorpresa

Si quieres atacar a un objetivo sin poder verle, debes adivinar la posición en la que se encuentra. Aun en el caso de que aciertes, tu tirada de ataque tiene desventaja. El Árbitro no tiene por qué decirte si el enemigo está ahí, lo más normal es que se limite a decirte, tras la tirada, si has impactado o no.

Si realizas un ataque estando escondido, obtienes ventaja en tu tirada de ataque, pero también revelas tu posición, independientemente de que consigas impactar o no.

Ataques con Dos Armas

Al atacar con un arma [*Ligera*], puedes utilizar tu acción bonus para atacar con otra arma [*Ligera*] que portes en la otra mano. No puedes sumar tu modificador de atributo al daño, salvo que sea negativo.



Ataques de Oportunidad

Cuando una criatura visible y hostil sale de tu alcance, puedes utilizar tu reacción para realizar sobre ella un acción de Atacar cuerpo a cuerpo. Este ataque es conocido como **ataque de oportunidad**, y tiene lugar antes del movimiento que lo provoca.

No generas ataques de oportunidad cuando utilizas la acción de Separarse, cuando te teleportas o cuando algo te mueve sin usar tu movimiento, acción, acción bonus o reacción.

Cobertura

Puedes cubrirte con cualquier tipo de obstáculo cuando un ataque tenga lugar desde el lado opuesto de la cobertura. En función de su grado, existen tres tipos de coberturas:

- **Cobertura media.** Se obtiene cuando aproximadamente la mitad de tu cuerpo está cubierto por el obstáculo. Este tipo de cobertura otorga +2 a la CA y a las salvaciones de Reflejos.
- **Cobertura de tres cuartos.** Se obtiene cuando la mayor parte de tu cuerpo está cubierto por el obstáculo. Este tipo de cobertura otorga +5 a la CA y a las salvaciones de Reflejos.
- **Cobertura total.** Se obtiene cuando te encuentras totalmente cubierto por el obstáculo. Este tipo de cobertura impide la visión y, por tanto, evita que puedas ser objetivo de ataques directos.

La cobertura nunca se acumula. En su lugar, aplica siempre el grado de cobertura más alto.

Presas

Puedes **apresar** a tu enemigo realizando un ataque cuerpo a cuerpo especial. Para apresar a una criatura debes vencer en una prueba de atributo enfrentada de Fuerza. Si consigues vencer, impones al objetivo la clave *[Apresado]*. Además, puedes moverte arrastrando a la criatura apresada contigo, pero tu rasgo de movimiento se verá reducido a la mitad. El objetivo de tu presa no puede tener un tamaño mayor al tuyo y tiene que estar dentro de tu alcance.

Para **escapar de una presa** es necesario emplear una acción y vencer en una prueba de atributo enfrentada de Fuerza.

Empujones

Para empujar a una criatura debes superar una prueba de atributo enfrentada entre tu Fuerza, y su Fuerza o Destreza —la criatura elige

cual—. Si logras vencer, puedes escoger entre imponer a la criatura el estado *[Derribado]* o empujarle 2 metros. El objetivo de tu presa no puede tener un tamaño mayor al tuyo y tiene que estar dentro de tu alcance.

Daño

Los ataques que realices pueden infligir daño a tus enemigos y reducir sus PG. Cada arma, conjuro y talento específica el daño que hace. Para conocer el daño que realizas con un ataque tira los dados que se especifican y suma cualquier modificador que aplique:

- Cuando **ataques con un arma**, añade al daño el mismo modificador de atributo que has utilizado para la tirada de ataque.
- Cuando **ataques con un conjuro**, el propio conjuro te indicará el daño total que inflige.

Cuando realices un golpe crítico, tiras el doble de dados de los indicados en el daño del arma o conjuro.

Si un talento o conjuro inflige daño a **varios objetivos** al mismo tiempo, haz la tirada de daño una única vez para todos ellos.

Tipos de daño

Existen trece tipos de daño diferentes, cada uno de los cuales tiene sus particularidades. Puedes consultar su letra identificativa y de qué fuentes de daño procede en la **Tabla de Tipos de Daño**.

TABLA DE TIPOS DE DAÑO		
Abreviatura	Tipo Daño	Provocado por...
A	Ácido	Cienos, alientos corrosivos, etc.
C	Cortante	Espadas, hachas, garras, etc.
E	Escarcha	Lanzas de hielo, alientos gélidos, etc.
F	Fuego	Llamas, explosiones, alientos de fuego, etc.
G	Contundente	Martillos, mazas, caídas, constricciones, etc.
L	Luz	Magia castigadora de Lux.
M	Místico	Ataques de pura energía mágica.
O	Oscuridad	Magia corruptora de Nix.
P	Perforante	Dagas, lanzas, mordiscos, etc.
S	Psíquico	Ataques mentales, conjuros, etc.
R	Rayo	Conjuros, alientos relampagueantes, etc.
T	Trueno	Explosiones de fuertes sonidos.
V	Veneno	Gases tóxicos, agujijones venenosos, etc.

Resistencias y Vulnerabilidades

El daño puede ser de muchos tipos y las criaturas reaccionan diferente ante el daño en función de los siguientes tres rasgos:

- **Invulnerabilidades.** Las criaturas son invulnerables a esa clase de daño. Todo el daño de ese tipo que reciban se reducirá a 0.
- **Resistencias.** Las criaturas tienen algún tipo de afinidad ante esa clase de daño. Todo el daño de ese tipo que reciban se reduce a la mitad, redondeando hacia abajo.
- **Vulnerabilidades.** Las criaturas tienen debilidad ante esa clase de daño. Todo el daño de ese tipo que reciban se duplica.

Salud

Los **Puntos de Golpe** representan la vitalidad y el desgaste físico y mental de tu PJ. Una criatura con muchos PG es difícil de matar, mientras que una con pocos es más frágil.

Tus PG pueden oscilar entre 0 y tus PG máximos, y cambian cada vez que sufres daño o recibes una curación. Siempre que sufres daño, debes restar tantos PG como puntos de daño hayas recibido.

Cuando recibes una curación de cualquier clase, debes recuperar tantos PG como la cantidad sanada. Sin embargo, tus PG nunca pueden ser superiores a tus PG máximos.

Una criatura muerta no puede recuperar PG salvo que sea resucitada.

Puntos de Golpe Temporales

Algunos efectos y conjuros te otorgan PG temporales. Los PG temporales no son iguales que los PG ordinarios, sino que forman una reserva **adicional** de PG que te protege contra el daño.

Se les aplican las siguientes reglas:

- Cuando recibes daño, pierdes los PG temporales primero. Cualquier otro daño restante se aplica sobre tus PG normales.
- No se pueden acumular y la curación no puede restaurarlos.
- No cuentan para el límite de PG máximos.
- Si tienes 0 PG, recibir PG temporales no te devuelve la consciencia ni te estabiliza.

Los PG temporales duran hasta que absorben daño, hasta que finaliza el efecto que los otorga o hasta que finalices un descanso.

Muerte

Cuando tus PG descienden a 0 eres derrotado y ganas la clave [*Inconsciente*]. En tu próximo turno, debes realizar una salvación especial de muerte lanzando 1d20 —sin modificadores—.

Si obtienes un 10 o más, puede anotar un éxito. Si obtienes menos, un fallo. Cuando alcanzas los tres éxitos te estabilizas y no corres riesgo de muerte. Sin embargo, si alcanzas antes tres fallos, mueres definitivamente a causa de las heridas. Un resultado de 20 en el dado, te permite recuperar 1 PG, mientras que un resultado de 1 añade dos fallos en lugar de uno.

Si un enemigo consigue dañarte mientras tienes 0 PG, se te aplica un fallo adicional —y mueres si ya habías acumulado dos fallos antes—. Sin embargo, cualquier aliado puede intentar estabilizarte superando una prueba de atributo de Sabiduría a CD 10.

Si tus PG aumentan por cualquier motivo, te estabilizas y pierdes la clave [*Inconsciente*]. Si consigues tres éxitos o un aliado te estabiliza, no sufrirás riesgo de muerte hasta volver a recibir daño, pero continuarás [*Inconsciente*]. Recuperarás 1 PG y la consciencia después de 1d4 horas.

Muerte Súbita

Cuando recibes daño masivo puedes morir instantáneamente. Si una fuente de daño reduce a 0 tus PG y hay tanto daño restante como tus PG máximos, morirás automáticamente, probablemente de una forma nada apacible.

Muerte de los Monstruos

En la mayoría de los casos, los monstruos morirán automáticamente al llegar a 0 PG. El Árbitro puede decidir que un PNJ especialmente importante caiga [*Inconsciente*] y se le apliquen las mismas reglas que a los PJ.

Dejar Inconsciente

Cuando atacas a una criatura y reduces sus PG a 0, puedes escoger dejarle [*Inconsciente*] y estabilizado en lugar de darle un golpe mortal. Esto permite que no tengas que cargar con la culpa de una muerte, o inmovilizar a alguien al que después quieres interrogar.

Combate Acuático

Las criaturas que no tengan el talento de nadar tienen desventaja en la tirada de **ataque con arma cuerpo a cuerpo** a menos que el arma sea una daga, una jabalina, una espada corta, una lanza o un tridente.

Los **ataques con arma a distancia** fallan automáticamente contra objetivos que estén a distancia larga. Contra objetivos que estén dentro del alcance normal la tirada de ataque tiene desventaja a menos que sea una ballesta, una red o un arma [*Arrojadiza X*].

Además, las criaturas y objetos que estén completamente sumergidos en el agua tienen resistencia al daño por fuego.

Combate Montado

Para subir a una montura debes emplear la mitad de tu rasgo de movimiento. Si tu montura está tumbada, puedes usar tu reacción para desmontarla.

Puedes controlar una montura si ha sido entrenada o te acepta como jinete. Una montura controlada tiene tu misma iniciativa, cada turno se mueve donde la dirijas y realiza una de estas acciones: Correr, Esquivar o Separarse.

Algunas monturas inteligentes conservan su turno en el orden de iniciativa y pueden realizar cualquier acción como si no estuvieras montado en ella.

Mientras estés montado se te aplican las siguientes reglas:

- Si tu montura provoca un ataque de oportunidad mientras estás sobre ella, tu enemigo puede elegir atacarte a ti o a tu montura.
- Cuando un efecto mueve a tu montura o te aplica el estado [*Derribado*], debes superar una salvación de Reflejos CD 10 o caerte de ella.



Interacción Social

A menudo, te verás en la necesidad de interactuar con los personajes controlados por el Árbitro. La actitud de una criatura hacia ti se clasifica en tres niveles diferentes: **amistosa**, **neutral** y **hostil**.

Por lo general, no te será necesario realizar tiradas para interactuar con las criaturas, y tu propia interpretación puede bastar. A discreción del Árbitro, puede ser necesario superar una prueba de atributo de Carisma contra una dificultad de 10 + Voluntad de la criatura. Si la criatura es amistosa, la prueba de Carisma tendrá ventaja, si es neutral se realizará la tirada con normalidad y, si es hostil, tendrá desventaja.

Moral

Cuando gran parte de sus aliados han sido eliminados o la situación de un combate se vuelve extremadamente peligrosa, es posible que una criatura con Inteligencia superior a 3 sienta miedo y huya o se rinda. A discreción del Árbitro, una criatura en esta situación debe superar una salvación de Voluntad a CD 10 justo antes de comenzar su turno. Si no supera la salvación, la criatura reacciona según se indica en la **Tabla de Moral**.

En ocasiones, la salvación de Voluntad debe realizarla uno de tus seguidores. Tal vez la tarea que le has encomendado es demasiado peligrosa o tal vez no le pagues lo suficiente. En estos casos, puedes sumar tu CAR a la tirada de salvación de tu seguidor.

TABLA DE MORAL

Resultado	Reacción
2 o menos	La criatura tira las armas y se rinde. Cederá a las exigencias de sus enemigos para sobrevivir.
De 3 a 5	La criatura obtiene la clave [<i>Asustado</i>] durante el resto del combate, y debe emplear sus acciones para alejarse lo más lejos posible de la refriega.
De 6 a 8	La criatura obtiene la clave [<i>Asustado</i>] durante el resto del combate.
9	La criatura se enfurece y se entrega a una muerte segura. Durante el resto del combate ataca siempre a la criatura más cercana, intentando hacer la mayor cantidad de bajas posibles.
10 o más	La criatura continúa luchando de forma normal.





a magia impregna el mundo de Eirendor, manifestándose en forma de poderosos conjuros arcanos y milagrosos actos divinos. Podemos distinguir varias formas diferentes de aproximarse a estos asombrosos hechizos: la **magia arcana** de los bardos y hechiceros, la **magia divina** de los caídos, clérigos y druidas, y la **magia limitada** de los cazadores de demonios y los guardianes arcanos.

Reglas de Conjuros

Un conjuro es un efecto mágico individual que actúa como herramienta, arma o barrera protectora. Puede infligir daño, sanar heridas, imponer o eliminar condiciones, drenar energía vital o devolver la vida a los muertos.

En el transcurso de la historia de Eirendor se han creado innumerables conjuros. Muchos de ellos han sido olvidados en libros ocultos o se han perdido con el devenir de la historia.

Rango del Conjuro

El rango es un indicador general de cuán poderoso es un conjuro. Casi todos los conjuros poseen un rango entre 1 y 9. Algunos conjuros no poseen rango.

En su lugar, poseen la clave [*A Voluntad*]. Estos conjuros se consideran a todos los efectos, conjuros de rango 0.

En función del tipo de magia empleada, los PJs tendrán un rango de conjuros máximo:

- Los lanzadores de conjuros de **magia arcana** y de **magia divina** pueden emplear conjuros de un rango igual o inferior a su nivel.
- Los lanzadores de conjuros de **magia limitada** pueden emplear conjuros de un rango igual o inferior a la mitad de su nivel, redondeando hacia arriba.

Conjuros Conocidos

Los lanzadores de conjuros de **magia arcana** poseen una lista limitada de conjuros conocidos que siempre están grabados en su mente o en su libro de conjuros. Estos conjuros deben ser escogidos de la Lista de Conjuros de la clase del lanzador y deben ser de un rango que puedan emplear. El número de conjuros conocidos de un usuario de magia arcana se muestra en la **Tabla de Conjuros Conocidos de Magia Arcana**.

TABLA DE CONJUROS CONOCIDOS DE MAGIA ARCANA										
Nivel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Conjuros	6	10	14	18	22	26	30	34	38	42

Por otro lado, los lanzadores de **conjuros divinos** y de **conjuros limitados** son capaces de lanzar todos los conjuros que están en su Lista de Conjuros, siempre y cuando no sean de un rango superior al que les corresponda dado su nivel.

Dependiendo de su nivel, los lanzadores de conjuros de magia divina y de magia arcana poseen un número de conjuros [*A Voluntad*] que depende de su nivel, de la forma que se muestra en la **Tabla de Conjuros A Voluntad**.

TABLA DE CONJUROS A VOLUNTAD										
Nivel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Conjuros	3	3	3	4	4	4	5	5	5	5

Puntos de Poder

El Poder es el recurso principal de los lanzadores de conjuros. Estos personajes tienen un determinado Poder Máximo que varía en función de su nivel y tipo de magia, de la forma en la que se muestra en la **Tabla de Poder**.

Cuando un personaje lanza un conjuro, gasta tanto Poder como rango tenga el conjuro. Tras finalizar un descanso, el lanzador de conjuros restablece todo el Poder gastado de esta forma.

TABLA DE PODER			
Nivel	Magia Arcana y Divina		Magia Limitada
1	2		2
2	5		3
3	11		5
4	20		7
5	32		10
6	47		13
7	54		17
8	62		21
9	71		26
10	82		31

Competencia

Todas las clases capaces de lanzar conjuros se consideran competentes para ello, por lo que aplican su bono de competencia siempre que es posible.

Potenciación

Algunos conjuros incluyen en su descripción un apartado llamado Potenciación, en el que se indica cuáles son las mejoras que el conjuro obtiene si se lanza con un rango superior a su rango original. Es necesario poder lanzar conjuros del rango aumentado para potenciar el conjuro.

Tiempo de Lanzamiento

Aunque habitualmente se emplea una acción para lanzar un conjuro, algunos conjuros se lanzan como acción bonus, como reacción o en tiempos de lanzamiento más largos. Estas excepciones se indican en las descripciones de los propios conjuros.

Ataques de Conjuros

Algunos conjuros requieren que el lanzador realice una tirada de ataque para determinar si el efecto del conjuro impacta sobre el objetivo.

Tu **bonificador de ataque con un ataque de conjuro** es igual a tu modificador de atributo para el lanzamiento de conjuros + tu bono de competencia.

Salvaciones

Muchos conjuros especifican que un objetivo puede realizar una salvación para evitar alguno o todos los efectos del conjuro. El conjuro indica qué salvación se tira y qué pasa si se tiene éxito o se fracasa.

La **CD para resistirse a uno de tus conjuros** es igual a $8 +$ tu modificador de atributo para el lanzamiento de conjuros + tu bono de competencia + cualquier modificador especial.

Claves

Todos los conjuros tienen una serie de claves que definen el comportamiento y la naturaleza de dicha magia.

- *[A Voluntad]*. Un conjuro con esta clave puede ser lanzado sin coste alguno. La práctica repetida ha grabado el conjuro en la mente del

lanzador y lo ha imbuido con la magia necesaria para producir el efecto una y otra vez. El rango de un conjuro [*A Voluntad*] siempre es 0.

- [*Abjuración*]. Los conjuros de esta escuela son de naturaleza protectora, aunque algunos tienen usos agresivos.
- [*Adivinación*]. Los conjuros de esta escuela revelan información, tanto del futuro como del presente.
- [*Concentración*]. Algunos conjuros requieren concentración constante, a fin de mantener activa su magia. Puedes finalizar la concentración en cualquier momento, sin emplear ninguna acción. Si pierdes la concentración, el conjuro finaliza. Los siguientes factores pueden romper la concentración: **lanzar otro conjuro** con la clave [*Concentración*]; **sufrir daño** por un ataque y no superar una salvación de Fortaleza con una CD igual a 10 o a la mitad del daño que hayas sufrido —la que sea más alta—; y, por último, quedar [*Incapacitado*] o **morir**.
- [*Conjuración*]. Los conjuros de esta escuela tienen que ver con la creación y el transporte de objetos y criaturas de una localización a otra.
- [*Coste X*]. Los conjuros con esta clave tienen un coste adicional además de su coste en Poder. Este coste suele estar reflejado en dinero, una abstracción del precio de los materiales del conjuro.
- [*Diario*]. Los conjuros con esta clave son tan costosos que tan solo pueden lanzarse una vez al día, independientemente de su coste en Poder.
- [*Encantamiento*]. Los conjuros de esta escuela afectan a la mente de los demás, influyendo o controlando su conducta.
- [*Evocación*]. Los conjuros de esta escuela manipulan la energía mágica para producir un efecto.
- [*Extenuante*]. El hecho de lanzar uno de estos poderosos conjuros te impide lanzar conjuros de rango 6 o superior hasta tu próximo descanso. Esta restricción se aplica también a la potenciación.
- [*Ilusión*]. Los conjuros de esta escuela engañan los sentidos y las mentes de los demás.
- [*Nigromancia*]. Los conjuros de esta escuela manipulan las energías de la vida y la muerte.
- [*Rango X*]. Determina el nivel necesario y el coste del conjuro. La X puede variar entre 1 y 9.
- [*Ritual*]. Algunos conjuros pueden ser lanzados de forma normal o bien de forma ritual. La versión ritual de un conjuro requiere el tiempo de lanzamiento original más 10 minutos. Un conjuro lanzado de esta forma no gasta Poder, ni puede ser potenciado.
- [*Transmutación*]. Los conjuros de esta escuela cambian las propiedades de una criatura, objeto o entorno.

Permutaciones: Magia Tradicional

Es posible que algunos jugadores prefieran un estilo de juego más clásico y complicado. Independientemente de lo que haga el resto, cualquier PJ cuya clase no tenga magia limitada puede escoger seguir los preceptos de la magia original, siguiendo las siguientes reglas.

- El PJ tendrá un número de runas de cada rango dependiente de su nivel, tal y como se muestra en la **Tabla de Runas**.
- Cada runa tiene un rango de 1 a 9, siguiendo la misma escala que los conjuros.
- Al inicio del día, el PJ deberá memorizar en cada runa un conjuro de un rango igual o menor al rango de dicha runa. Nótese que, con este método, un conjuro potenciado debe planificarse de antemano.
- Durante el día y hasta el próximo descanso, el PJ podrá utilizar cada runa que haya memorizado una sola vez.
- Se ignora la columna de Poder Máximo de la **Tabla de Poder**. Los Conjuros Conocidos y los Conjuros [*A Voluntad*] se emplean de la forma habitual.
- Cuando un talento exige el gasto de Poder, debe gastarse cualquier número de runas, de forma que la suma de sus rangos sea igual al Poder que se necesita gastar.
- Cuando un talento otorga Poder, el PJ puede dividir dicho Poder entre las runas que desee, teniendo en cuenta que, para conseguir una runa, es necesario gastar tanto Poder como su rango.

TABLA DE RUNAS

Nivel	Rango								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	2								
2	3	1							
3	4	2	1						
4	4	3	2	1					
5	4	3	3	2	1				
6	4	3	3	3	2	1			
7	4	3	3	3	2	1	1		
8	4	3	3	3	2	1	1	1	
9	4	3	3	3	2	1	1	1	1
10	4	3	3	3	3	2	1	1	1

Conjuros

A continuación se presentan todos los conjuros disponibles en el juego, ordenados alfabéticamente para una consulta más rápida.

A

Abrir

[Rango 2] [Transmutación]

Escoge un objeto que esté atrancado o cerrado mecánica o mágicamente y que esté dentro de tu alcance visual a no más de 24 metros. El objeto se abre o desatranca, causando un fuerte golpe que se escucha en un radio de 120 metros. Solo es posible abrir una cerradura con cada uso de este conjuro. Si el objeto ha sido objetivo de un conjuro Cerrar, este quedará anulado durante 10 minutos.

Acelerar

[Rango 3] [Transmutación] [Concentración]

Elige una criatura que puedas ver a un máximo de 12 metros de ti. Durante 1 minuto, la velocidad de la criatura se dobla, gana +2 CA, tiene ventaja en las salvaciones de Reflejos y gana una acción adicional en cada uno de sus turnos. Esta acción solo puede usarse para realizar un ataque de arma, Correr, Escondarse, Separarse o Usar un objeto. En el turno posterior a la finalización del conjuro, la criatura afectada no puede moverse ni realizar acciones.

Adivinación

[Rango 4] [Adivinación] [Ritual] [Coste 25pn]

Tu magia y una ofrenda te ponen en contacto con un sirviente de Lux. Puedes realizar una única pregunta que tiene que ver con un objetivo, evento o actividad específica que va tener lugar en los próximos 7 días. El Árbitro debe responder con una breve frase, un verso críptico o un presagio.

Agrandar/Reducir

[Rango 2] [Transmutación] [Concentración]

Provocas que una criatura u objeto que puedas ver a un máximo de 12 metros de ti se vuelva más grande o más pequeño durante 1 minuto. La criatura puede realizar una salvación de Fortaleza para evitar que el conjuro tenga efecto.

Si el objetivo es una criatura, todo lo que vista y porte cambia de tamaño con ella. Cualquier objeto dejado caer por una criatura afectada vuelve a su tamaño normal al instante.

- **Agrandar.** La criatura aumenta su tamaño en un nivel y multiplica su peso por ocho. Mientras dure el conjuro, la criatura tiene ventaja en las pruebas de atributo de Fuerza y en las salvaciones de Fortaleza. Las armas del objetivo también se agrandan con él, acorde a su nuevo tamaño, por lo que realizan 1d4 puntos de daño adicional.
- **Reducir.** La criatura disminuye su tamaño en un nivel y divide su peso entre ocho. Mientras dure el conjuro, la criatura tiene desventaja en las pruebas de atributo de Fuerza y en las salvaciones de Fortaleza. Las armas del objetivo también se reducen con él, acorde a su nuevo tamaño, por lo que causan 1d4 puntos de daño menos.

Hislar

[Rango 7] [Transmutación] [Coste 50 pr]

[Diario]

Tocas a una criatura o a un objeto y lo envuelves en una burbuja estática. Dentro de la burbuja, el objetivo es [Invisible] y el tiempo no pasa. Además, no puede detectarse por conjuros de [Adivinación].

Puedes determinar una condición para que el conjuro finalice, aunque este lo hará prematuramente si el objetivo sufre cualquier daño.

Alarma

[Rango 1] [Abjuración] [Ritual]

Meditas durante 1 minuto y escoges una puerta, una ventana o un área que esté a un máximo de 12 metros de ti. Se activa una alarma que suena cuando una criatura toca o entra en el área protegida. Durante tu meditación puedes elegir qué criaturas no activan la alarma y si la alarma es un aviso mental —radio de 2 km— o auditivo —radio de 24 metros—. Dura hasta 8 horas.

Aliado de Otro Mundo

[Rango 6] [Conjuración] [Diario]

Meditas durante 10 minutos e imploras ayuda a una entidad de otro mundo que conoces. La entidad envía una criatura de su mundo a socorrerte. La criatura no está bajo ninguna obligación de ponerse a tu servicio, pero puedes llevar a cabo tratos con ella.

Si expira el acuerdo o se completa la tarea, la criatura vuelve a su mundo. Una criatura reclutada para tu grupo cuenta como un miembro de este, y recibe una parte de los puntos de experiencia obtenidos.

Aliento de Dragón

[Rango 5] [Evocación]

Una gran llama surge de tu boca, cubriendo un cono de 12 metros. Cada criatura en el área afectada debe realizar una salvación de Reflejos. Si no la supera, sufre 8d8 puntos de daño de fuego. Una criatura que tenga éxito solo recibe la mitad de daño.

Potenciación. Incrementas el daño 1d8 por cada rango que aumentes.

Alterar el Propio Aspecto

[Rango 2] [Transmutación] [Concentración]

Tomas una forma diferente durante 1 hora. Puedes escoger una de las siguientes formas, y cambiarla por otra empleando una acción, siempre y cuando el conjuro siga activo.

- **Adaptación acuática.** Te brotan branquias y te crecen membranas entre los dedos. Respiras con normalidad bajo el agua y puedes nadar tu velocidad normal, en lugar de la mitad.
- **Armas naturales.** Te crece un arma natural de tu elección: garras, colmillos, espinas, cuernos, etc. Eres considerado competente en ataques sin armas y provocas con ellos 1d6 puntos de daño contundente, cortante o perforante, según corresponda al arma escogida. Además, tu arma natural tiene la clave [Mágico] y te otorga un bonificador de +1 al impacto y al daño.
- **Cambio de apariencia.** Transformas tu apariencia, incluida tu altura, tu peso, tus rasgos faciales, el sonido de tu voz, la longitud o color de tu pelo. Puedes parecer de otra especie, siempre y cuando sea del mismo tamaño.

Animar Objetos

[Rango 5] [Transmutación] [Concentración]

Elige hasta diez objetos a un máximo de 48 metros de ti, que no estén siendo usados ni sujetos y que no sean mágicos. Los objetos de tamaño [Medio] cuentan como dos objetos, los de tamaño [Grande] cuentan como cuatro y los de tamaño [Enorme] cuentan como ocho. Cada objeto elegido cobra vida y se convierte en una criatura bajo tu control durante 1 minuto o hasta que bajen a 0 PG.

Empleando una acción adicional puedes dar una orden a una o varias criaturas animadas por Animar Objetos que estén a un máximo de 200 metros de ti.

Potenciación. Animas dos objetos adicionales por cada rango que aumentes.

Antipatía/Simpatía

[Rango 8] [Encantamiento]

Te concentras durante 1 hora y escoges cualquier cosa que esté a un máximo de 24 metros de ti. Luego, escoge una clave de tipo de criatura inteligente. El objetivo atrae o repele a las criaturas con esa clave durante los próximos 10 días.

Cuando lanzas el conjuro debes escoger entre Antipatía o Simpatía:

- **Antipatía.** Provoca que las criaturas con la clave escogida tengan el instinto de alejarse del objetivo. Cada criatura vea el objetivo o se encuentre a menos de 24 metros de él, debe superar una salvación de Voluntad o queda en estado [Asustado] y debe usar su movimiento para alejarse lo máximo posible del objetivo, hasta abandonar un radio de 24 metros o hasta que deje de ser visible.
- **Simpatía.** Provoca que las criaturas con la clave escogida tengan el instinto de acercarse al objetivo. Cada criatura vea el objetivo o se encuentre a menos de 24 metros de él, debe superar una salvación de Voluntad o usar su movimiento para acercarse lo máximo posible al objetivo. Cuando llega al objetivo, ya no puede alejarse hasta que el efecto del conjuro finalice.

Una criatura afectada por este conjuro puede intentar superar una salvación de Voluntad cada 24 horas. Si lo consigue, es inmune a los efectos del conjuro durante 1 minuto.

Arma Espiritual

[Rango 2] [Evocación]

Empleando una acción bonus, generas un arma espiritual flotante a 24 metros de ti durante 1 minuto. Al lanzar el conjuro puedes hacer un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una

criatura a 2 metros del arma espiritual. Si impacta, realiza $1d8 +$ tu modificador de atributo para el lanzamiento de conjuros como daño místico. En cada turno, puedes utilizar tu acción bonus para mover el arma hasta 8 metros y repetir el ataque. El arma puede tomar la forma que prefieras.

Potenciación. Incrementas el daño $1d8$ por cada rango que aumentes.

Arma Mágica

[Rango 2] [Transmutación] [Concentración]

Empleando una acción bonus, tocas un arma que no tenga la clave [Mágico]. Durante la próxima hora, el arma tiene la clave [Mágico], un bonificador de +1 al impacto y otro de +1 al daño.

Potenciación. Sumas 1 a los bonificadores del arma por cada dos rangos que aumentes.

Armadura de Mago

[Rango 1] [Abjuración]

Tocas a una criatura que no tenga puesta armadura y una magia protectora la rodea durante 8 horas. La CA base del objetivo se vuelve $13 +$ DES. El conjuro finaliza si la criatura se pone una armadura o si lo cancelas empleando una acción.

Heesino Fantasmal

[Rango 4] [Ilusión] [Concentración]

Accedes a las pesadillas de una criatura visible a un máximo de 48 metros de ti, creando una manifestación ilusoria de sus más profundos miedos. El objetivo debe superar una salvación de Voluntad u obtendrá la clave [Asustado] durante 1 minuto. Al final de cada uno de sus turnos, debe superar una nueva salvación o sufrirá $4d10$ puntos de daño psíquico. Si logra tener éxito en una de las salvaciones, el conjuro finaliza.

Potenciación. Incrementas el daño $1d10$ por cada rango que aumentes.

Ataque Mortal

[Rango 1] [Evocación] [Concentración]

Empleando una acción bonus cargas tu arma con una energía oscura. El próximo ataque que realices con dicho arma inflige 2d6 puntos de daño de oscuridad adicionales.

Potenciación. Incrementas el daño 1d6 por cada rango que aumentes.

Atormentar

[Rango 1] [Encantamiento]

Miras fijamente a los ojos de una criatura visible a un máximo de 4 metros de ti. Esta criatura puede evitar tu mirada, y el efecto del conjuro superando una salvación de Voluntad. Si tiene la clave [Maligno], tiene desventaja en esta salvación.

Si no supera la salvación, sus pecados lo atormentan y sufre 3d6 puntos de daño psíquico y queda en estado [Paralizado] hasta el final de tu siguiente turno.

Potenciación. Incrementas el daño 1d6 por cada rango que aumentes.

Augurio

[Rango 2] [Adivinación] [Ritual]

[Coste 25 pn]

Empleando alguna herramienta de adivinación durante 1 minuto, una entidad de otro mundo te proporciona un presagio sobre el resultado de una acción específica que llevarías a cabo en los siguientes 30 minutos. El resultado se expresa en forma de: positivo, negativo, positivo y negativo o ni positivo ni negativo.

Aumentar Atributo

[Rango 2] [Transmutación] [Concentración]

Tocas una criatura y aumentas una de sus puntuaciones de atributo en 2 puntos durante una hora.

Potenciación. Eliges como objetivo a una criatura adicional por cada rango que aumentes. Debes potenciar el mismo atributo a todas las criaturas afectadas.

Aumentar Peso

[A Voluntad] [Transmutación]

Tocas un objeto y duplicas su peso durante 10 minutos. Si vuelves a lanzar este conjuro, el efecto del primer lanzamiento termina.

Aura Mágica

[Rango 2] [Ilusión]

Colocas una ilusión en una criatura o en un objeto que toques para que los conjuros de [Adivinación] revelen información falsa sobre él durante 24 horas. Cuando lanzas el conjuro elige uno o los dos efectos siguientes:

- **Enmascarar.** Modificas el aura de una criatura ante conjuros y efectos mágicos que detectan el tipo de la criatura. Modificas una de las claves de la criatura a efectos de otros conjuros y efectos mágicos.
- **Falsear Aura.** Puedes hacer que un objeto no mágico parezca mágico, un objeto mágico parezca no mágico, o cambiar el aura mágica del objeto de tal manera que parezca que pertenece a una escuela específica de magia que tu escojas.

Si lanzas este conjuro sobre la misma criatura u objeto cada día durante 30 días, colocando el mismo efecto en él cada vez, la ilusión se vuelve permanente.

Aura Sagrada

[Rango 8] [Abjuración] [Concentración]

[Coste 10 pr]

Emites un suave resplandor divino que se extiende en un radio de 12 metros durante 1 minuto. Las criaturas que escojas dentro del aura tienen ventaja en todas las salvaciones que realicen.

Además, siempre que una criatura intente atacar a uno de los objetivos afectados por el aura, tiene desventaja. Si, además, la criatura atacante es [Infernal] o [Muerto Viviente], este debe

superar una salvación de Fortaleza o quedar en estado *[Cegado]* hasta que el aura desaparezca.

Auxilio Divino

[Rango 2] [Abjuración]

Refuerzas la tenacidad y la determinación de hasta tres criaturas que estén a un máximo de 12 metros de ti. Durante 8 horas todos los afectados aumentan en 5 puntos sus PG máximos y actuales.

Potenciación. Incrementas 5 PG adicionales por cada rango que aumentes.

B

Barrera de Cuchillas

[Rango 6] [Evocación] [Concentración]

Creas una barrera mágica de afiladas cuchillas en un punto a un máximo de 36 metros de ti. La barrera puede tener un largo de hasta 40 metros, proporciona cobertura de tres cuartos y adquiere la clave *[Terreno Difícil]*. Además, cuando una criatura entra en el área de la barrera o comienza allí su turno, debe realizar una salvación de Reflejos. Si falla la salvación, recibe 6d10 puntos de daño cortante, mientras que si la supera, sufrirá la mitad de daño.

La barrera dura un máximo de 10 minutos.

Bendición

[Rango 1] [Encantamiento] [Concentración]

Bendices hasta tres criaturas de tu elección que se encuentren a un máximo de 12 metros de ti. Siempre que una criatura bendita realiza una tirada de ataque o una salvación, puede añadir 1d4 al resultado obtenido. Este conjuro expira pasado 1 minuto.

Potenciación. Eliges como objetivo a una criatura adicional por cada rango que aumentes.

Boca Mágica

[Rango 2] [Ilusión] [Ritual]

Empleando un minuto, pronuncias un mensaje de hasta 25 palabras en un objeto a un máximo de 12 metros de ti. Este mensaje se escucha en el momento en el que se dé un hecho que tú decidas. Cuando las condiciones se cumplen, una boca mágica aparece en el objeto y recita el mensaje con tu voz y al mismo volumen con el que hablaste. El conjuro dura indefinidamente, aunque cuando lo lanzas puedes decidir que tan solo se reproduzca una vez.

Bola de Fuego

[Rango 3] [Evocación]

Un rayo brillante emerge desde tu dedo hacia un punto a un máximo de 60 metros de ti. Al llegar al punto establecido, estalla con un rugido una poderosa explosión de llamas que cubre un radio de 8 metros. Todas las criaturas que se encuentren en el área de efecto reciben 8d6 puntos de daño de fuego. Si superan una salvación de Reflejos pueden reducir el daño causado a la mitad.

Potenciación. Incrementas el daño 1d6 por cada rango que aumentes.

Bola de fuego de Aleena

[Rango 7] [Evocación] [Concentración]

[Diario]

De la punta de tu dedo sale un haz de luz que se concentra en un punto escogido a un máximo de 60 metros de ti, formando un orbe ardiente que crece cada turno. El conjuro dura 1 minuto, hasta que pierdes la *[Concentración]* o hasta que alguien toque el orbe.

Cuando el conjuro finaliza, el orbe explota y todas las criaturas en un radio de 8 metros de él reciben 12d6 de daño de fuego. Las criaturas que superen una salvación de Destreza reciben tan solo la mitad del daño.

Si al final de tu turno el orbe no ha explotado, acumula una carga que aumenta el daño de la explosión 1d6.

Potenciación. Incrementas el daño base de la explosión 1d6 por cada rango que aumentes.

C

Cadena de Relámpagos

[Rango 6] [Evocación]

Extiendes las manos y de ellas surge un fuerte relámpago hasta un objetivo visible a un máximo de 60 metros. Desde el objetivo, surgirán 1d4 relámpagos adicionales que impactarán en las víctimas que estén a un máximo de 12 metros de la primera. Ninguna criatura puede ser objetivo de más de un relámpago.

Todas las criaturas afectadas deben realizar una salvación de Reflejos. Reciben 10d8 puntos de daño de rayo si no la superan, o la mitad si lo hacen.

Potenciación. Surge un relámpago adicional desde el primer objetivo por cada rango que aumentes.

Caída de Pluma

[Rango 1] [Transmutación]

Cuando una criatura a un máximo de 24 metros de ti o tú mismo estéis cayendo, puedes emplear tu reacción para lanzar este conjuro.

Disminuyes la velocidad de descenso de hasta 5 criaturas durante 1 minuto. Si una criatura afectada aterriza antes de que el conjuro finalice, no sufre daño de caída y puede hacerlo de pie. El conjuro finaliza para cada criatura de forma individual cuando toma tierra.

Calentar Metal

[Rango 2] [Transmutación] [Concentración]

Elige un objeto metálico manufacturado que puedas ver a un máximo de 24

metros de ti. Provocas que ese objeto se caliente hasta el punto de brillar al rojo vivo. Cualquier criatura en contacto físico con el objeto en el momento del lanzamiento del conjuro sufre 2d8 puntos de daño por fuego. Durante 1 minuto, puedes usar una acción bonus para volver a causar este daño de nuevo. Una criatura que esté agarrando un objeto afectado por este poder, debe superar una salvación de Fortaleza o tirar el objeto. Además, tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de atributo hasta el comienzo de tu siguiente turno.

Potenciación. Incrementas el daño 1d8 por cada rango que aumentes.

Calentar/Enfriar

[A Voluntad] [Nigromancia]

Tocas un pequeño objeto y modificas su temperatura, helándolo o calentándolo.

Calmar Emociones

[Rango 2] [Encantamiento] [Concentración]

Cada criatura con la clave [Humanoide] en un radio de 8 metros de un punto que elijas a un máximo de 24 metros de ti debe superar una salvación de Voluntad o quedar obligado a permanecer indiferente hacia las criaturas de tu elección contra la que es abiertamente hostil. Las criaturas que también posean la clave [Feérico] tienen ventaja en la salvación. Si existe un efecto que causa que el objetivo esté bajo las claves [Asustado] o [Encantado], este no tiene efecto durante la duración de Calmar Emociones. Una criatura puede decidir fallar la salvación voluntariamente.

El conjuro dura 1 minuto y se disipa cuando el objetivo o sus aliados son atacados o heridos de alguna forma.

Cambiar de forma

[Rango 9] [Transmutación] [Concentración]
[Coste 15 pr]

Tomas la forma de una criatura de un nivel igual o inferior al tuyo durante 1 hora. La criatura en la que te transformas no puede tener las claves [Constructo] o [Muerto Viviente] y debes haberla visto con anterioridad.

Adoptas los atributos de Fuerza, Destreza y Constitución de la nueva forma, así como sus PG máximos. Además, añades todas las competencias que esta tenga a las que ya poseas.

Cuando llegas a 0 PG, vuelves a los PG anteriores al lanzamiento del conjuro, cualquier exceso de daño se pasa a tu forma normal y el conjuro finaliza.

Sin embargo, no puedes utilizar las habilidades y ataques especiales que tenga la nueva forma, y solo puedes hablar si la criatura cuya forma adoptas puede hacerlo.

Cuando te transformas, puedes escoger equipar tu equipo, dejar que caiga al suelo, o fusionarlo con la nueva forma.

Durante la duración del conjuro, puedes utilizar tu acción para cambiar a una forma diferente pero, si tu nueva forma tiene más PG que la forma anterior, estos no cambian.

Caminar el Viento

[Rango 6] [Transmutación]

Tras meditar durante 1 minuto, hasta diez criaturas voluntarias y visibles que se encuentren a un máximo de 12 metros de ti y tú os desvanecéis, transformándoos en formas neblinosas. Bajo esta transformación, tenéis velocidad de vuelo de 200 metros, solo podréis realizar acciones de movimiento y tendréis resistencia al daño contundente, cortante y perforante.

Durante 8 horas, las criatura afectadas pueden cambiar entre su forma original y su forma neblinosa tantas veces como quieran, empleando para ello 1 minuto. En el tiempo que dure la transformación la criatura se considera en bajo la clave [Incapacitado].

Finalizada la duración del conjuro, las criaturas afectadas volverán a su forma original. Si se encontraban volando, descenderán hasta el suelo de forma segura.

Caminar sobre las Aguas

[Rango 3] [Transmutación] [Ritual]

Otorgas a diez criaturas a un máximo de 12 metros de ti la capacidad de moverse por cualquier superficie líquida como si fuera sólida. Dura 1 hora. Si eliges como objetivo a una criatura sumergida en un líquido, el conjuro lleva al objetivo a la superficie del líquido a una velocidad de 24 metros por asalto.

Campo de Antimagia

[Rango 8] [Abjuración] [Concentración]

Te rodeas durante 1 hora de una esfera [Invisible] de 4 metros de radio que se desplaza contigo. Dentro de la esfera no se pueden lanzar conjuros y se suprimen todos los efectos mágicos, salvo los creados por un artefacto o una deidad.

Esta supresión incluye efectos de conjuros directos, áreas de magia, las propiedades y poderes de los objetos mágicos, los viajes mágicos y las criaturas y objetos invocados.

Además, un conjuro de Disipar Magia o similar no puede eliminar el Campo de Antimagia.

Caparazón Antívida

[Rango 5] [Abjuración] [Concentración]

Creas una barrera que se expande a tu alrededor en un radio de 4 metros, desplazándose contigo y protegiéndote de criaturas que no tengan las claves [Muerto Viviente] o [Constructo] durante

1 hora. Las criaturas que no tengan las claves indicadas no podrán pasar ni atravesar la barrera.

Si te mueves de forma que fuerzas a una criatura afectada a pasar a través de la barrera, el conjuro se disipa.

Carne a Piedra

[Rango 6] [Transmutación] [Concentración]

Conviertes a una criatura que sea visible y que esté a un máximo de 24 metros de ti en piedra. La criatura debe superar una salvación de Fortaleza o queda en estado [Frenado] y su piel comienza a endurecerse.

Si mantienes la concentración del conjuro durante su duración, la víctima queda en estado [Petrificado] de forma permanente. Si pierdes la concentración en algún momento, el efecto del conjuro desaparece y se elimina el estado [Frenado] sobre la criatura.

Este conjuro solo puede afectar a criaturas que tengan piel.

Cautiverio

[Rango 9] [Abjuración] [Coste 5 pr]

[Extenuante]

Encarcelas a una criatura visible a un máximo de 12 metros de ti a menos que supere una salvación de Voluntad. Si supera esta salvación, se vuelve inmune a futuros lanzamientos que hagas de Cautiverio.

Mientras esté encerrada, la criatura no necesita comer, beber ni respirar. Además no envejece, y los conjuros de [Adivinación] no pueden localizarle.

Al lanzar el conjuro debes elegir entre una de las siguientes métodos de cautiverio:

- **Encadenar.** La criatura es inmovilizada por unas pesadas cadenas mágicamente ligadas al suelo. La criatura queda en estado [Frenado] hasta el fin de su cautiverio.

- **Entierro.** La criatura es sepultada dentro de la tierra en una esfera de fuerza mágica. Nada puede pasar o teleportarse al interior de la esfera.
- **Prisión Diminuta.** La criatura es reducida y se encierra en el interior de una gema o talismán. Desde la gema puede haber visión hasta el exterior, pero nada puede pasar a través de ella. Además, la gema no puede cortarse ni romperse mientras el prisionero esté dentro.
- **Prisión Onírica.** La criatura cae dormida y no puede ser despertada.
- **Semimundo Prisión.** La criatura queda atrapada en un semimundo protegido contra la teleportación y el viaje entre mundos. Este lugar puede ser un laberinto imposible, una jaula o cualquier otra estructura que se te ocurra.

Puedes establecer en cualquier momento una condición que pueda causar la finalización del conjuro.

Solo puedes tener un método de cautiverio al mismo tiempo. Si repites alguna, el conjuro más antiguo se disipa.

Ceguera/Sordera

[Rango 2] [Nigromancia]

Puedes dejar a una criatura, que puedas ver a un máximo de 12 metros de ti, en estado [Cegado] o [Ensordecido] durante 1 minuto. La criatura puede intentar evitar este efecto superando una salvación de Fortaleza, que puede repetir al final de cada uno de sus turnos.

Potenciación. Eliges como objetivo a una criatura adicional por cada rango que aumentes.

Cerrar

[Rango 2] [Abjuración] [Coste 25 pn]

Cierras mágicamente una puerta, una ventana, un cofre o cualquier otro elemento que pueda cerrarse y que toques.

No es posible abrir el objeto hasta que se rompa o el conjuro se disipe. Tan solo las criaturas que escoges y tú podéis abrir el objeto de forma normal, aunque también puedes establecer una contraseña que debe ser pronunciada a un máximo de 2 metros del objeto.

Además, la dificultad de romper, forzar y abrir la cerradura por cualquier medio aumenta en +10.

Círculo de Muerte

[Rango 6] [Nigromancia] [Coste 5 pr]

Creas una oscura esfera de 24 metros de radio centrada en un punto a un máximo de 60 metros de ti. Las criaturas en el interior del área reciben 8d6 de daño de oscuridad o la mitad si superan una salvación de Fortaleza.

Potenciación. Incrementas el daño realizado por la esfera 2d6 por cada rango que aumentes.

Círculo de Teletransporte

[Rango 5] [Conjuración] [Coste 50pn]

Durante 1 minuto, dibujas un círculo de 2 metros de radio en el suelo. Un portal brillante se abre en el círculo que has dibujado y permanece abierto hasta el final de tu próximo turno. Cuando creas este círculo en la misma localización cada día durante un año, generas un portal permanente.

Cada círculo contiene una secuencia rúnica que vincula el portal con otro portal permanente ya existente. Cualquiera que atraviese el portal aparecerá inmediatamente en el portal de destino.

Muchos lugares importantes tienen círculos de teletransporte permanentes inscritos. Para conocer la secuencia es necesario viajar a ese lugar e inscribir durante 1 minuto las runas en un pergamino o libro de conjuros.

Círculo Mágico

[Rango 3] [Abjuración] [Coste 100 pn]

Empleas 1 minuto en crear un cilindro mágico de 4 metros de radio y 8 metros de alto centrado en un punto que puedas ver a un máximo de 4 metros de ti y que durará 1 hora. Escoge una de las siguientes claves: [Aberración], [Celestial], [Elemental], [Feérico], [Infernal], [Monstruosidad], [Muerto Viviente]. El área afecta a una criatura con la clave escogida de las siguientes formas:

No puede entrar voluntariamente en el área por medios no mágicos. Si la criatura intenta usar teleportación o viaje entre mundos para hacerlo, primero debe superar una salvación de Voluntad. Tiene desventaja en las tiradas de ataque contra objetivos dentro del área.

Los objetivos dentro del área no pueden ser objetivo de las claves [Asustado], [Encantado] y [Poseído] por parte de un conjuro o efecto de la criatura.

Cuando lanzas este conjuro, puedes invertir la magia para prevenir que una criatura del tipo elegido abandone el área, protegiendo a los objetivos fuera del mismo.

Potenciación. Incrementas la duración 1 hora adicional por cada rango que aumentes.

Clarividencia

[Rango 3] [Adivinación] [Concentración]

[Coste 100 pn]

Empleas 10 minutos en crear un sensor [Invisible] a un máximo de 2 km de ti en una localización que te sea familiar o conocida. El sensor permanece ahí durante 10 minutos y no puede ser atacado, ni se puede interactuar con él.

Cuando lanzas este conjuro eliges si quieres emplear la vista o el oído. Puedes utilizar el sentido elegido tal y como si estuvieras en la localización del sensor.

Como una acción, puedes elegir cambiar el sentido utilizado entre la vista y el oído.

Una criatura con Ver Invisibilidad o con Visión Verdadera verá un orbe luminoso e intangible del tamaño de un puño.

Clonar

[Rango 8] [Nigromancia] [Coste 30 pr]
[Extenuante]

Durante 1 hora, te concentras creando un duplicado inerte de una criatura viva. El clon se incuba dentro de un recipiente sellado y adquiere su forma final después de tres meses. Este clon puede ser una versión más joven de una criatura.

Después de los tres meses, si la criatura original muere y su alma llega a Otro-mundo, su ánima se transfiere al clon.

El cuerpo de la criatura original todavía existe, pero no puede ser devuelto a la vida porque su alma no está disponible.

Cobijo Seguro

[Rango 3] [Evocación] [Ritual]

Empleas 1 minuto en crear una cúpula inmóvil de energía arcana de 4 metros de radio que cobra existencia alrededor y por encima de ti y permanece estática durante 8 horas o hasta que salgas del área. La cúpula es opaca desde el exterior y transparente desde el interior.

En su interior hay espacio para 9 criaturas además de ti. El conjuro falla cuando su área incluye una criatura [Grande], [Enorme], [Gigantesco] o más de diez criaturas. Las criaturas y objetos que se encuentren dentro de la cúpula cuando lanzas el conjuro pueden moverse por ella libremente. El resto de criaturas y objetos no pueden pasar a través de ella. Tampoco pueden traspasar la cúpula ni conjuros ni efectos mágicos. Además, la atmósfera del espacio interior es

confortable y seca, independientemente del tiempo en el exterior.

Cofre Secreto

[Rango 4] [Conjuración] [Coste 50 pr]

Tocas un cofre y lo escondes en el Reflejo. Mientras realizas este conjuro debes tocar una pequeña miniatura que replique el cofre. Cada vez que emplees una acción y toques la réplica podrás traer de vuelta el cofre del Reflejo. Puedes enviar de vuelta el cofre al Reflejo tocando ambos cofres y empleando otra acción.

Tras 60 días, hay una probabilidad de un 5% de que el conjuro finalice. Esta probabilidad aumenta cada día adicional un 5%. El conjuro termina cuando empleas una acción para disiparlo, cuando la réplica es destruida o cuando lanzas el conjuro otra vez. Si cuando finaliza el conjuro el cofre está en el Reflejo, se pierde irremediablemente.

Comprensión Idiomática

[Rango 1] [Adivinación] [Ritual]

Durante 1 hora, comprendes el significado literal de cualquier idioma hablado que escuches y cualquier idioma escrito que leas, siempre y cuando toques la superficie en la que están escritas las palabras. Por lo general, lees a un ritmo de una página por minuto. El uso de este conjuro no te permite descifrar enigmas ni mensajes ocultos mágicamente.

Comunión

[Rango 5] [Adivinación] [Ritual] [Diario]

Contactas con Lux o con uno de sus aspectos, pudiendo realizar durante 1 minuto hasta tres preguntas que pueden ser respondidas afirmativa o negativamente. Los aspectos no son necesariamente omniscientes, así que es posible recibir una respuesta similar a “no lo sé”.

Comunión con la Naturaleza

[Rango 5] [Adivinación] [Ritual] [Diario]

Te conviertes en uno con la naturaleza durante 1 minuto, y tomas consciencia de la tierra que hay en un radio de 5 km. Conoces inmediatamente la localización del terreno, del agua, de las plantas de la zona, de los minerales, de las criaturas y de las edificaciones.

El conjuro no funciona si la zona ha sido modificada por construcciones complejas, como mazmorras o ciudades.

Condena

[Rango 1] [Encantamiento] [Concentración]

Puedes condenar hasta a tres criaturas que puedas ver y que se encuentren a un máximo de 12 metros de ti. Cada una de las criaturas afectadas que no supere una salvación de Voluntad debe restar el resultado de una tirada de 1d4 a todas las pruebas de atributo, tiradas de ataque y salvaciones que realice durante 1 minuto.

Potenciación. Eliges como objetivo a una criatura adicional por cada rango que aumentes.

Confusión

[Rango 4] [Encantamiento] [Concentración]

Escoges un punto a un máximo de 36 metros de ti. Todas las criaturas en un radio de 4 metros de ese punto deben superar una salvación de Voluntad o se verán confundidas y actuarán de forma incontrolada durante 1 minuto. Una criatura que no supere la salvación no puede utilizar reacciones y debe tirar 1d10 al comienzo de cada uno de sus turnos para determinar su comportamiento en función de la **Tabla del Conjuro Confusión**.

La criatura afectada puede repetir la salvación al final de cada uno de sus turnos. Si la supera, el efecto en ella finaliza.

TABLA DEL CONJURO CONFUSIÓN

d10

Comportamiento

1

La criatura usa todo su movimiento para ir en una dirección aleatoria y no puede realizar ninguna acción en su turno. Para determinar en qué dirección se mueve, tira 1d8 y asigna cada dirección a la cara del dado.

2-6

La criatura no se mueve ni puede actuar este turno.

7-8

La criatura usa su acción para atacar cuerpo a cuerpo contra una criatura determinada aleatoriamente que esté a su alcance. Si no hay ninguna criatura a menos de 2 metros, no hace nada en este turno.

9-10

La criatura puede actuar y moverse de forma normal.

Potenciación. Amplías el radio de la esfera 2 metros por cada rango que aumentes.

Conjurar Ánima Feral

[Rango 6] [Conjuración] [Concentración]

Invocas junto a ti a un ánima feral de un nivel igual o inferior a 7, que desaparece tras 1 hora o al descender a 0 PG.

Durante este tiempo puedes dar órdenes verbales a la criatura sin necesidad de gastar acción alguna. Si se rompe tu concentración, la criatura no desaparece, sino que pierdes el control que tenías sobre ella y os ataca a ti y a tus aliados.

Potenciación. Incrementas un nivel de el ánima por cada rango que aumentes.

Conjurar Animales

[Rango 3] [Conjuración] [Concentración]

Convocas criaturas con las clave [Feérico] que aparecen en un lugar visible a un máximo de 24 metros de ti. Puedes invocar una criatura de nivel 3 o dos criaturas

de nivel 2. Estas criaturas serán iguales a las criaturas de tipo *[Bestia]* que escojas y desaparecerán cuando alcancen los 0 PG o tras 1 hora.

Las criaturas invocadas obedecen cualquier orden verbal que les mandes, para la cual no necesitas emplear ningún tipo de acción.

Potenciación. Añades una criatura de nivel 3 o dos criaturas de nivel 2 por cada dos rangos de conjuros que aumentes.

Conjurar Celestial

[Rango 7] [Conjuración] [Concentración] [Diario]

Invocas junto a ti a ser celestial de un nivel igual o inferior a 5, que desaparece tras 1 hora o al descender a 0 PG.

Durante este tiempo puedes dar órdenes verbales a la criatura sin necesidad de gastar acción alguna, y esta las cumplirá salvo que sea un acto de naturaleza maligna.

Potenciación. Si lanzas este conjuro usando un Rango 9, la criatura puede ser de un nivel igual o inferior a 6.

Conjurar Criaturas del Bosque

[Rango 4] [Conjuración] [Concentración]

Convocas criaturas feéricas que aparecen en un lugar visible a un máximo de 24 metros de ti. Puedes invocar una criatura de nivel 3 o dos criaturas de nivel 2. Estas criaturas serán iguales a las criaturas de tipo *[Feérico]* que escojas y desaparecerán cuando alcancen los 0 PG o tras 1 hora.

Las criaturas invocadas obedecen cualquier orden verbal que les mandes, para la cual no necesitas emplear ningún tipo de acción.

Potenciación. Añades una criatura de nivel 3 o dos criaturas de nivel 2 por cada dos rangos de conjuros que aumentes.

Conjurar Elemental

[Rango 5] [Conjuración] [Concentración]

Elige una zona de 4 metros de diámetro a un máximo de 36 metros de ti, que tenga aire, tierra, fuego o agua. De la zona surge un elemental del elemento apropiado y de nivel 6 o inferior, que desaparece tras 1 hora o al descender a 0 PG.

Durante este tiempo podrás dar órdenes verbales a la criatura sin necesidad de gastar acción alguna. Si se rompe tu concentración, la criatura no desaparece, sino que pierdes el control que tenías sobre ella y esta os ataca a ti y a tus aliados.

Potenciación. Incrementas un nivel del elemental por cada rango que aumentes.

Conjurar Elementales Menores

[Rango 4] [Conjuración] [Concentración]

Meditas durante 1 minuto y convocas una criatura de nivel 3 o dos criaturas de nivel 2. Estas criaturas tienen la clave *[Elemental]*, aparecen en un lugar visible a un máximo de 24 metros de ti y desaparecerán cuando alcancen los 0 PG o tras 1 hora.

Las criaturas invocadas obedecen cualquier orden verbal que les mandes, para la cual no necesitas emplear ningún tipo de acción.

Potenciación. Añades una criatura de nivel 3 o dos criaturas de nivel 2 por cada dos rangos de conjuros que aumentes.

Cono de Frío

[Rango 5] [Evocación]

Creas una estallido de frío intenso en un cono de 24 metros. Cada criatura en el área sufre 8d8 puntos de daño de escarcha, o la mitad si supera una salvación de Fortaleza. Si una criatura muere a causa de este daño queda convertida en una estatua de hielo hasta fundirse.

Potenciación. Incrementas el daño 1d8 por cada rango que aumentes.

Contacto con Otro Mundo

[Rango 5] [Adivinación] [Ritual] [Diario]

Meditas durante 1 minuto y contactas mentalmente con alguna misteriosa entidad de otro mundo. Debes superar una salvación de Voluntad a CD 15 o sufres 6d6 puntos de daño psíquico y enloqueces hasta hacer un descanso o hasta que lancen sobre ti un conjuro de Restablecimiento Mayor. Mientras estás enloquecido no puedes llevar a cabo acciones, no puedes entender lo que otras criaturas dicen, no puedes leer: solo puedes decir galimatías.

Si superas la salvación tienes 1 minuto para hacer 5 preguntas a la entidad contactada. El Arbitro responderá cada pregunta con palabras como: “sí”, “no”, “puede”, “nunca”, “irrelevante” o “confuso”, salvo que considere que sus palabras pueden ser malinterpretadas, en cuyo caso responde con una frase corta.

Contacto Electrizante

[A Voluntad] [Evocación]

Tocas una criatura y le provocas una descarga eléctrica. Realiza un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo en el que obtienes ventaja si el objetivo lleva puesta una armadura de metal. Si logras impactar, el objetivo recibe 1d6 puntos de daño de rayo y no puede emplear reacciones hasta el comienzo de su próximo turno. El daño aumenta 1d6 cuando subes al nivel 3 (2d6), al nivel 6 (3d6) y al nivel 9 (4d6).

Contagio

[Rango 5] [Nigromancia]

Tocas a una criatura y provocas que enferme. Realiza un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura a un máximo de 2 metros de ti. En caso de impactar, la criatura se contagia de una enfermedad natural de tu elección. Al final de cada un de sus turnos, el

objetivo debe realizar una salvación de Fortaleza hasta que consiga tres éxitos o tres fracasos. Si supera tres veces esta salvación, se librará de la enfermedad, mientras que si falla tres veces, la enfermedad permanecerá en su cuerpo durante 7 días.

- **Ceguera.** La criatura vuelve sus ojos blancos, obtiene la clave [Cegado] y gana desventaja en las pruebas de atributo de Sabiduría y salvaciones de Reflejos.
- **Carne putrefacta.** La carne de la criatura se pudre, provocándole desventaja en pruebas de atributo basadas en Carisma. Además, la criatura es vulnerable a todos los tipos de daño.
- **Epilepsia.** La criatura comienza a sufrir espasmos y sufre desventaja en pruebas de atributo de Destreza, en salvaciones de Reflejos y en tiradas de ataque basadas en Destreza.
- **Fiebre porcina.** La criatura comienza a tener altas fiebres y sufre desventaja en pruebas de atributo de Fuerza, en salvaciones de Fortaleza y en tiradas de ataque basadas en Fuerza.
- **Mente ardiente.** La mente de la criatura se debilita. La criatura sufre desventaja en pruebas de atributo de Inteligencia y en salvaciones de Voluntad, y actúa en el combate como si estuviera bajo los efectos del conjuro Confusión.
- **Sangría.** La criatura comienza a sangrar de forma incontrolada y sufre desventaja en pruebas de atributo de Constitución y en salvaciones de Fortaleza. Además, cuando la criatura sufre daño, queda bajo la clave [Aturdido] hasta el comienzo de su siguiente turno.

Contingencia

[Rango 6] [Evocación] [Coste 15 pr]
[Diario]

Empleando 10 minutos de meditación, puedes escoger un conjuro que puedas lanzar sobre ti y que tenga rango 5 o inferior. Lanzas dicho conjuro junto a Contingencia, gastando el Poder necesario para lanzar ambos conjuros.

El conjuro no tiene efecto inmediatamente, sino que en su lugar debes establecer qué condición o condiciones deben cumplirse.

Durante los siguientes 10 días, cuando se cumplan por primera vez las condiciones que has descrito, el conjuro escogido se lanza inmediatamente. Este conjuro solo te puede afectar a ti, aunque en su descripción también permita que otros se vean afectados.

Contorno Borroso

[Rango 2] [ilusión] [Concentración]

Tu figura se vuelve borrosa y oscilante a simple vista. Durante 1 minuto, cualquier criatura que te ataque obtiene desventaja. Este conjuro no tiene efecto si la criatura que te ataca no se basa en la vista para atacar o si está bajo efectos como Visión Verdadera.

Controlar el Agua

[Rango 4] [Transmutación] [Concentración]

Durante 10 minutos controlas cualquier agua estancada a un máximo de 20 metros de ti. Cuando lanzas el conjuro puedes escoger cualquiera de los siguientes efectos:

- **Dividir las aguas.** Apartas el agua para que deje al descubierto una gran zanja, que se extiende a través del área del conjuro y el agua dividida forma murallas a cada lado de la misma. Este efecto dura hasta que finaliza el conjuro o hasta que eliges un efecto diferente. Al

terminar, el agua recupera su nivel original, poco a poco.

- **Inundación.** Aumentas el nivel del agua en un área de unos 8 metros. Si el área incluye una orilla, el agua la inunda, mientras que si la zona es un gran cuerpo de agua, creas una enorme ola de 8 metros de altura que recorre la zona de un lado a otro rompiendo al final. Este efecto dura hasta que finaliza el conjuro o hasta que eliges un nuevo efecto. Al terminar, el agua recupera su nivel original, poco a poco.
- **Redirigir el cauce.** Haces fluir el agua de forma antinatural en la dirección que quieras. Este movimiento sortea cualquier tipo de obstáculo que encuentre en su camino, sin embargo, el agua que sale del área del conjuro pierde el efecto. El agua continua moviéndose en la dirección que eliges hasta que el conjuro finaliza o eliges un efecto diferente.
- **Remolino.** Si hay una gran masa de agua cerca, de al menos 6 metros cuadrados, puedes crear un gran remolino de un radio de 10 metros centrado en cualquier punto dentro del área del conjuro. Cualquier criatura u objeto que se encuentre en el área del remolino es arrastrado 4 metros hacia el centro. Las criaturas pueden nadar huyendo del vórtice superando una prueba de atributo de Fuerza contra la CD de tu salvación de conjuros.

Cuando una criatura entra en el vórtice o comience el turno dentro del mismo, debe superar una salvación de Fortaleza o sufrir 2d8 puntos de daño contundente y ser arrastrada 4 metros al interior. Si supera la salvación tan solo recibirá la

mitad del daño. Una criatura arrastrada hacia el interior podrá emplear su acción para realizar una nueva salvación de Fortaleza en la que tendrá desventaja.

Mientras dure el conjuro puedes emplear una acción para repetir el mismo efecto o elegir otro distinto.

Controlar el Clima

[Rango 8] [Transmutación] [Concentración]

Tras meditar durante 10 minutos, puedes controlar el clima en un radio de 8 km durante las siguientes 8 horas.

Si no estás bajo cielo abierto, el conjuro se interrumpe.

Puedes cambiar las precipitaciones, la temperatura y el viento. El nuevo clima tarda 1d4x10 minutos en tener efecto.

TABLA DEL CONJURO CONTROLAR EL CLIMA

Etapas	Condición
<i>Precipitaciones</i>	
1	Despejado
2	Algunas nubes
3	Nublado o niebla baja
4	Granizo, lluvia o nieve
5	Lluvia torrencial o nevada
<i>Temperatura</i>	
1	Calor asfixiante
2	Calor
3	Agradable
4	Fresco
5	Frío
6	Frío Ártico
<i>Viento</i>	
1	Tranquilo
2	Brisa moderada
3	Ventisca
4	Vendaval
5	Tormenta

Tras la finalización del conjuro, el clima vuelve a su estado normal.

Al cambiar las condiciones climáticas debes buscar la condición actual en la **Tabla del Conjuro Controlar el Clima** e ir cambiando las etapas de una en una, hacia arriba o hacia abajo.

Corcel fantasmal

[Rango 3] [Ilusión]

Empleas 1 minuto para crear un corcel en un espacio desocupado a menos de 12 metros de ti. Tú decides cuál es su apariencia y quién puede montarlo. El corcel emplea la ficha de un caballo de monta, aunque tiene una velocidad de 40 metros y puede viajar 20 km en una hora, o 26 km al galope.

Tras 1 hora, el corcel se desvanece gradualmente, dándole al jinete 1 minuto para desmontar. El conjuro finaliza cuando usas una acción para cancelarlo o cuando el corcel sufre cualquier daño.

Creación

[Rango 5] [Ilusión]

Empleas 1 minuto en crear objetos inertes de material vegetal o mineral como telas, cuerda, madera, piedras, cristal, metal, etc. El objeto creado no puede ser más grande que un cubo de 2 metros y debe tener una forma y estar formado de un material que hayas visto antes.

La duración del conjuro depende del material del que se hace el objeto, tal y como se indica en la **Tabla del Conjuro Creación**. Si el objeto está compuesto

TABLA DEL CONJURO CREACIÓN

Material	Duración
Materia Vegetal	1 día
Piedras o cristales	12 horas
Metales preciosos	1 hora
Gemas	10 minutos
Adamantita o Mítrilo	1 minuto

de múltiples materiales, usa la duración más corta.

Potenciación. Incrementas el tamaño máximo 2 metros de lado por cada rango que aumentes.

Crear Comida y Agua

[Rango 3] [Conjuración]

Creas 20 kg de comida y 100 litros de agua en el suelo o en recipientes que se encuentran dentro un radio de 12 metros de ti. Con estos recursos se puede alimentar a un máximo de 15 criaturas durante 24 horas. La comida es insípida pero nutritiva y se convierte en despojos si no se consume antes de 24 horas. El agua está limpia y no se corrompe.

Crear Muerto Viviente

[Rango 6] [Nigromancia]

[Coste 1 pr/cadáver]

Meditas durante 1 minuto sobre un máximo de 3 cadáveres de tamaño [Medio] o [Pequeño]. Cada cadáver se convierte en un ghoul bajo tu control.

Durante 24 horas, puedes emplear tu acción bonus para dar una orden mental a una o varias de las criaturas. Pasadas las 24 horas, pierdes el control que tenías sobre las criaturas.

Puedes lanzar el conjuro de nuevo antes de que termine el periodo de 24 horas para ampliar otras 24 horas su duración. Cuando lances el conjuro puedes decidir levantar un ghash o un espectro en lugar de levantar dos ghoules.

Potenciación. Creas un ghoul adicional por cada rango que aumentes.

Crear o Destruir Agua

[Rango 1] [Transmutación]

Creas o destruyes 40 litros de agua limpia en un recipiente que se encuentre dentro de un radio de 12 metros. Si no empleas un recipiente, creas agua como lluvia y la destruyes formando niebla.

En ambos casos, el efecto se provoca sobre un área de 12 metros cuadrados.

Potenciación. Eliges entre incrementar la cantidad de agua afectada en 40 litros o ampliar 2 metros cuadrados el área afectada por cada rango que aumentes.

Creer Plantas

[Rango 3] [Transmutación]

Este conjuro canaliza vitalidad hacia las plantas de un área específica. Hay dos usos posibles para este conjuro: conceder beneficios inmediatos o a largo plazo.

Si empleas el conjuro usando una acción, elige un punto dentro de un alcance de 60 metros. Todas las plantas normales en un radio de 40 metros centrado en ese punto se hacen más grandes y gruesas. Cualquier criatura que se mueva a través del área afectada debe gastar 8 metros de movimiento adicional por cada 2 metros que se mueva.

Puedes elegir las zonas que quieras dentro del área del conjuro para que no se vean afectadas.

Si lanzas este conjuro meditando durante 8 horas, enriquecerás la tierra. Todas las plantas en un radio de 1 km centrado en un punto a un máximo de 60 metros de ti, se enriquecerán con el alimento de 1 año y producirán el doble de comida al ser cosechadas.

Curar Heridas

[Rango 1] [Evocación]

Tocas a una criatura y la sanas automáticamente 1d8 + tu modificador de atributo para el lanzamiento de conjuros. Si la criatura tiene la clave [Muerto Viviente], recibe daño de tipo luz en lugar de sanación. Este conjuro no tiene efecto sobre criaturas con la clave [Constructo].

Potenciación. Incrementa la cantidad sanada 1d8 por cada rango que aumentes.

Curar Heridas de Masas

[Rango 5] [Evocación]

Extiendes una oleada de energía curativa en una esfera de 12 metros de radio centrada en un punto a un máximo de 24 metros de ti. Cada objetivo recupera tantos PG como $3d8 +$ tu modificador de atributo para el lanzamiento de conjuros. Las criaturas afectadas con la clave [Muerto Viviente] reciben daño de tipo luz en lugar de sanación. Este conjuro no tiene efecto sobre criaturas con la clave [Constructo].

Potenciación. Incrementas la cantidad sanada $1d8$ por cada rango que aumentes.

Custodia contra la Muerte

[Rango 4] [Abjuración]

Tocas a una criatura y le concedes algo de protección contra la muerte durante 8 horas. La primera vez que la criatura cae a 0 PG como resultado de sufrir daño, se queda en 1 PG en su lugar y el conjuro finaliza.

Si el conjuro está activo cuando el objetivo se ve abocado a un efecto que va a matarlo instantáneamente sin producir daño, ese efecto no se produce y el conjuro finaliza.

D

Danza Irresistible de Eranian

[Rango 6] [Encantamiento]

Elige una criatura visible a un máximo de 12 metros de ti. Dicha criatura comienza a bailar y obtiene el estado [Frenado].

Empleando una acción, la criatura puede superar una salvación de Voluntad para finalizar el conjuro.

Las criaturas con las claves [Constructo], [Feérico] o [Muerto Viviente] son inmunes a este conjuro.

Dañar

[Rango 6] [Nigromancia] [Diario]

Elige una criatura visible a un máximo de 24 metros de ti. Liberas sobre dicha criatura una pestilente enfermedad que realiza $14d6$ puntos de daño de oscuridad. El objetivo puede reducir a la mitad el daño recibido superando una salvación de Fortaleza.

Además, si el objetivo ha fallado la salvación, quedará infectado por la enfermedad, que reducirá tantos PG máximos como daño ha causado.

Cuando la enfermedad se elimine, los PG máximos de la criatura se restablecerán.

Debilitar Mente

[Rango 8] [Encantamiento] [Diario]

Haces estallar la mente de una criatura visible a un máximo de 60 metros de ti. La criatura sufre $4d6$ puntos de daño psíquico y debe superar una salvación de Voluntad o sus puntuaciones de atributo de Inteligencia y Carisma se convierten en 1.

Cada mes, la criatura puede repetir la salvación de Voluntad para restablecer sus atributos. También es posible recuperar las puntuaciones de atributo con Restablecimiento Mayor, Sanar o Deseo.

Dedo de la Muerte

[Rango 7] [Nigromancia]

Señalas a una criatura visible a un máximo de 24 metros de ti. Esta recibe $7d8+30$ puntos de daño de oscuridad, o la mitad si supera una salvación de Constitución.

Si este conjuro mata a una criatura [Humanóide], esta se levantará como un zombi bajo tu control. De forma permanente, seguirá todas las órdenes verbales que le des.

Descanso Apacible

[Rango 2] [Nigromancia] [Ritual]

Tocas los restos de un cadáver y los proteges de la descomposición temporalmente. En los 10 días siguientes, el tiempo no transcurre para el cadáver a efectos de los conjuros de nigromancia y no puede levantarse como una criatura [Muerto Viviente].

Descarga Flamígera

[Rango 5] [Evocación]

Haces descender una columna vertical de fuego divino sobre un área de 4 metros de radio centrada en un punto a 24 metros de ti. Cada criatura que se encuentre en el área sufre 4d6 puntos de daño de fuego y 4d6 puntos de daño de luz si no supera una salvación de Reflejos, o la mitad del daño si la supera.

Potenciación. Incrementas el daño de fuego o de luz —a tu elección— en 1d6 por cada rango que aumentes.

Deseo

[Rango 9] [Conjuración] [Extenuante]

Este conjuro es el conjuro más poderoso que existe. Pronunciando unas simples palabras, puedes alterar la realidad y modelarla a tus deseos.

El uso más común de este conjuro es duplicar cualquier otro conjuro de rango inferior. No necesitas cumplir ningún requisito de [Concentración] o [Coste].

Sin embargo, con el conjuro Deseo puedes realizar prácticamente cualquier cosa: crear objetos de un valor máximo de 250 pr, curar todos los PG de vida a un máximo de veinte criaturas, otorgar inmunidad a un conjuro o efecto mágico durante 8 horas a un máximo de diez criaturas, deshacer un suceso reciente y cualquier otra cosa que el Árbitro te permita.

Sin embargo, es importante tener en cuenta que cuanto mayor sea el deseo, es más fácil que algo vaya mal: un conjuro demasiado ambicioso podría ocurrir solo parcialmente o podría generar una consecuencia imprevista de cualquier tipo.

Tras lanzar este conjuro para obtener un deseo demasiado ambicioso, recibes 9d10 puntos de daño de oscuridad —no puedes reducirlos o evitarlos en modo alguno— y tu puntuación de Fuerza se reduce a 3 durante los siguientes 2d6 días. Además, hay un 33% de posibilidades de que no seas capaz de volver a lanzar Deseo.

Desintegrar

[Rango 6] [Transmutación] [Diario]

Lanzas un poderoso rayo púrpura a una criatura, objeto o creación mágica que se encuentre visible a un máximo de 24 metros de ti.

Si el objetivo es una criatura, debe superar una salvación de Reflejos o sufrir 10d6+40 puntos de daño místico. Si este daño reduce los PG de la criatura a 0, la criatura se desintegra, junto con todo lo que porte, exceptuando los objetos mágicos. La criatura solo puede volver a la vida por medio de un conjuro de Resurrección Verdadera o de Deseo.

Si el objetivo es un objeto o una creación mágica de tamaño diferente a [Enorme] o [Gigantesco], se desintegrará automáticamente. Al contrario, si tiene un tamaño [Enorme] o [Gigantesco], el conjuro desintegrará un área del mismo equivalente a un cubo de 4 metros de lado.

Los objetos mágicos no pueden desintegrarse.

Potenciación. Incrementas el daño realizado por el rayo 3d6 por cada rango que aumentes.

Despertar

[Rango 5] [Transmutación] [Coste 10 pr]

Tras 8 horas trazando señales mágicas, tocas a una criatura con la clave [Bestia] que no tenga una Inteligencia inferior a 4 o a una planta. La Inteligencia de la criatura pasa a ser 10 y adquiere la capacidad de hablar un lenguaje que conozcas. Si el objetivo es una planta, ganará la habilidad de mover sus extremidades, raíces, ramas, enredaderas, etcétera, ganando sentidos similares a los de un ser humano. El Árbitro elige los rasgos apropiados para la planta despertada.

La criatura despertada permanecerá bajo la clave [Encantado] y te obedecerá durante 30 días o hasta que tú o cualquiera de tus compañeros le inflija algún daño. Cuando el encantamiento se desvanece, la criatura despertada podrá elegir si sigue siendo o no amiga tuya dependiendo del trato que le hayas dado mientras estaba afectada por el conjuro.

Desplazamiento entre Mundos

[Rango 7] [Conjuración] [Coste 2 pr]
[Extenuante]

Unes tus manos con hasta 8 criaturas voluntarias más, formando un círculo. Todos vosotros os transportáis a un mundo diferente. Puedes escoger como objetivo cualquier localización concreta del mundo de destino, aunque tienes un 30% de posibilidades de aparecer en otro lugar de dicho mundo.

Opcionalmente, puedes utilizar este conjuro para desterrar a una criatura a otro mundo. Esta criatura puede evitar el viaje no deseado superando una salvación de Voluntad.

Destierro

[Rango 4] [Abjuración] [Concentración]

Destierras a otro mundo a una criatura visible que se encuentre a un máximo de 24 metros de ti. La criatura debe superar

una salvación de Voluntad o ser desterrada durante 1 minuto. La criatura será transportada al Reflejo, donde quedará en estado [Incapacitado]. Si el objetivo no pertenece al Equilibrio, será devuelto a su mundo y, si el conjuro no es disipado en 1 minuto, no podrá regresar jamás.

Potenciación. Eliges como objetivo una criatura adicional por cada rango que aumentes.

Detectar el Bien

[Rango 1] [Adivinación] [Concentración]

Durante 10 minutos, sabes si hay criaturas con la clave [Bueno] en un radio de 12 metros y su localización exacta. También conoces las áreas y objetos sagrados que hay alrededor.

Detectar el Mal

[Rango 1] [Adivinación] [Concentración]

Durante 10 minutos, sabes si hay criaturas con la clave [Maligno] en un radio de 12 metros y su localización exacta. También conoces las áreas y objetos impíos que hay alrededor.

Detectar Magia

[Rango 1] [Adivinación] [Concentración]
[Ritual]

Durante 10 minutos, sientes la presencia de la magia en una distancia de 12 metros. Cuando detectas magia, puedes emplear una acción para conocer las claves del conjuro empleado.

Detectar Pensamientos

[Rango 2] [Adivinación] [Concentración]

Puedes leer los pensamientos de algunas criaturas durante 1 minuto. Para ello necesitas concentrarte en una criatura visible a un máximo de 12 metros de ti, con INT de -3 o más y que hable al menos una lengua. Puedes descubrir los pensamientos más superficiales o inmediatos sobre la situación que esté viviendo.

Durante el minuto que dura el conjuro, puedes emplear una acción para profundizar en los pensamientos de la criatura o pasar a otra criatura cercana. Al profundizar en los pensamientos de la criatura, comprendes su forma de razonar, su estado emocional y sus mayores anhelos, miedos y preocupaciones. Sin embargo, la criatura te puede expulsar superando una salvación de Voluntad, que puede repetirse al final de cada uno de sus turnos. Si supera la salvación, el conjuro finaliza.

Es posible usar este conjuro para detectar la presencia de criaturas pensantes que no puedes ver. Al lanzar el conjuro, o empleando una acción durante el minuto de duración del mismo, puedes buscar pensamientos en un radio de 12 metros de ti. Una vez detectas la presencia de una criatura, lees sus pensamientos como si fuera visible, siempre y cuando no se aleje más de 12 metros.

Detectar Trampas

[Rango 2] [Adivinación]

Sientes la presencia de cualquier trampa en tu línea de visión en un radio de 48 metros. Este conjuro revela la existencia de un peligro, pero no descubre la localización ni la naturaleza del mismo.

Detectar Venenos y Enfermedades

[Rango 1] [Adivinación] [Concentración]
[Ritual]

Durante 10 minutos, sientes la presencia de venenos, enfermedades y criaturas con la clave [Veneno] en una distancia de 12 metros.

Detener el Tiempo

[Rango 9] [Transmutación]

Ralentizas el tiempo para las criaturas de tu alrededor durante un breve periodo. Cada asalto puedes realizar 1d4+1 turnos.

El conjuro finaliza cuando una de tus acciones involucra a una criatura que no

seas tú o a un objeto que tenga otra criatura. También finaliza si te alejas más de 400 metros del lugar donde lo lanzaste.

Disco Flotante

[Rango 1] [Conjuración] [Ritual]

Creas un disco de 1 metro de diámetro que flota sobre el suelo a un máximo de 12 metros de ti. El disco permanece durante 1 hora y puede cargar hasta 225 kg. El disco te sigue si te alejas de él más de 8 metros, pero no puede avanzar en desniveles mayores de 4 metros de altura.

Si se coloca más peso encima o el disco está a más de 80 metros de ti, desaparece y su contenido cae al suelo.

Disfrazarse

[Rango 1] [Ilusión]

Cambias tu aspecto y el de las posesiones que llevas encima durante 1 hora o hasta que canceles el conjuro con una acción. Puedes aparentar cambios de tamaño de hasta 30 centímetros. Los cambios son una ilusión visual y no afectan a lo tangible. Una criatura puede percibir que estás disfrazado empleando una acción para examinar tu apariencia y superando una prueba de Inteligencia contra la CD de tu salvación de conjuros.

Disipar Magia

[Rango 3] [Abjuración]

Elige una criatura, objeto o efecto mágico a un máximo de 48 metros de ti. Cualquier conjuro de rango 3 o inferior en el objetivo finaliza. Puedes intentar disipar un conjuro de rango 4 o superior, pero para ello debes realizar una prueba de atributo usando tu atributo de lanzamiento de conjuros. La CD es igual a 10 + el nivel del conjuro.

Potenciación. Finalizas automáticamente los efectos en el objetivo de conjuros de un rango igual o inferior al empleado.

Distraer

[Rango 2] [Encantamiento]

Tejes una cadena de palabras con el objetivo de distraer, provocando que todas las criaturas visibles a un máximo de 24 metros de ti tengan desventaja en las pruebas de Sabiduría realizadas para percibir cualquier criatura que no seas tú durante 1 minuto.

Cada una de estas criaturas puede hacer una salvación de Voluntad para evitar los efectos de este conjuro. Las criaturas con la clave [Feérico] superan automáticamente la salvación y las que estén luchando contra ti o contra alguno de tus aliados tienen ventaja.

Dominar Bestia

[Rango 4] [Encantamiento] [Concentración]

Tratas de hechizar a una criatura con la clave [Bestia] visible a un máximo de 24 metros de ti. La criatura debe superar una salvación de Voluntad o quedar bajo la clave [Encantado] durante 1 minuto. Si tus aliados o tú estáis luchando contra la criatura, esta tiene ventaja en la salvación.

Mientras la criatura esté afectada por el conjuro, posees un vínculo telepático con ella a través del cual puedes darle órdenes u obtener el control total y preciso del objetivo hasta el final de tu siguiente turno.

Cada vez que la criatura reciba daño, realiza una salvación de Voluntad contra el conjuro y, si tiene éxito, el conjuro finaliza.

Potenciación. Si lanzas el conjuro como un rango 5, la duración aumenta hasta 10 minutos, como un rango 6 hasta 1 hora y como un rango 7 hasta 8 horas.

Dominar Monstruo

[Rango 8] [Encantamiento] [Concentración]

Dominas a una criatura visible a un máximo de 24 metros de ti. La criatura

puede evitar este control superando una salvación de Sabiduría. Si algún aliado tuyo o tú estáis luchando contra la criatura, esta tiene ventaja en la salvación.

Si falla la salvación, la criatura queda en estado [Encantado] durante 1 hora. En este tiempo puedes comunicarte telepáticamente con ella.

También puedes usar tu acción para tomar el control total de la criatura hasta el final de tu siguiente turno.

Cada vez que la criatura reciba daño, puede superar una salvación de Sabiduría para terminar el efecto del conjuro.

Dominar Persona

[Rango 5] [Encantamiento] [Concentración]

Controlas una criatura [Humanoide] visible a 24 metros de ti. Si no supera una salvación de Voluntad, queda bajo la clave [Encantado] durante 1 minuto. Si tú o tus aliados estáis luchando contra él, tiene ventaja en la salvación.

Durante el tiempo en el que permanece el efecto, se crea un vínculo telepático entre la criatura y tú, a través del cual puedes darle órdenes que debe obedecer. Además, puedes utilizar tu acción para tomar control total de la criatura.

Cada vez que el objetivo sufra daño, repite la salvación de Voluntad. Si la salvación tiene éxito, el conjuro finaliza.

Potenciación. Al lanzar este conjuro como un conjuro de rango 6 amplías su duración a 10 minutos. Si lo lanzas como un conjuro de rango 7, la duración aumenta a 1 hora, mientras que si empleas el conjuro como un rango 8 aumenta a 8 horas.

Don de Lenguas

[Rango 3] [Adivinación]

Tocas a una criatura y le concedes la habilidad de entender cualquier idioma que escuche, durante 1 hora. Más allá de eso, cuando el objetivo habla, cualquier criatura que conozca al menos un idio-

ma y que pueda oír al objetivo entiende qué está diciendo.

Dormir

[Rango 1] [Encantamiento]

Duermes a varias criaturas mágicamente. Sitúa un área de 8 metros de diámetro en un punto a 36 metros de ti como máximo y tira 5d8. El resultado representa los PG totales de las criaturas afectadas de entre las que se encuentran en el área. Empezando por la criatura que tiene menos PG actuales y siguiendo en orden ascendente, cada criatura afectada por este conjuro queda en estado [Inconsciente] durante 1 minuto, hasta recibir daño o hasta que alguien use una acción para que despierte. Las criaturas con la clave [Constructo], [Feérico] o [Muerto Viviente] son inmunes a este conjuro.

Potenciación. Afectas a 2d8 PG adicionales por cada rango que aumentes.

Drenaje

[Rango 1] [Nigromancia]

Tocas una criatura y drenas su energía vital para entregársela a un aliado. Haz un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo, si logras impactar, el objetivo recibe 2d6 puntos de daño de oscuridad. Puedes sanar a un aliado a 24 metros de ti tantos PG como daño has provocado. Ni la víctima ni el aliado pueden tener las claves [Constructo] o [Muerto Viviente].

Potenciación. Incrementas el daño 1d6 por cada rango que aumentes.



Encontrar la Ruta

[Rango 6] [Adivinación] [Coste 1 pr]
[Diario]

Meditando durante 1 minuto, puedes descubrir la ruta física directa más corta entre tu posición y un lugar específicamente fijado. Durante 24 horas, conoces

en todo momento la distancia exacta del lugar y en qué dirección se encuentra.

Si el destino es un lugar móvil, un destino no concreto o pertenece a otro mundo, el conjuro no tiene efecto.

Enraizar

[Rango 1] [Conjuración] [Concentración]

Haces brotar plantas trepadoras y enredaderas en un radio de 4 metros centrado en un punto a 36 metros de ti como máximo. El área afectada adquiere la clave [Terreno Difícil]. Cualquier criatura en el área afectada debe superar una salvación de Fortaleza o quedar en estado [Frenado] por las enredaderas hasta que el conjuro finalice. Una criatura con la clave [Frenado] debido a las plantas puede usar su acción para realizar una prueba de atributo de Fuerza contra la CD de tu salvación de conjuros. Si tiene éxito, se libera. Dura 1 minuto.

Escritura Ilusoria

[Rango 1] [Ilusión] [Ritual]

Empleas 1 minuto en escribir en una superficie adecuada y la hechizas con una potente ilusión que se mantiene 10 días. Tan solo podéis leer el verdadero significado del texto tú y las criaturas que escojas cuando lanzas el conjuro. Para el resto, la escritura parece mágica o ilegible.

El conjuro puede ser disipado, pero eso también hace desaparecer el mensaje original. Una criatura con Visión Verdadera puede leer el mensaje oculto.

Escudo

[Rango 1] [Abjuración]

Cuando te impacta un ataque o eres objetivo del conjuro Proyectil Mágico, puedes emplear tu reacción para crear una barrera [Invisible] de fuerza mágica que te protege hasta el inicio de tu próximo turno. Obtienes +5 a tu CA y no sufres daño del conjuro Proyectil Mágico.

Escudo de Escarcha

[Rango 4] [Evocación]

Soplos de viento helado envuelven tu cuerpo durante 10 minutos. Cuando lanzas el conjuro, ganas resistencia al daño de tipo fuego y, cuando una criatura a 2 metros de ti impacte con un ataque cuerpo a cuerpo, del escudo emergerán cristales helados que le producirán 2d8 puntos de daño de tipo escarcha.

Escudo de Fe

[Rango 1] [Abjuración] [Concentración]

Puedes emplear una acción bonus para crear un campo radiante que te rodea a ti o a una criatura de tu elección a 24 metros de ti. Esta protección otorga al objetivo +2 a la CA durante 10 minutos.

Escudo de Fuego

[Rango 4] [Evocación]

Finas llamas envuelven tu cuerpo durante 10 minutos, emitiendo luz resplandeciente en un radio de 4 metros, y luz tenue en otros 4 metros adicionales. Este escudo te otorga resistencia al daño de tipo escarcha. Además, cuando una criatura a 2 metros de ti impacte con un ataque cuerpo a cuerpo, del escudo emergerán llamas que le producirán 2d8 puntos de daño de tipo fuego.

Escudriñamiento

[Rango 5] [Adivinación] [Concentración]

[Coste 10 pr]

Meditas durante 10 minutos con los ojos cerrados, concentrándote en una criatura de tu elección que esté en el mismo mundo que tú. El objetivo deberá superar una salvación de Fortaleza para evitar que el conjuro tenga efecto. Si lo consigue, será inmune al mismo durante 24 horas.

Si la salvación falla, el conjuro crea durante 10 minutos un sensor [Invisible] que se mueve con el objetivo a una distancia de 4 metros de él. Puedes ver

y escuchar a través de este sensor como si estuvieras allí. El sensor es [Invisible].

En lugar de escoger una criatura, puedes seleccionar una localización que hayas visto anteriormente. En ese caso, el sensor aparece en esa localización y no se mueve.

Esfera Congelante

[Rango 6] [Evocación]

Lanzas un orbe de energía glacial desde la punta de tus dedos hasta un punto visible a un máximo de 120 metros de ti. El orbe explota al llegar al punto escogido, causando 10d6 puntos de daño de escarcha a todas las criaturas en un radio de 12 metros.

Cada criatura en el área de efecto puede superar una salvación de Reflejos para recibir la mitad del daño.

Si en el área de la explosión hay agua, esta se convierte en hielo durante 1 minuto.

Si lo deseas, puedes convertir el orbe de energía en una fría piedra que podéis lanzar tú o uno de tus aliados con una tirada de armas improvisadas hasta un máximo de 80 metros o utilizando una honda. Al impactar se hace añicos, explotando de la forma habitual en el conjuro. Tras 1 minuto, si la piedra no se ha lanzado, explota.

Potenciación. Incrementas el daño realizado por la explosión 1d6 por cada rango que aumentes.

Esfera Elástica de Eranian

[Rango 4] [Evocación] [Concentración]

Una esfera arcana envuelve a una criatura u objeto de tamaño [Diminuto], [Pequeño], [Medio] o [Grande] a un máximo de 12 metros de ti. La criatura debe superar una salvación de Reflejos para evitar el conjuro, aunque puede fallar dicha salvación voluntariamente.

Durante 1 minuto, nada puede pasar a través de la barrera, hacia dentro o

hacia fuera. La esfera es inmune a todo el daño y la criatura u objeto en su interior no puede afectar ni ser afectado por ataques ni efectos procedentes del exterior. La criatura encerrada puede usar su acción para empujar las paredes de la esfera y rodar hasta la mitad de la velocidad normal de la criatura.

Esfera Flamígera

[Rango 2] [Conjuración] [Concentración]

Una esfera de 2 metros de diámetro aparece en un espacio libre de tu elección a un máximo de 24 metros durante 1 minuto. Puedes mover la esfera hasta 12 metros empleando una acción bonus. Cualquier criatura que finalice su turno en un radio de dos metros de la esfera o contra la que choque la propia esfera al moverse, debe realizar una salvación de Reflejos. Si falla, sufre 2d6 puntos de daño de fuego. Si tiene éxito recibe la mitad de daño.

Potenciación. Incrementas el daño 1d6 por cada rango que aumentes.

Espada Arcana

[Rango 7] [Evocación] [Concentración]

[Coste 2 pr]

Creas una espada arcana a un máximo de 24 metros de ti. En el momento del lanzamiento del conjuro, puedes realizar un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo. Si consigues impactar, realizas 3d10 puntos de daño místico.

Durante 1 minuto, puedes emplear una acción bonus para mover 8 metros la espada y repetir el ataque contra cualquier objetivo.

Espéjismo Arcano

[Rango 7] [Ilusión] [Diario]

Empleas 10 minutos y delimitas un espacio de hasta 3 km de lado. La zona seleccionada se cubre durante 10 días con una ilusión que hace que sea vea, suene, huela y se sienta como otro tipo de terreno.

Puedes crear, alterar y eliminar estructuras, pero la forma general del terreno y las criaturas presentes no se pueden ver afectadas por la ilusión.

Las criaturas que conozcan la naturaleza de la ilusión pueden seguir interactuando con ella.

Espinas

[Rango 2] [Transmutación] [Concentración]

Escoge un punto a un máximo de 24 metros de ti. Durante 10 minutos, brotan pinchos y espinas en un área de 8 metros de radio centrada en ese punto. Esta área adquiere la clave *[Terreno Difícil]* mientras dure el conjuro. Cuando una criatura entra o se mueve dentro del área, sufre 2d4 puntos de daño perforante por cada 2 metros que se desplace.

La transformación del suelo está camuflada para que parezca natural. Cualquier criatura que no pueda ver el área en el momento en que se lanza el conjuro debe realizar una prueba de Sabiduría contra la CD de tu salvación de conjuros para percibir el terreno como peligroso antes de entrar en él.

Espíritus Guardianes

[Rango 3] [Conjuración] [Concentración]

Invocas a las ánimas para que te protejan. Orbitan a tu alrededor en un radio de 6 metros durante 10 minutos. Sus formas espirituales aparecerán como ángeles o seres feéricos.

Cuando una criatura entra en el área divide su velocidad a la mitad hasta que salga de ella y recibe 3d8 puntos de daño de luz. Si la criatura afectada supera una salvación de Voluntad recibe solo la mitad del daño. Cuando lanzas el conjuro puedes especificar qué criaturas no se ven afectadas por el área.

Potenciación. Incrementas el daño 1d8 por cada rango que aumentes.

Estallar

[Rango 2] [Evocación]

Haces estallar un intenso y repentino sonido en un punto a tu elección a un máximo de 24 metros de ti. Cada criatura que se encuentre en un radio de 4 metros debe realizar una salvación de Fortaleza. Si falla, sufre 3d8 puntos de daño de rayo. Si tiene éxito recibe la mitad de daño. Las criaturas con la clave [Inorgánico] tienen desventaja en la salvación y los objetos no mágicos que estén dentro del área también sufren daño.

Potenciación. Incrementas el daño 1d8 por cada rango que aumentes.

Expiación

[A Voluntad] [Evocación]

Un brillante orbe luminoso sale disparado hacia una criatura que posee la clave [Maligno], [Muerto Viviente] o [Infernal] y que esté a un máximo de 24 metros de ti. Realiza una tirada de ataque de conjuro a distancia contra una criatura. Si impactas, sufre 1d10 puntos de daño de luz.

El daño aumenta 1d10 cuando subes al nivel 3 (2d10), al nivel 6 (3d10) y al nivel 9 (4d10).

Explosión de Escarcha

[Rango 1] [Evocación]

Puedes emplear una reacción para realizar una explosión congelante en un radio de 4 metros de ti. Cada criatura en el área afectada debe realizar una salvación de Fortaleza. Si no la supera, sufre 1d8 puntos de daño de escarcha y queda en estado [Frenado] durante 1 minuto. Una criatura que tenga éxito solo recibe la mitad de daño y no queda en estado [Frenado].

Al final de cada uno de sus turnos, cada víctima puede intentar superar una salvación de Fortaleza para eliminar el estado [Frenado].

Potenciación. Incrementas el daño 1d8 por cada rango que aumentes.

Explosión Mental

[A Voluntad] [Evocación]

Un orbe de oscuridad sale disparado hacia una criatura a un máximo de 24 metros de ti. Realiza una tirada de ataque de conjuro a distancia contra la criatura. Si impactas, sufre 1d6 puntos de daño psiónico y tiene desventaja en la siguiente tirada de ataque, prueba de atributo o tirada de salvación que realice.

El daño aumenta 1d6 cuando subes al nivel 3 (2d6), al nivel 6 (3d6) y al nivel 9 (4d6).

Explosión Solar

[Rango 8] [Evocación]

Creas un brillante haz de luz de 12 metros de radio centrado en un punto a un máximo de 60 metros de ti.

Cada criatura dentro del haz de luz sufre 12d6 puntos de daño de luz, o la mitad si se supera una salvación de Fortaleza. Además, si no supera la salvación, queda en estado [Cegado] durante 1 minuto.

Las criaturas con las claves [Cieno] o [Muerto Viviente] tienen ventaja en la tirada de salvación.

El haz de luz elimina toda la oscuridad del área.

Expulsar el Bien

[Rango 5] [Abjuración] [Concentración]

Una energía reluciente te envuelve, protegiéndote de diversos tipos de seres benignos o de otros mundos. Durante 1 minuto, cualquier criatura con las claves [Celestial], [Elemental] o [Feérico] tiene desventaja en sus tiradas de ataque contra ti.

Además, puedes finalizar el conjuro aplicando uno de los siguientes efectos:

- **Romper encantamiento.** Empleando tu acción puedes tocar a una criatura que esté en estado [Encantado] o que haya sido poseída por un ser con las claves [Celestial],

[*Elemental*] o [*Feérico*] para anular el encantamiento o la posesión.

- **Expulsar.** Realiza un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura con las claves [*Celestial*], [*Elemental*] o [*Feérico*]. Si logras impactar, la criatura debe superar una salvación de Voluntad o volverá a su mundo.

Expulsar el Mal

[*Rango 5*] [*Abjuración*] [*Concentración*]

Una energía reluciente te envuelve, protegiéndote de diversos tipos de seres malignos o de otros mundos. Durante 1 minuto, cualquier criatura con las claves [*Elemental*], [*Infernal*], [*Monstruosidad*] o [*Muerto Viviente*] tiene desventaja en sus tiradas de ataque contra ti.

Además, puedes finalizar el conjuro aplicando uno de los siguientes efectos:

- **Romper encantamiento.** Empleando tu acción puedes anular el encantamiento o posesión de una criatura que esté en estado [*Encantado*] o que haya sido poseída por un ser con una de las claves: [*Elemental*], [*Infernal*], [*Monstruosidad*] o [*Muerto Viviente*].
- **Expulsar.** Realiza un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura con una de las claves: [*Elemental*], [*Infernal*], [*Monstruosidad*] o [*Muerto Viviente*]. Si logras impactar, la criatura debe superar una salvación de Voluntad o volverá a su mundo.



Fabricar

[*Rango 4*] [*Transmutación*]

Puedes fabricar mágicamente cualquier cosa sencilla de tamaño [*Diminuto*], [*Pequeño*], [*Medio*] o [*Grande*] en 10 minutos siempre y cuando tengas los ma-

teriales para su construcción en un radio de 48 metros centrado en ti. Si el objeto final requiere modelar piedra, metal o alguna otra sustancia mineral, no podrá tener tamaño [*Grande*]. Mediante este conjuro no es posible crear criaturas, objetos que requieran un elevado conocimiento de artesanía u objetos mágicos.

Falso Doble

[*Rango 5*] [*Ilusión*] [*Concentración*]

Te vuelves [*Invisible*] y un doble ilusorio de ti aparece donde estés, permaneciendo durante 1 hora. Puedes emplear una acción para mover al doble hasta dos veces tu velocidad y realizar gestos, hablar o actuar de la forma que elijas. Puedes percibir a través de sus sentidos o a través de los tuyos, pero nunca a través de ambos simultáneamente.

Si atacas o lanzas otro conjuro, el efecto de invisibilidad en ti desaparece.

Faro de Esperanza

[*Rango 3*] [*Abjuración*] [*Concentración*]

Elige cualquier número de criaturas dentro de un radio de 12 metros centrado en ti. Durante 1 minuto, cada objetivo posee ventaja en sus salvaciones de Voluntad y salvaciones de muerte, y con cualquier forma de curación recupera la cantidad máxima posible de PG.

Festín de Héroes

[*Rango 6*] [*Conjuración*] [*Coste 10 pr*] [*Diario*]

Meditas durante 10 minutos y creas un gran festín, compuesto por la comida y la bebida más deliciosa que se pueda degustar.

El festín dura 1 hora y sus beneficios no se activarán hasta que haya finalizado este tiempo.

Hasta 12 criaturas que formen parte del festín obtienen los siguientes beneficios:

- Eliminación de todas las enfermedades y venenos.

- Inmunidad al veneno y al estado *[Asustado]*.
- Ventaja en las salvaciones de Voluntad.
- Obtención de 2d10 PG temporales.

Estos beneficios duran hasta que se realice un descanso o hasta que pasen 24 horas, lo que suceda antes.

Flecha Ácida de Melton

[Rango 2] [Evocación]

Disparas una reluciente flecha verde hacia un objetivo a un máximo de 36 metros de ti. Realiza un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo. Si logras impactar, el objetivo sufre 4d4 puntos de daño de ácido y 2d4 puntos de daño de ácido al final de su siguiente turno. Si fallas, la flecha salpica ácido al objetivo causándole la mitad del daño inicial y nada de daño al final de su siguiente turno.

Potenciación. Incrementas el daño —tanto el inicial como el posterior— 1d4 por cada rango que aumentes.

Forma Gaseosa

[Rango 3] [Transmutación] [Concentración]

Tocas a una criatura que no posea la clave *[Incorpóreo]* y la transformas a ella y a sus pertenencias en una nube durante 1 hora o hasta que sus PG desciendan a 0. La criatura tan solo puede moverse 4 metros volando y puede ocupar el espacio de otra criatura. Recibe resistencia al daño no mágico, ventaja en las salvaciones de Reflejos y Fortaleza, y podrá pasar a través de pequeños agujeros y grietas. Sin embargo, no podrá hablar, manipular objetos, atacar ni lanzar conjuros.

Formas Salvajes

[Rango 8] [Transmutación] [Concentración]

Elige cualquier número de criaturas visibles a un máximo de 12 metros de ti. Transformas a cada objetivo en una *[Bestia]* de nivel 5 o inferior.

Durante 24 horas, puedes utilizar tu acción para transformar a una de las criaturas afectadas en una nueva forma animal.

Las reglas de la transformación son las mismas del talento Forma Salvaje del druida.

Fuego Feérico

[Rango 1] [Evocación] [Concentración]

Escoge un punto a 24 metros de ti. Cada criatura y objeto en un radio de 8 metros dentro del alcance emite una luz tenue azul, verde o violeta en un radio de 8 metros durante 1 minuto. Las criaturas afectadas pueden evitar el efecto superando una salvación de Reflejos.

Cualquier tirada de ataque contra una criatura afectada tiene ventaja. Además, una criatura que esté bajo los efectos de este conjuro no puede beneficiarse de la invisibilidad.

Fuego Lunar

[Rango 2] [Evocación] [Concentración]

Creas un rayo plateado de luz pálida en un área de 2 metros de lado y 16 metros de alto centrado en un punto a un máximo de 48 metros de ti. Durante 1 minuto, la luz tenue llena el cilindro y toda criatura que entra en el área del efecto por primera vez en un turno, o empieza su turno en ella, queda envuelta en llamas fantasmales que causan un dolor abrasador. Si no supera una salvación de Fortaleza, sufre 2d10 puntos de daño de luz. Si la supera, la mitad del daño.

Un *[Cambiaformas]* tiene ventaja en esta salvación y, si falla, sobra vuelve a su forma original instantáneamente, no pudiendo asumir ninguna forma hasta abandonar la luz del conjuro.

Mientras dura el conjuro puedes usar una acción para mover el rayo 24 metros en cualquier dirección.

Potenciación. Incrementas el daño 1d10 por cada rango que aumentes.

Fuego Sagrado

[*A Voluntad*] [*Evocación*]

Invocas una implacable llama sagrada que desciende hasta una criatura que puedas ver a un máximo de 24 metros de ti. La criatura debe superar una salvación de Reflejos o sufrir 1d6 puntos de daño de luz.

El daño aumenta 1d6 cuando subes al nivel 3 (2d6), al nivel 6 (3d6) y al nivel 9 (4d6).

Fulgor

[*A Voluntad*] [*Evocación*]

Tocas un objeto que no mida más de 2 metros de lado. Durante la próxima hora, el objeto emite una luz resplandeciente en un radio de 8 metros y luz tenue en los siguientes 8 metros. La luz puede tener el color que escojas. El conjuro finaliza tras 1 hora, si empleas una acción para disiparlo o si lanzas de nuevo Fulgor.

Si tienes como objetivo un objeto que está sujeto o transportado por una criatura hostil, esta criatura debe superar una salvación de Reflejos para evitar el conjuro.

Fundirse con la Piedra

[*Rango 3*] [*Transmutación*] [*Ritual*]

Tocas y te sumerges durante 8 horas en un objeto o una superficie de piedra suficientemente grande como para contener tu cuerpo. Mientras estés fundido con la piedra eres indetectable por métodos no mágicos, no puedes ver lo que ocurre fuera y tienes desventaja en cualquier prueba de atributo de Sabiduría que realices para escuchar. Permaneces consciente del paso del tiempo y puedes lanzar conjuros sobre ti mismo, pero no te puedes mover.

La destrucción parcial de la piedra te expulsa y te inflige 6d6 puntos de daño contundente. La destrucción completa

de la piedra te expulsa y te inflige 50 puntos de daño contundente. Si eres expulsado, caes tumbado en el espacio vacío más cercano al punto por el que entraste al principio.

6

Glifo de Protección

[*Rango 3*] [*Abjuración*] [*Coste 2 pr*]

Empleas 1 hora en inscribir un glifo sobre una superficie de un diámetro inferior a 4 metros o dentro de algún objeto que pueda ser cerrado. El glifo es casi invisible y requiere una prueba de atributo de Inteligencia contra la CD de salvación del conjuro para ser encontrado. Tú decides qué activa el glifo cuando lanzas el conjuro, detallando tanto como quieras las condiciones. Una vez que el glifo se activa, el conjuro finaliza.

Cuando inscribas el glifo, elige entre glifo de conjuro o glifo explosivo:

- **Glifo de Conjuro.** Puedes almacenar en el glifo un conjuro preparado de rango 3 o inferior que debe tener como objetivo a una única criatura o un área. Si el hechizo tiene un objetivo, el conjuro toma como objetivo a la criatura que activa el glifo. Si el conjuro es de área, el área se centra en la criatura. Si el conjuro convoca criaturas hostiles o crea objetos peligrosos o trampas, estas aparecen lo más cerca posible del intruso y lo atacan. Si el conjuro requiere concentración, dura hasta su duración completa.
- **Glifo Explosivo.** Cuando sea activado, el glifo estalla en energía mágica en una esfera de 8 metros de radio centrado en el glifo. Cada criatura en el área sufre 5d8 puntos de daño ácido, de trueno, de rayo, de escarcha o de fuego —tú eliges

el tipo de daño cuando creas el glifo— o la mitad del daño si supera con éxito una salvación de Reflejos.

Potenciación. El glifo explosivo incrementa el daño 1d8 por cada rango que aumentes. El glifo de conjuro te permite almacenar cualquier conjuro de un rango del mismo nivel que el que has usado para el glifo de protección.

Globo de Invulnerabilidad

[Rango 6] [Abjuración] [Concentración]

Creas sobre ti una barrera inmóvil de 4 metros de radio que dura 1 minuto. Cualquier conjuro de rango inferior a 6 que se lance fuera de la barrera y que pueda afectar a un objetivo o a un área del interior de la barrera no tiene efecto. No se puede emplear la potenciación de un conjuro para evitar los efectos del Globo de Invulnerabilidad.

Potenciación. La barrera bloquea el efecto de los conjuros de cualquier rango inferior al rango con el que se lance este conjuro.

Grasa

[Rango 1] [Conjuración]

Una grasa resbaladiza cubre durante 1 minuto un área de 4 metros cuadrados centrada en un punto a un máximo de 24 metros de ti. Esta área recibe la clave [Terreno Difícil].

Cada criatura que esté en el área en el momento del lanzamiento, que se mueva o que finalice el turno en ella, debe superar una salvación de Reflejos o quedar en estado [Derribado].

Guía Divina

[A Voluntad] [Adivinación] [Concentración]

Tocas una criatura aliada. Cuando la criatura haga una prueba de atributo, puede elegir añadir 1d4 al resultado antes o después de realizar la tirada. El conjuro finaliza tras 1 minuto o tras ser usado.

H

Hablar con las Plantas

[Rango 3] [Transmutación]

Durante 10 minutos, dotas a las plantas en un radio de 12 metros de ti de una limitada conciencia y de la habilidad de comunicarse contigo y seguir indicaciones simples. Puedes preguntar a las plantas sobre eventos dentro del área del conjuro durante el último día.

Las plantas pueden ser capaces de realizar otras tareas para ti, bajo el criterio del Árbitro.

Hablar con los Animales

[Rango 1] [Adivinación] [Ritual]

Durante 10 minutos, ganas la habilidad de comprender y comunicarte con las criaturas con la clave [Bestia].

Hablar con los Muertos

[Rango 3] [Nigromancia]

Durante 10 minutos, concedes la apariencia de vida e inteligencia a un cadáver de tu elección a un máximo de 4 metros de ti, permitiéndole contestar a las preguntas que le propones. El cuerpo debe tener todavía una boca y no puede ser un [Muerto Viviente]. El conjuro falla si el cadáver fue objetivo de este mismo conjuro en los últimos 10 días.

Puedes preguntarle al cuerpo hasta cinco preguntas siempre y cuando conozcas un idioma que pueda entender. Las respuestas normalmente son breves, crípticas o repetitivas, y el cuerpo no ofrecerá respuestas verdaderas si eres poco educado con él o te reconoce como un enemigo. El cuerpo no puede aprender nueva información, no comprende nada que haya sucedido desde que murió y no puede especular sobre futuros eventos.

Hechizar Persona

[Rango 1] [Encantamiento]

Intentas hechizar a una criatura con la clave [Humanoide] que se encuentre a un máximo de 12 metros de ti. El objetivo debe superar una salvación de Voluntad o quedar en estado [Encantado], considerándote un amigo durante 1 hora o hasta que tú o tus compañeros le hagáis algo perjudicial. La criatura tiene ventaja en la salvación si tú o tus aliados estáis luchando contra ella o si tiene la clave [Feérico].

Al finalizar el conjuro, la criatura sabe que ha sido afectada por él.

Potenciación. Eliges como objetivo a una criatura adicional por cada rango que aumentes. Las criaturas deben estar a 12 metros del resto de criaturas afectadas por el conjuro.

Heroísmo

[Rango 1] [Encantamiento] [Concentración]

Tocas una criatura y la imbuyes de valentía. Durante 1 minuto la criatura es inmune a la clave [Asustado] y al comienzo de cada uno de sus turnos gana tantos PG temporales como el modificador de tu atributo para el lanzamiento de conjuros. Cuando el conjuro acaba, la criatura pierde cualquier PG temporal que le quedara.

Potenciación. Eliges como objetivo a una criatura adicional por cada rango que aumentes.

Historias y Leyendas

[Rango 5] [Adivinación] [Coste 450 pn]

Describe una criatura, una localización o un objeto que sea propia de leyendas. El conjuro trae a tu mente un resumen de la sabiduría popular acerca de lo descrito. El conocimiento puede ser cuentos, historias olvidadas e incluso saberes secretos que nunca han sido extendidos. Mientras más información poseas de lo

descrito, más precisa y detallada es la nueva información que recibes.

Hoja Flamígera

[Rango 2] [Evocación] [Concentración]

Empleas una acción bonus para crear una espada ardiente en una mano que tengas libre. La hoja es parecida en forma y tamaño a una cimitarra y permanece durante 10 minutos. Si dejas caer la espada, desaparece, pero puedes volver a convocarla empleando una nueva acción bonus.

Puedes usar tu acción para realizar un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo con la espada. Si logras impactar, el objetivo sufre 3d6 puntos de daño de fuego. Además, la hoja flamígera emite luz resplandeciente en un radio de 4 metros y luz tenue en otros 4 metros más.

Potenciación. Incrementas el daño 1d6 por cada rango que aumentes.

I

Identificar

[Rango 1] [Adivinación] [Ritual]

Tocas un objeto y aprendes sus propiedades mágicas y cómo usarlas. Si en su lugar tocas a una criatura, aprendes que conjuros lo afectan.

Ilusión Menor

[A Voluntad] [Ilusión]

Creas un sonido o una imagen estática a un máximo de 12 metros de ti. El sonido debe tener un volumen fijo comprendido entre un susurro y un grito. La imagen no puede tener más de 2 metros de lado, ni tampoco puede emitir luz.

Si una criatura usa su acción para examinar el sonido o imagen, puede determinar que es una ilusión con una prueba de Inteligencia contra la CD de tu salvación de conjuros. La interacción física con una imagen ilusoria revela au-

tomáticamente su naturaleza intangible. Si una criatura percibe la ilusión por lo que es, esta se vuelve irrelevante para dicha criatura.

La ilusión finaliza tras 1 minuto, si empleas una acción para disiparla o si lanzas de nuevo este conjuro.

Ilusión Programada

[Rango 6] [Ilusión] [Coste 25 pn]

Creas una ilusión audiovisual inferior o igual a un cubo de 12 metros de lado, en un lugar que puedas ver dentro de un alcance de 48 metros. La ilusión parece completamente real, incluyendo temperatura, sonidos y olores.

Esta ilusión durará hasta 5 minutos y se activará cuando tenga lugar una condición concreta que determines. También debes decidir en el momento del lanzamiento de este conjuro en qué consistirá la ilusión.

Este conjuro tiene una duración permanente, pero no podrá activarse más de una vez cada 10 minutos.

Si una criatura usa su acción para examinar la imagen, puede determinar que es falsa superando una prueba de Inteligencia contra la CD de tu salvación de conjuros. Si una criatura descubre la naturaleza de la imagen, esta se vuelve irrelevante para dicha criatura.

Imagen Mayor

[Rango 3] [Ilusión] [Concentración]

Creas una ilusión visual inferior o igual a un cubo de 8 metros de lado, en un lugar que puedas ver dentro de un alcance de 48 metros. La ilusión parece completamente real, incluyendo temperatura, sonidos y olores. Puedes emplear tu acción para hacer emitir sonidos dispares a la ilusión o hacer que se mueva hacia cualquier lugar a 48 metros de ti. Mientras la ilusión se mueve, su imagen se altera para que parezca que camina.

Si una criatura usa su acción para examinar la imagen, puede determinar que es falsa superando una prueba de Inteligencia contra la CD de tu salvación de conjuros. La interacción física con una imagen revela automáticamente su naturaleza intangible. Si una criatura descubre la naturaleza de la imagen, esta se vuelve irrelevante para dicha criatura. La imagen finaliza tras 10 minutos, cuando empleas una acción para disiparla o cuando lanzas de nuevo este conjuro.

Potenciación. Si lanzas el conjuro como un rango 6, la duración del conjuro persiste hasta ser disipado, sin necesidad de concentración.

Imagen Múltiple

[Rango 2] [Ilusión]

Creas 1d4 copias ilusorias que aparecen junto a ti. Durante 1 minuto, las copias se mueven contigo y te imitan, por lo que es imposible saber qué imagen es real. Cualquier ataque que normalmente impactaría a CA 10 tomará como objetivo a una de tus copias, excepto si la criatura atacante no se basa en la vista para atacar o si está bajo efectos como Visión Verdadera. Si un ataque impacta a una de tus copias, la destruye. Cuando no te queden más copias o lanzas el conjuro de nuevo, este finaliza.

Imagen Silenciosa

[Rango 1] [Ilusión] [Concentración]

Creas una imagen estática de hasta 6 metros de lado a un máximo de 24 metros de ti. Puedes usar tu acción para mover la imagen a cualquier lugar a 24 metros de ti. Mientras la imagen se mueve puedes alterar su apariencia de tal forma que su movimiento parezca natural.

Si una criatura usa su acción para examinar la imagen, puede determinar que es falsa superando una prueba de Inteligencia contra la CD de tu salvación

de conjuros. La interacción física con una imagen silenciosa revela automáticamente su naturaleza intangible. Si una criatura descubre la naturaleza de la imagen, esta se vuelve irrelevante para dicha criatura.

La imagen silenciosa finaliza tras 10 minutos, cuando empleas una acción para disiparla o cuando lanzas de nuevo este conjuro.

Impacto Verdadero

[*A Voluntad*] [*Adivinación*] [*Concentración*]

Extiendes la mano y señalas un objetivo a un máximo de 12 metros de ti. Tu magia te concede una breve visión sobre sus defensas y te otorga ventaja en la primera tirada de ataque que realices el próximo turno contra él.

Indetectabilidad

[*Rango 3*] [*Abjuración*] [*Coste 25 pn*]

Tocas una criatura, un lugar o un objeto con menos de 4 metros de lado y lo escondes durante 8 horas. El objetivo es indetectable para la magia de [*Adivinación*] y para los sentidos mágicos.

Infligir Heridas

[*Rango 1*] [*Nigromancia*]

Tocas una criatura y la dañas con energía oscura. Haz un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo, si logras impactar, el objetivo recibe 3d10 puntos de daño de oscuridad.

Potenciación. Incrementas el daño 1d10 por cada rango que aumentes.

Inmovilizar Monstruo

[*Rango 5*] [*Encantamiento*] [*Concentración*]

Elige una criatura que puedas ver y que no se encuentre a más de 36 metros de ti. Esta criatura debe superar una salvación de Voluntad o quedará en estado [*Paralizado*] durante 1 minuto. Al final de cada uno de los siguientes turnos, la criatura podrá intentar repetir

la salvación para finalizar el efecto. Las criaturas con la clave [*Muerto Viviente*] son inmunes a este conjuro.

Potenciación. Escoges una criatura adicional por cada rango que aumentes. Ninguna de las criaturas afectadas debe estar a más de 12 metros de cualquier otra.

Inmovilizar Persona

[*Rango 2*] [*Encantamiento*] [*Concentración*]

Escoges a una criatura con la clave [*Humanoide*] que puedas ver y no esté a más de 24 metros de ti. La criatura quedará en estado [*Paralizado*] durante 1 minuto. Puede intentar evitar este efecto superando una salvación de Voluntad, que puede repetir al final de cada uno de sus turnos. Las criaturas que posean la clave [*Feérico*] tienen ventaja en estas salvaciones.

Potenciación. Eliges como objetivo a una criatura adicional por cada rango que aumentes. Las criaturas deben estar separadas por un máximo de 12 metros del resto de criaturas afectadas por el conjuro.

Insecto Gigante

[*Rango 4*] [*Transmutación*] [*Concentración*]

Transformas hasta diez ciempiés, tres arañas, cinco avispas o un escorpión que se encuentren a un máximo de 12 metros de ti en versiones gigantes de sus formas naturales. El Árbitro puede dejarte elegir otros insectos.

Cada una de estas criaturas obedece tus órdenes verbales y actúa en tu propio turno y mantiene su nuevo tamaño durante 10 minutos, hasta que baje a 0 PG o hasta que uses una acción para cancelar el conjuro.

Intermitencia

[*Rango 3*] [*Transmutación*]

Lanzas 1d6 al final de cada uno de tus turnos durante 1 minuto. Si en la tirada

obienes un 4 o más, te desvaneces del Equilibrio y apareces en el Reflejo. Mientras estás en el Reflejo puedes ver y escuchar lo que pasa en el Equilibrio, aunque las imágenes se cubren de tinieblas y no puedes ver más allá de 24 metros. El conjuro se disipa si obtienes un 4 o más en la tirada y ya estabas en el Reflejo o si empleas una acción para cancelarlo. Al disiparse, apareces de nuevo en el Equilibrio.

Intimidar Bestia

[*A Voluntad*] [*Encantamiento*]

Escoges una criatura con la clave [*Bestia*] que tenga los tamaños [*Diminuto*], [*Pequeño*] o [*Medio*] y que esté visible a un máximo de 24 metros de ti. La criatura debe superar una salvación de Voluntad o no podrá realizar acciones ni reacciones hasta el principio de tu próximo turno.

Invertir Gravedad

[*Rango 7*] [*Transmutación*] [*Concentración*]

Escoges un punto a un máximo de 40 metros de ti. Durante 1 minuto, en un radio de 20 metros de ese punto, se crea un área de gravedad invertida de hasta 40 metros de alto, en el que todas las criaturas y objetos que no estén anclados al suelo caerán hacia arriba y llegarán al techo del área. Si en la caída una criatura impacta con un objeto sólido, recibirá el daño de caída habitual. De otro modo, quedará flotando en el límite superior del área del conjuro.

Cualquier criatura afectada puede superar una salvación de Reflejos para aferrarse a algún objeto fijado al suelo y que esté a su alcance.

Al finalizar el conjuro, las criaturas y objetos afectados vuelven a caer hacia abajo.

Invisibilidad

[*Rango 2*] [*Ilusión*] [*Concentración*]

Tocas a una criatura y la haces [*Invisible*] durante 1 hora. Los objetos que lleve encima la criatura también se ven afectados. El conjuro finaliza cuando el objetivo ataca o lanza un conjuro.

Potenciación. Eliges como objetivo a una criatura adicional por cada rango que aumentes.

Invisibilidad Mayor

[*Rango 4*] [*Ilusión*] [*Concentración*]

Tocas a una criatura y la haces [*Invisible*] durante 1 minuto. Los objetos que lleve encima la criatura también se ven afectados. El conjuro no finaliza cuando el objetivo ataca o lanza un conjuro.

Invocación Instantánea

[*Rango 6*] [*Conjuración*] [*Coste 10 pr*]

[*Ritual*]

Meditas durante 1 minuto y tocas un objeto de menos de 10 kg de peso y un zafiro —su precio ya está incluido en el coste del conjuro—. De esta forma, inscribes el verdadero nombre del objeto en el zafiro.

En cualquier momento puedes utilizar tu acción para pronunciar el nombre del objeto y pulverizar el zafiro con tu mano. El conjuro finaliza y el objeto aparece de forma instantánea en lugar del polvo del zafiro, teleportándose desde cualquier lugar, sin importar la distancia o si se encuentra en otro mundo.

Si otra criatura sujeta o porta el objeto, este no se transportará a tu mano, sino que en su lugar recibes la información de quién es la criatura que lo posee y dónde está en ese momento.

Jarra Mágica

[Rango 6] [Nigromancia] [Coste 5 pr]
[Extenuante]

Empleas 1 minuto para extraer tu alma de tu cuerpo e introducirla en una piedra preciosa o un contenedor ornamental —su precio ya está incluido en el coste del conjuro—. Mientras tu alma se encuentre en el objeto, tu cuerpo entra en estado catatónico y puedes tener consciencia de tu entorno como si estuvieras en el lugar del objeto.

En este estado, lo único que puedes hacer es trasladar tu alma fuera del objeto un máximo de 40 metros, hasta tu cuerpo o hasta el de una criatura [Humanoide] que desees poseer.

Si trasladas tu alma hacia una criatura, puedes poseerla. La criatura puede superar una salvación de Voluntad para evitar la posesión y volverse invulnerable a tus posesiones durante 24 horas.

Una vez posees un cuerpo, tus rasgos pasan a reemplazarse por los de la criatura, pero mantienes tus puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma y los rasgos y talentos de tu clase.

El alma de la criatura poseída queda encerrada en el objeto contenedor y, aunque es consciente de lo que le rodea, no podrá salir del mismo, salvo que decidas emplear una acción para volver al objeto —debe estar a un máximo de 40 metros de ti—.

Si el cuerpo de la criatura poseída muere mientras estás dentro de él, la criatura muere y debes superar una salvación de Voluntad para volver al objeto contenedor y expulsar al alma que habita en él —debe estar a un máximo de 40 metros de ti—. De no lograrlo, mueres.

Si el objeto contenedor es destruido, tu alma regresará inmediatamente a tu cuerpo. Si tu cuerpo está a una distancia mayor de 40 metros de ti o está muerto, mueres. Si el alma de la criatura poseída está dentro del objeto contenedor cuando este es destruido, regresa a su cuerpo si se encuentra a un máximo de 40 metros. Si no, la criatura muere.

Cuando el conjuro finaliza, el objeto contenedor se destruye.

Jaula de Fuerza

[Rango 7] [Evocación] [Coste 15 pr]

Eliges un punto a 40 metros de ti. En ese punto brota una prisión inmóvil e [Invisible] de fuerza arcana, que permanece durante 1 hora. La prisión puede tener hasta 4 metros de lado, y está formada por una barrera sólida que bloquea el paso y el lanzamiento de conjuros.

En el momento de lanzar el conjuro, cualquier criatura que esté en el área, queda atrapada. Si la criatura está cubierta parcialmente por el área, o es demasiado grande para estar en ella, es empujada fuera.

Una criatura encerrada puede intentar utilizar cualquier conjuro o talento para teleportarse fuera de la prisión, siempre y cuando supere una salvación de Voluntad. Si falla esta salvación no puede salir y su conjuro se desperdicia. La jaula también se extiende al Reflejo.

El conjuro Disipar Magia no elimina la jaula.

Jugar con Fuego

[A Voluntad] [Evocación]

Tocas un objeto y enciendes una pequeña llama sobre él. Si el objeto no está preparado para arder, la llama se apagará con rapidez.

L

Laberinto

[Rango 8] [Conjuración] [Concentración]

Escoges una criatura visible a un máximo de 24 metros de ti. Destierras la criatura a un semimundo laberíntico durante 10 minutos o hasta que consiga huir del laberinto.

La criatura puede utilizar una acción y superar una prueba de Inteligencia CD 20 para salir del laberinto y dar por finalizado el conjuro.

Cuando el conjuro finalice, el objetivo reaparece donde estaba. Si el espacio está ocupado aparece en el lugar desocupado más cercano.

Labia

[Rango 8] [Transmutación] [Concentración]

Durante 1 hora, cuando realices una prueba de atributo de Carisma, puedes sustituir el resultado de tu tirada por un 15. Además, la magia que se emplee para vislumbrar si estás diciendo la verdad indicará que estás siendo honesto.

Levitar

[Rango 2] [Transmutación] [Concentración]

Escoges una criatura o un objeto que puedas ver, que no pese más de 250 Kg y que se encuentre a un máximo de 24 metros de ti. El objetivo se eleva verticalmente hasta un máximo de 8 metros y permanece suspendido en el aire. Si el objetivo es una criatura, esta puede decidir realizar una salvación de Fortaleza para evitar el efecto del conjuro.

Puedes cambiar la altitud del objetivo hasta 8 metros empleando una acción. Si el objetivo eres tú, puedes ascender o descender como parte de tu movimiento. El conjuro finaliza cuando el objetivo se aleja a más de 24 metros de ti o tras pasar 10 minutos. Al dejar de levitar,

si el objetivo sigue en el aire aterriza suavemente en el suelo.

Libertad de Movimiento

[Rango 4] [Abjuración]

Tocas a una criatura. Durante 1 hora, el movimiento del objetivo no se ve afectado por la clave [Terreno Díficil], ni por otros conjuros y efectos mágicos que reduzcan su velocidad, o le impongan los estados de [Paralizado] o [Frenado]. La criatura puede emplear 2 metros de su movimiento para liberarse automáticamente de contenciones no mágicas, tales como unas esposas o una criatura que la esté imponiendo la clave [Apresado]. Además, estar bajo el agua no impone penalizadores al movimiento ni a los ataques de la criatura.

Ligadura de los Mundos

[Rango 5] [Abjuración] [Coste 10 pr]

[Diario]

Meditas durante 1 hora sobre una criatura visible a un máximo de 24 metros de ti y que tenga las claves [Celestial], [Elemental], [Feérico], [Infernal] o [Muerto Viviente]. Si en cualquier momento esta criatura deja de estar visible o se aleja más de 24 metros, el conjuro fallará. Tras completar el tiempo de lanzamiento, la criatura debe realizar una salvación de Voluntad. Si no la supera, tomas el control de su voluntad durante 24 horas. Aunque la criatura será consciente de este conjuro, obedecerá todas tus órdenes.

Potenciación. Al lanzar este conjuro puedes hacerlo como un conjuro de rango 6 para aumentar la duración a 10 días. Si lo lanzas como un conjuro de rango 7, la duración aumenta a 30 días, mientras que si empleas el conjuro como un rango 8 aumenta a 180 días. Por último, si empleas un rango 9, la criatura estará ligada a ti 1 año y 1 día.

Elama Continua

[Rango 2] [Evocación] [Coste 50 pn]

Haces brotar una llama de un objeto que tocas. El efecto es el mismo que el de la llama de una antorcha normal, salvo que no da calor ni consume oxígeno. Esta llama continua puede taparse y esconderse, pero nunca podrá extinguirse, salvo que el conjuro se disipe.

Lluvia de Meteoritos

[Rango 9] [Conjuración] [Extenuante]

Creas cuatro meteoritos que impactan en cuatro puntos visibles diferentes a un máximo de 2 km de ti.

Cada meteorito cae en el punto que elijas, y afecta un área de 16 metros de radio. Todas las criaturas y objetos en el área sufren 20d6 puntos de daño de fuego y 20d6 puntos de daño contundente, o la mitad si se supera una salvación de Reflejos con éxito.

Ninguna criatura u objeto puede verse afectada por el daño de más de una explosión.

Localizar Animales o Plantas

[Rango 2] [Adivinación] [Ritual]

Describes un tipo específico de criatura de tipo [Bestia] o [Planta]. Concentrándote en la voz de la naturaleza, presientes la dirección y distancia a la que está la criatura o planta escogida más cercana siempre que se encuentre en un radio inferior a 10 km de ti.

Localizar Criatura

[Rango 4] [Adivinación] [Concentración]

Describes una criatura que te sea familiar y, durante 1 hora, presientes la dirección en donde se encuentra, siempre y cuando esté a menos de 400 metros de ti. Si la criatura está en movimiento, conoces la dirección y el sentido del mismo.

Localizar Objeto

[Rango 2] [Adivinación] [Concentración]

Describes un objeto que te es familiar y durante 10 minutos presientes la dirección en la que se encuentra, siempre y cuando esté a menos de 400 metros de ti. Si el objeto está en movimiento, conoces la dirección y el sentido de su marcha.

Luces Danzantes

[A Voluntad] [Evocación] [Concentración]

Creas cuatro orbes luminosos del tamaño de una antorcha a un máximo de 48 metros de ti. Estos orbes desprenden luz tenue en un radio de 4 metros, flotan por el aire durante 1 minuto y pueden combinarse para crear diferentes formas. Como acción bonus, puedes mover los orbes hasta 24 metros siempre y cuando no se alejen de ti más de 48 metros y ni 8 metros de otro orbe.

Luz del Día

[Rango 3] [Evocación]

Escoges un punto o un objeto a un máximo de 24 metros de ti. Una esfera de luz de 24 metros de radio se extiende desde ese punto durante 1 hora. La esfera brilla con luz resplandeciente y arroja luz tenue a otros 24 metros adicionales. Cubrir totalmente la fuente de luz con un objeto opaco bloquea la luz.

Si alguna parte del área de este conjuro se superpone con un área de oscuridad creada por un conjuro de rango 3 o inferior, el conjuro que creó la oscuridad se disipa.

M

Maldición

[Rango 3] [Nigromancia] [Concentración]

Maldices a una criatura que toques durante 1 minuto. Cuando lanzas este

conjuro, elige la naturaleza de la maldición que le aflige:

- Desventaja en las salvaciones del tipo que elijas.
- Desventaja en las pruebas del atributo que elijas.
- Desventaja en las tiradas de ataque que realice contra ti.
- Al comienzo de cada turno, la criatura debe superar una salvación de Voluntad o malgasta el turno sin hacer nada.
- Tus ataques y lanzamientos de conjuros sobre el objetivo le causan un daño extra de 1d8 puntos de daño de oscuridad.

Como alternativa a lo propuesto puedes elegir un efecto diferente para la maldición que en ningún caso debería ser más poderoso que los efectos descritos anteriormente. El Árbitro tiene la última palabra sobre el efecto propuesto.

Potenciación. Cuando lanzas este conjuro puedes hacerlo como un conjuro de rango 4 para aumentar la duración hasta 10 minutos. Si lo lanzas como un rango 5, la duración pasa a ser de 8 horas. Si empleas un rango 7, durará 24 horas, mientras que si es de rango 9 el conjuro dura indefinidamente. Usando un espacio de conjuros de rango 5 o superior, la duración del conjuro no requiere *[Concentración]*.

Mano Arcana

[Rango 5] [Evocación] [Concentración]

Creas una mano compuesta de materia arcana durante 1 minuto en un lugar visible a un máximo de 48 metros de ti. La mano se moverá según tus órdenes, imitando los movimientos de tu propia mano. Tiene CA 20, FUE +8, DES +0 y tantos PG como tus PG máximos. Si los PG de la mano descienden a 0 PG, el conjuro finaliza.

Puedes emplear una acción bonus para hacer que la mano haga uno de los siguientes movimientos especiales:

- **Apresar.** La mano puede imponer la clave *[Apresado]* a una criatura que no posea la clave *[Gigantesco]* y que se encuentre a 2 metros de ella. Utiliza el rasgo de FUE de la mano para resolver la presa. Si el objetivo es de tamaño *[Medio]*, *[Pequeño]* o *[Diminuto]*, tienes ventaja. Además, mientras la mano está agarrando al objetivo, puedes utilizar una acción bonus para que la mano lo aplaste y le provoque tantos puntos de daño contundentes como 2d6 + tu modificador de atributo de conjuros.
- **Empujar.** La mano intenta empujar a una criatura que esté a un máximo de 2 metros de ella en la dirección que elijas. Realiza una prueba enfrentada de Fuerza entre la mano (FUE +8) y la criatura escogida. Si el objetivo es de tamaño *[Medio]*, *[Pequeño]* o *[Diminuto]*, tienes ventaja. Si tiene éxito, la mano empuja a la criatura un máximo de 6 metros.
- **Interponerse.** La mano se interpone entre la criatura que escojas y tú, moviéndose de forma automática para quedarse siempre entre ambos, proporcionándote media cobertura e impidiendo el paso. Si la criatura tiene una fuerza mayor a 26, podrá pasar por el espacio que ocupa la mano como si fuera *[Terreno Difícil]*.
- **Puñetazo.** La mano golpea a una criatura u objeto que esté a un máximo de 2 metros de ella. Realiza un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo utilizando tus rasgos. Si impacta, el objetivo sufre 4d8 puntos de daño místico.

Potenciación. Incrementas el daño que causa la mano por aplastar en 2d6 y el daño que causa un puñetazo 2d8 por cada rango que aumentes.

Mano Espectral

[*A Voluntad*] [*Conjuración*]

Una mano espectral aparece en un punto de tu elección a un máximo de 12 metros de ti. Empleando una acción puedes controlar la mano para desplazarla hasta 12 metros por turno y realizar multitud de tareas, sin embargo, algunas acciones como Atacar, Activar Objetos Mágicos, abrir puertas o contenedores cerrados con llave, o transportar más de 4 kg son demasiado complejas para poder realizarlas con este conjuro.

La mano desaparece tras 1 minuto, si empleas una acción para disiparla, si se aleja más de 12 metros de ti o si lanzas el conjuro de nuevo.

Manos Ardientes

[*Rango 1*] [*Evocación*]

Mientras sostienes tus manos con los pulgares tocándose y los dedos separados, una delgada capa de llamas se extiende frente a ti en un cono de 6 metros. Cada criatura en el área afectada debe realizar una salvación de Reflejos. Si no la supera, sufre 3d6 puntos de daño de fuego. Una criatura que tenga éxito solo recibe la mitad de daño.

Potenciación. Incrementas el daño 1d6 por cada rango que aumentes.

Mansión Magnífica de Granian

[*Rango 7*] [*Conjuración*] [*Coste 15 pn*]
[*Diario*]

Empleas 1 minuto en crear una mansión extradimensional de hasta 1.000 m² a un máximo de 120 metros de ti. La única entrada de la morada es una entrada brillante que se vuelve [*Invisible*] si la cierras —solo tú puedes hacerlo—.

Al pasar la entrada hay un espléndido vestíbulo con gran cantidad de habitaciones, decoradas como a ti más te guste. La mansión contiene suficiente comida para servir un banquete de 9 platos para un total de 100 personas y tiene un servicio de 100 sirvientes que atienden a quienes entran.

Estos sirvientes tienen la apariencia que desees y pueden realizar cualquier acción que desees pero, al igual que los objetos y el mobiliario creados por el conjuro, se convierten en humo si salen fuera de la mansión.

Tras 24 horas, el conjuro finaliza y cualquier criatura dentro de la mansión se expulsa junto al portal.

Marchitar

[*Rango 4*] [*Nigromancia*]

Escoges una criatura visible a un máximo de 12 metros de ti y drenas su vitalidad empleando una poderosa energía nigromántica. La criatura sufre 8d8 puntos de daño de oscuridad, aunque puede reducir a la mitad este daño superando una salvación de Fortaleza. Este conjuro no afecta a criaturas con la clave [*Muerto Viviente*] o [*Constructo*] y es especialmente peligroso contra las criaturas con la clave [*Planta*], quienes tienen desventaja en la salvación. Si empleas este conjuro sobre una planta común, se marchitará y morirá.

Potenciación. Incrementas el daño 1d8 por cada rango que aumentes.

Mastín Fiel

[*Rango 4*] [*Conjuración*]

Invocas un perro guardián espectral a un máximo de 12 metros de ti, donde permanecerá durante 8 horas, hasta que disipes el conjuro con una acción o hasta que te muevas a más de 40 metros de él. El guardián es [*Invisible*] para todas las criaturas excepto para ti y no puede ser

dañado. Cuando una criatura que no sea de tamaño *[Diminuto]* se acerca a menos de 12 metros sin haber pronunciado primero la contraseña que tú hayas especificado al lanzar el conjuro, el guardián empieza a ladrar a un volumen alto. Este sabueso puede ver en el Reflejo, a las criaturas con la clave *[Invisible]* e ignora las ilusiones.

Al inicio de cada uno de tus turnos, el guardián puede intentar morder a una criatura situada a 2 metros de él que sea hostil hacia ti. El modificador de impacto del perro guardián es igual a tu modificador de atributo para el lanzamiento de conjuros + tu bonificador de competencia. Si logra impactar, causa 4d8 puntos de daño perforante.

Mensaje

[A Voluntad] [Transmutación]

Señalas una criatura a un máximo de 48 metros de ti y susurras un mensaje. El objetivo escucha el mensaje y puede responder con otro susurro inmediatamente. Estos mensajes no son perceptibles por terceras personas, aunque habitualmente hubieran podido escucharlos.

Mensaje Onírico

[Rango 5] [Ilusión]

Meditas durante 1 minuto y moldeas los sueños de una criatura que conozcas, que esté en el mismo mundo que tú y que no tenga la clave *[Feérico]*. Una criatura voluntaria que escojas o tú entráis en un estado de trance durante 8 horas, actuando como mensajeros. Mientras está en trance, el mensajero no puede llevar a cabo acciones, pero es consciente de lo que sucede a su alrededor.

El mensajero puede modelar los sueños de la criatura escogida para comunicarle lo que desee, mensaje que recordará nítidamente al despertar.

También puede mostrarse en forma de pesadilla, tras la cual, la víctima debe superar una salvación de Voluntad o no recibe beneficio por descansar y sufre 3d6 puntos de daño psíquico. Si el lanzador del conjuro posee una parte del cuerpo de la víctima, un mechón del pelo o restos de uñas cortadas, la víctima tiene desventaja en la salvación.

Mensajero Animal

[Rango 2] [Encantamiento] [Ritual]

Elige una criatura *[Bestia]* de tamaño *[Diminuto]* visible a un máximo de 12 metros de ti. Especifica una ubicación, que debes haber visitado previamente, y un destinatario que coincida con una descripción general. Mientras dure el conjuro, la bestia objetivo viaja hasta la ubicación elegida. Si es una bestia alada, cubrirá alrededor de 100 km cada 24 horas, si es otro tipo de bestia cubrirá 50km en el mismo tiempo.

Cuando el mensajero llegue a su destino, entregará un mensaje de hasta 25 palabras a la criatura que has descrito, imitando el sonido de tu voz. El mensajero solo hablará con una criatura que coincida con la descripción dada. Si el mensajero no alcanza su destino antes de que el efecto del conjuro finalice, se pierde, y la *[Bestia]* regresa al lugar donde lanzaste el conjuro. Dura 24 horas.

Potenciación. La duración del conjuro aumenta 48 horas por cada rango que aumentes.

Mente en Blanco

[Rango 8] [Abjuración]

Tocas a una criatura y la vuelves inmune al daño psíquico durante 24 horas. Además, la criatura se vuelve invulnerable a la lectura de pensamientos, a los conjuros de *[Adivinación]*, al estado *[Encantado]* e incluso a los efectos mentales que pueda tener un conjuro de Deseo.

Miedo

[Rango 3] [Ilusión] [Concentración]

Todas las criaturas situadas en un cono de 12 metros deben superar una salvación de Voluntad o dejar caer cualquier cosa que sujeten y quedar bajo la clave [Asustado] durante 1 minuto. Además, la criatura debe usar su acción para alejarse de ti por el camino más seguro y corto posible. Si la criatura termina su turno en un lugar desde el que no te puede ver, puede repetir la salvación para cancelar en ella el efecto del conjuro.

Mirada Penetrante

[Rango 6] [Nigromancia] [Concentración]

Durante 1 minuto, tus ojos toman un aterrador color morado oscuro. La criatura visible que escojas es afectada por uno de los siguientes efectos, siempre y cuando se encuentre a un máximo de 24 metros de ti:

- La criatura recibe los efectos del conjuro Dormir de forma indefinida, hasta que reciba daño o hasta que otra criatura emplee una acción para despertarla.
- La criatura queda en estado [Asustado] y debe emplear sus acciones para alejarse de ti. Si se aleja a más de 24 metros de ti, el efecto termina.
- La criatura tiene desventaja en las tiradas de ataque y pruebas de atributo. Al final de cada uno de sus turnos, puede intentar superar una salvación de Voluntad para anular los efectos del conjuro.

Cuando eliges un efecto, la criatura escogida puede evitar sus efectos superando una salvación de Voluntad. Si lo consigue, se vuelve inmune a este conjuro durante 1 minuto.

Durante los siguientes turnos, y hasta que el conjuro finalice, puedes realizar una acción para aplicar uno de los tres

efectos a una criatura que todavía no haya superado la salvación de Voluntad para evitar uno de los efectos de este conjuro.

Misión

[Rango 5] [Encantamiento] [Diario]

Meditas durante 1 minuto y colocas una orden mágica en una criatura que puedas ver y que no esté a más de 24 metros de ti. Si la criatura no supera una salvación de Voluntad queda en estado [Encantado] durante 30 días y debe cumplir una orden tuya que no implique una muerte cierta. Si durante el tiempo que dure el conjuro la criatura intenta actuar de forma opuesta a tus instrucciones, recibirá 5d10 puntos de daño psíquico.

La criatura debe poder entenderte para que el conjuro tenga efecto en ella. Además, un conjuro de Quitar Maldición, de Restablecimiento Mayor o de Deseo puede finalizar los efectos de Misión.

Modificar Recuerdos

[Rango 5] [Encantamiento] [Concentración]

Modelas los recuerdos de una criatura visible que se encuentre a 12 metros o menos de ti. La criatura debe superar una salvación de Voluntad en la que tendrá ventaja si está combatiendo contra ti. Si no supera la salvación, queda bajo las claves [Encantado] e [Incapacitado] durante 1 minuto. Además, es incapaz de percibir su entorno más allá de escuchar tu voz. Si sufre daño o es objetivo de otro conjuro, este conjuro finaliza y ningún recuerdo es modificado.

Mientras el conjuro esté activo puedes modificar la memoria del objetivo sobre un evento que haya experimentado en las últimas 24 horas y que no haya durado más de 10 minutos. Debes hablar al objetivo para describir cómo sus recuerdos quedan afectados, y debe ser capaz de entender el idioma en el que hablas.

Un conjuro de Quitar Maldición o de Restablecimiento Mayor sobre la víctima, restaura sus verdaderos recuerdos.

Potenciación. Alteras los recuerdos del objetivo de una antigüedad de hasta 7 días (rango 6), 30 días (rango 7), 1 año (rango 8) o cualquier momento del pasado de la criatura (rango 9).

Muro Arcano

[Rango 5] [Evocación] [Concentración]

Creas un muro [*Invisible*] en un punto a un máximo de 48 metros de ti. El muro es de 1 centímetro de grosor, de cualquier altura y de una longitud máxima de 20 metros, puede tomar forma recta o de cúpula y permanecerá en pie 10 minutos. Si el muro atraviesa a una criatura cuando aparece, la empuja hacia el lado que desees.

El muro es inmune a todo el daño, no puede ser atravesado y no puede ser disipado por Disipar Magia. El conjuro Desintegrar destruye el muro instantáneamente. No es posible que nadie entre ni salga del muro mediante el viaje por otros mundos.

Muro de Espinas

[Rango 6] [Conjuración] [Concentración]

Creas un muro de arbustos de afiladas espinas a un máximo de 48 metros de ti. El muro bloquea toda línea de visión, puede tener una longitud de hasta 24 metros, un grosor máximo de 4 metros y dura 10 minutos.

Cuando el muro aparece, todas las criaturas que se encuentren sobre él reciben 7d8 puntos de daño perforante. Si superan una salvación de Reflejos, reciben la mitad de daño.

Cualquier criatura puede intentar pasar el Muro de Espinas, para lo que necesitará emplear 8 metros de movimiento por cada 2 metros que avance.

Además, cada vez que la criatura entre

en el muro o finalice su turno dentro del mismo, recibe 7d8 puntos de daño cortante. Si supera una salvación de Reflejos recibe la mitad del daño.

Potenciación. Incrementas el daño realizado por el muro 1d8 por cada rango que aumentes.

Muro de Fuego

[Rango 4] [Evocación] [Concentración]

Incendias una superficie sólida a un máximo de 48 metros de ti. Las llamas crean un muro de fuego que se extiende un máximo de 24 metros de longitud, 8 metros de alto y medio metro de grosor. El muro es opaco y persiste durante 1 minuto. Al surgir, cada criatura dentro del área afectada debe realizar una salvación de Reflejos. Si falla en la tirada, recibirá 5d8 puntos de daño de fuego y, si logra superar la salvación, tan solo la mitad.

La cara del muro que elijas inflige 5d8 puntos de daño por fuego a cada criatura que finalice su turno a 4 metros o menos. El muro realiza daño siempre que una criatura entre o termine su turno en el área afectada. El otro lado del muro no hace daño.

Potenciación. Incrementas el daño 1d8 por cada rango que aumentes.

Muro de Hielo

[Rango 6] [Evocación] [Concentración]

Creas un muro de hielo a un máximo de 48 metros de ti. El muro bloquea toda línea de visión, puede tener una longitud de hasta 24 metros, un grosor de hasta 4 metros y dura 10 minutos.

Cuando el muro aparece, todas las criaturas que se encuentren sobre él son empujadas y reciben 10d6 puntos de daño de escarcha. Si superan una salvación de Reflejos, reciben la mitad de daño.

El muro tiene una CA 12 y 30 PG por cada cubo de 2 metros y es vulnerable al daño de tipo fuego. Una sección destruí-

da deja una humareda congelante que inflige a quien la atraviese 5d6 puntos de daño de escarcha, o la mitad si se supera una salvación de Fortaleza.

Potenciación. Incrementas el daño realizado por la aparición del muro 2d6 y por la humareda congelante 1d6 por cada rango que aumentes.

Muro de Piedra

[Rango 5] [Evocación] [Concentración]

Creas un muro de piedra no mágica durante 10 minutos en un punto a un máximo de 48 metros de ti. El muro tiene 20 centímetros de grosor, hasta 4 metros de altura y 40 metros de longitud. Si el muro atraviesa a una criatura cuando aparece, la empuja hacia el lado que desees.

El muro es un objeto hecho de piedra que tiene una CA 15 y 250 PG. Reducir el muro a 0 PG lo destruye.

Si mantienes la concentración en este conjuro por toda su duración, el muro se convierte en permanente y no puede ser disipado. Si el conjuro finaliza antes, el muro desaparece.

Muro de Viento

[Rango 3] [Evocación] [Concentración]

Haces surgir un muro de fuerte viento en un punto a un máximo de 48 metros de ti, que se mantiene durante 1 minuto. El muro tiene 20 metros de largo, 6 metros de alto y medio metro de grosor. Puedes moldear el muro de cualquier forma que elijas siempre y cuando hagas un camino continuo a lo largo del suelo. Cuando el muro aparece, cada criatura dentro del área debe realizar una salvación de Fortaleza. Una criatura sufre 3d8 puntos de daño contundente con un fallo, o la mitad del daño con un éxito. El viento impide el paso de la niebla, el humo y otros gases. Además, las criaturas u objetos voladores no pueden atravesar el muro.

Muro Prismático

[Rango 9] [Abjuración]

Creas un muro multicolor a un máximo de 24 metros de ti. El muro bloquea toda línea de visión, puede tener una longitud de hasta 36 metros, un grosor máximo de 3 centímetros y dura 10 minutos.

El muro emite luz resplandeciente con un alcance de 40 metros y luz tenue otros 40 metros más. Las criaturas que designs y tú, podéis traspasar el muro sin problemas, pero si lo hace cualquier otra criatura se ve afectada por una de las siguientes capas, que debe superar en orden:

1. **Rojo.** La criatura sufre 10d6 puntos de daño de fuego, o la mitad si supera una salvación de Reflejos. Mientras esta capa esté en su lugar, los ataques a distancia no mágicos no pueden pasar a través del muro. Esta capa se destruye al recibir al menos 25 puntos de daño de escarcha.
2. **Naranja.** La criatura sufre 10d6 puntos de daño de fuego, o la mitad si supera una salvación de Reflejos. Mientras esta capa esté en su lugar, los ataques a distancia mágicos no pueden pasar a través del muro. Esta capa se destruye con un viento fuerte.
3. **Amarillo.** La criatura sufre 10d6 puntos de daño de rayo, o la mitad si supera una salvación de Reflejos. Esta capa se destruye al recibir al menos 60 puntos de daño místico.
4. **Verde.** La criatura sufre 10d6 puntos de daño de veneno, o la mitad si supera una salvación de Reflejos. Un conjuro de Pasadizo o cualquier otro conjuro o efecto de igual o mayor rango que sea capaz de abrir un portal en una superficie sólida destruirá esta capa.

5. **Azul.** La criatura sufre 10d6 puntos de daño de escarcha, o la mitad si supera una salvación de Reflejos. Esta capa se destruye al recibir al menos 25 puntos de daño de fuego.
6. **Índigo.** La criatura queda en estado [*Frenado*] durante 1 minuto, si no supera una salvación de Reflejos. Tras 1 minuto en estado [*Frenado*] debe realizar una salvación de Fortaleza. Si no la supera, se convierte en piedra y queda en estado [*Petrificado*]. Mientras esta capa está activa, los conjuros no pueden atravesarla. La capa es destruida por la luz resplandeciente del conjuro Luz del Día o un conjuro similar, de nivel igual o superior.
7. **Violeta.** La criatura queda en estado [*Cegado*] durante 1 minuto, si no supera una salvación de Reflejos. Tras 1 minuto en estado [*Cegado*] debe realizar una salvación de Voluntad. Si no la supera, la criatura es transportada a otro mundo. Esta capa es destruida por un conjuro de Disipar Magia o similar, de nivel igual o superior.

Para destruir el muro debe eliminarse una capa cada vez, desde la roja a la violeta. Las diferentes capas solo se pueden destruir de la forma en la que se especifica.

N

Nube Aniquiladora

[Rango 5] [Conjuración] [Concentración]

Creas una esfera de gases venenosos de 8 metros de radio centrada en un punto a un máximo de 48 metros de ti. La nube dura 10 minutos o hasta que un fuerte viento lo disipe. El espacio que ocupa la nube se considera bajo la clave [*Sin Visibilidad*] y provocará que

cada criatura que entre o comience su turno dentro de ella deba realizar una salvación de Fortaleza para evitar que las toxinas corrompan su piel. Si falla la salvación, recibirá 5d8 puntos de daño de veneno, mientras que si la supera, solamente la mitad.

Potenciación. Incrementas el daño sufrido por permanecer dentro de la nube en 1d8 por cada rango que aumentes.

Nube Apestosa

[Rango 3] [Conjuración] [Concentración]

Creas una esfera de un gas hediondo amarillo que se extiende en un radio de 8 metros desde un punto que escojas a un máximo de 36 metros de ti. El área adquiere la clave [*Sin Visibilidad*] y cada criatura en su interior perderá su turno vomitando por el veneno si no supera una salvación de Fortaleza. Las criaturas que no necesitan respirar o son inmunes a los venenos superan automáticamente la salvación. El conjuro se dispersa tras 1 minuto, tras 4 asaltos si hay viento moderado o tras 1 asalto si hay viento fuerte.

Nube Brumosa

[Rango 1] [Conjuración] [Concentración]

Creas una nube de 8 metros de radio centrada en un punto a un máximo de 48 metros de ti. La nube se extiende alrededor de las esquinas y forma un área con la clave [*Sin Visibilidad*]. El conjuro finaliza tras 1 hora o cuando un viento de velocidad moderada o superior disperse la nube.

Potenciación. Amplías el radio de la nube en 4 metros por cada rango que aumentes.

Nube Incendiaria

[Rango 8] [Conjuración] [Concentración]

Escoges un punto a 60 metros de ti. En un radio de 8 metros desde ese punto, emerge una nube de humo con

ascuas al rojo vivo, formando un área [Sin Visibilidad].

Además, todas las criaturas que se encuentren en el área reciben 10d8 puntos de daño de fuego, o la mitad si superan una salvación de Reflejos. También sufren daño las criaturas que entren en la nube o que finalicen su turno en ella.

Al comienzo de cada uno de tus turnos, la nube se mueve 4 metros en la dirección que elijas.

El conjuro finaliza tras 1 hora o cuando un viento de velocidad moderada o superior disperse la nube.



Ojo Arcano

[Rango 4] [Adivinación] [Concentración]

Creas en tu mano un ojo mágico [Invisible] que flota en el aire durante 1 hora. El ojo posee visión en la oscuridad de 12 metros y te transmite mentalmente la información visual que capta. Empleando una acción, puedes mover el ojo hasta 12 metros en cualquier dirección. Una barrera sólida puede bloquear su movimiento, pero el ojo puede pasar a través de cualquier agujero de al menos 3 cm de diámetro.

Onda Atronadora

[Rango 1] [Evocación]

Una onda de choque atronadora originada en ti y con un radio de 2 metros, genera un trueno audible en 120 metros a la redonda. Cada criatura dentro del área afectada debe realizar una salvación de Fortaleza. Si falla, sufre 2d8 puntos de daño de trueno y es empujada a 4 metros de ti. Si tiene éxito, tan solo sufre la mitad del daño y no es empujada. Cualquier objeto que no esté sujeto de alguna forma y que esté en el área de efecto se desplaza 4 metros.

Potenciación. Incrementas el daño 1d8 por cada rango que aumentes.

Orbe Cromático

[Rango 1] [Evocación]

Lanzas una esfera de energía a una criatura que puedas ver y que no esté a más de 36 metros de ti. Para ello, debes escoger el tipo de orbe que desees lanzar —ácido, trueno, rayo, escarcha, fuego o veneno—, y luego realizar un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si logras impactar, el objetivo sufre 3d8 puntos del daño correspondiente al tipo de orbe elegido.

Potenciación. Incrementas el daño 1d8 por cada rango que aumentes.

Orden

[Rango 1] [Encantamiento]

Pronuncias una orden de una palabra a una criatura visible dentro de un alcance de 24 metros. La criatura debe superar una salvación de Voluntad o emplear su siguiente turno en cumplir la orden. La criatura tiene ventaja en la salvación si posee la clave [Feérico]. El conjuro no tiene efecto si la criatura posee la clave [Muerto Viviente], si no comprende tu idioma, si lo que le has ordenado es dañino para sí misma de forma directa o si el objetivo no puede cumplir tu orden en un asalto.

Potenciación. Eliges como objetivo a una criatura adicional por cada rango que aumentes. Las criaturas deben estar a un máximo de 12 metros del resto de criaturas afectadas por el conjuro.

Oscuridad

[Rango 2] [Evocación] [Concentración]

Escoges un punto de tu elección a un máximo de 24 metros de ti y haces brotar un espacio de oscuridad máxima de 6 metros de radio durante 10 minutos. Una criatura con visión en la oscuridad no puede ver en este tipo de oscuridad, y todas las fuentes de luz no mágicas se apagan. Si una parte del área de Oscuridad se superpone con una luz creada

por un conjuro de rango 2 o inferior, el conjuro que creó la luz se disipa.

P

Palabra de Poder: Aturdir

[Rango 8] [Encantamiento]

Pronuncias una palabra imbuida con el poder de abrumar la mente de una criatura visible a 24 metros de ti. La criatura queda en estado [Aturdido].

Al final de cada uno de sus turnos, la criatura puede eliminar el efecto del conjuro superando una salvación de Fortaleza.

Las criaturas de nivel 10 o superior son inmunes a este conjuro.

Palabra de Poder: Barrera

[Rango 7] [Abjuración] [Diario]

Cuando te impacta un ataque o eres objetivo de un conjuro pernicioso, puedes emplear tu reacción para crear una cúpula de fuerza mágica centrada en ti y con un radio de 12 metros. Todas las criaturas aliadas en el interior del área obtienen resistencia a todos los tipos de daño y ventaja en todas las salvaciones.

La barrera desaparece al inicio de tu próximo turno.

Palabra de Poder: Matar

[Rango 9] [Encantamiento] [Diario]

Pronuncias una palabra imbuida con el poder de obligar a una criatura a morir al instante. La criatura debe ser visible y estar a un máximo de 24 metros de ti.

Las criaturas de nivel 10 o superior son inmunes a este conjuro.

Palabra de Regreso

[Rango 6] [Conjuración]

Puedes lanzar este conjuro en una localización segura dedicada a tu deidad. Este lugar puede ser un templo o una localización con una fuerte energía de tu diosa. Desde ese momento, cada vez

que vuelvas a lanzar este conjuro puedes teleportar a cinco criaturas voluntarias que estén a un máximo de 2 metros de ti y a ti mismo hasta ese lugar seguro.

Palabra Divina

[Rango 7] [Evocación] [Diario]

Empleas una acción bonus para pronunciar una palabra imbuida con el poder de la creación. Puedes elegir las criaturas que desees siempre y cuando estén a un máximo de 12 metros de ti. Cada una de estas criaturas deben superar una salvación de Voluntad o sufrir uno de los siguientes efectos, en función de su nivel.

- **Nivel 6 o superior.** La criatura queda en estado [Ensordecido] durante 1 minuto.
- **Nivel 4 o 5.** La criatura queda en estado [Cegado] y [Ensordecido] durante 10 minutos.
- **Nivel 3.** La criatura queda en estado [Aturdido], [Cegado] y [Ensordecido] durante 1 hora.
- **Nivel inferior a 3.** La criatura muere instantáneamente.

Todas las criaturas con las claves [Celestial], [Elemental], [Infernal] o [Feérico] que fallen la tirada son expulsadas a su mundo natal y no pueden volver al mundo del que fueron expulsadas durante 24 horas, salvo como parte del efecto de un conjuro de Deseo.

Palabra Sanadora

[Rango 1] [Evocación]

Empleas una acción bonus para sanar 1d4 + tu modificador de atributo para el lanzamiento de conjuros a una criatura que puedas ver y que no esté a más de 24 metros de ti. Si la criatura tiene la clave [Muerto Viviente], recibe daño de luz en lugar de sanación. Este conjuro no tiene efecto sobre criaturas con la clave [Constructo].

Potenciación. Incrementas la cantidad sanada 1d4 por cada rango que aumentes.

Palabra Sanadora de Masas

[Rango 3] [Evocación]

Empleas una acción bonus en pronunciar unas palabras reconfortantes que sanan 1d4 + tu modificador de atributo para el lanzamiento de conjuros a un máximo de seis criaturas de tu elección que puedas ver y no se encuentren a más de 24 metros de ti. Este conjuro no tiene efecto sobre criaturas con las claves [Constructo] o [Muerto Viviente].

Potenciación. Incrementas la cantidad sanada 1d4 por cada rango que aumentes.

Pasadizo

[Rango 5] [Transmutación]

Escoges una pared que puedas ver a un máximo de 12 metros de ti y que esté compuesta por madera, yeso o piedra. Puedes realizar un pasadizo en esa pared de hasta 2 metros de anchura, 3 metros de altura y 8 metros de profundidad. El pasadizo no produce inestabilidad en la estructura que lo rodee y desaparece tras una hora, expulsando de forma segura hacia el espacio desocupado más cercano a todas las criaturas que permanezcan en su interior.

Paso Brumoso

[Rango 2] [Conjuración]

Empleando una acción bonus, te rodeas brevemente por una bruma plateada que te teleporta a un máximo de 12 metros hasta un espacio descubierto que puedas ver.

Paso Étéreo

[Rango 7] [Transmutación]

Cruzas el velo desde el Equilibrio hasta el Reflejo. Durante 8 horas solo puedes interactuar con las criaturas del Reflejo y puedes moverte a diferentes alturas empleando el doble de movimiento del que quieras recorrer.

Debido a que el Equilibrio y el Reflejo son mundos superpuestos, ves y oyes claramente lo que sucede en el Equilibrio en un radio de 24 metros.

Puedes finalizar el conjuro cuando desees. Cuando esto sucede, regresas inmediatamente al Equilibrio, apareciendo en el lugar equivalente al que ocupabas en el Reflejo.

Pauta Hipnótica

[Rango 3] [Ilusión] [Concentración]

Creas una sinuosa pauta de colores que serpentean en el aire en un cubo de 12 metros de lado a un máximo de 48 metros de ti. La pauta aparece por un momento y luego se desvanece. Cada criatura en el área que vea la pauta debe realizar una salvación de Voluntad. En una tirada fallida, la criatura queda en estado [Encantado] durante 1 minuto. Mientras esté afectada por este conjuro, la criatura está también bajo la clave [Incapacitado] y su velocidad se reduce a 0. El conjuro finaliza para una criatura afectada cuando esta sufre cualquier daño o cuando alguien usa una acción para sacudir a la criatura y sacarlo de su estupor.

Pesadilla

[Rango 9] [Ilusión] [Concentración]

Escoge un punto visible a 48 metros de ti. Cada criatura en un radio de 12 metros de ese punto debe superar una salvación de Voluntad.

Las criaturas que no superen esta salvación sucumben a sus miedos y quedan en estado [Asustado]. Mientras se encuentren en este estado, deben superar una salvación de Voluntad al final de cada uno de sus turnos o sufrir 4d10 puntos de daño psíquico.

Si una de estas salvaciones tiene éxito, el efecto del conjuro se desvanece.

Piel de Corteza

[Rango 2] [Transmutación] [Concentración]

Tocas una criatura y vuelves su piel rugosa como la corteza de un roble, haciendo que durante 1 hora la CA nunca pueda ser menor de 16, independientemente del tipo de armadura que porte.

Piel Pétreo

[Rango 4] [Abjuración] [Concentración]

[Coste 1 pr]

Conviertes la carne de una criatura que tocas en piel tan dura como la piedra. Durante 1 hora, el objetivo tiene resistencia al daño contundente, perforante, y cortante.

Plaga de Insectos

[Rango 5] [Conjuración] [Concentración]

Conjuras un enjambre de langostas morderoras en una esfera de 8 metros de radio centrada en un punto a un máximo de 120 metros de ti. El espacio que ocupa la nube se considera bajo la clave [Visibilidad Reducida] y provocará que cada criatura que esté en su interior cuando se lanza el conjuro, que entre por primera vez o que finalice su turno dentro de la esfera deba realizar una salvación de Fortaleza. Si falla la salvación, recibirá 4d10 puntos de daño perforante, mientras que si la supera, solamente la mitad.

Potenciación. Incrementas el daño sufrido por permanecer en la esfera 1d10 por cada rango que aumentes.

Polimorfia

[Rango 4] [Transmutación] [Concentración]

Transformas a una criatura visible a un máximo de 24 metros de ti que tenga más de 0 PG en una forma nueva. Si lo desea, la criatura puede intentar superar una salvación de Voluntad para evitar el conjuro. Si esta criatura posee la clave [Cambiaformas], puede superar automáticamente esta salvación. La

transformación durará 1 hora o hasta que el objetivo muera o baje a 0 PG.

La nueva forma puede ser cualquier criatura con la clave [Bestia] cuyo nivel sea igual o inferior al nivel del objetivo. Los rasgos del objetivo, incluyendo las puntuaciones de atributos mentales, son reemplazadas por los rasgos de la [Bestia] elegida. Sin embargo, el objetivo mantendrá su personalidad.

La criatura asume los PG de su nueva forma y, cuando revierte a su forma normal, regresa al número de PG que tenía antes de ser transformada. Si se revierte como resultado debido a que sus PG cayeron a 0, cualquier exceso de daño será aplicado por su forma normal.

La criatura está limitada a las acciones de su nueva forma, y no podrá hablar, lanzar conjuros o realizar cualquier otra acción que requiera hablar o realizar gestos.

El equipamiento del objetivo se funde en la nueva forma. La criatura no puede activar, usar, manejar o beneficiarse de forma alguna de su equipo.

Polimorfia Auténtica

[Rango 9] [Transmutación] [Concentración]

Escoge una criatura con más de 0 PG o un objeto sin la clave [Mágico]. Transformas la criatura en otra, en un objeto o el objeto en una criatura. La transformación dura 1 hora o hasta que el objetivo se queda a 0 PG o muere.

Las criaturas con la clave [Cambiaformas] son inmunes a este conjuro. El resto de criaturas pueden oponerse a la transformación superando una salvación de Voluntad.

- **Si transformas una criatura en otra**, puedes escoger cualquier forma de tu elección, siempre y cuando el nivel sea igual o menor al del objetivo.

La criatura adopta los atributos de Fuerza, Destreza y Constitución de la nueva forma, así como sus PG máximos. Cuando llega a 0 PG, vuelve a los PG anteriores al lanzamiento del conjuro, cualquier exceso de daño se pasa a su forma normal y el conjuro finaliza.

La criatura no puede utilizar las habilidades y ataques especiales que tenga la nueva forma, y solo puede hablar si la criatura cuya forma adopta puede hacerlo.

Todo el equipo que la criatura tenía se fusiona con la nueva forma.

- **Puedes transformar una criatura en un objeto inerte.** Tras la finalización del conjuro, la criatura no recuerda nada sobre el tiempo pasado en la forma de objeto.
- **Por último, puedes transformar un objeto en la criatura** que desees del mismo tamaño y de un nivel máximo de 10. Puedes dar órdenes a la criatura hasta que el conjuro se vuelva permanente, momento en el cual la criatura puede tener libre albedrío.

Si logras mantener la *[Concentración]* durante 1 hora, el efecto del conjuro se vuelve permanente.

Premonición

[Rango 9] [Adivinación] [Diario]

Tocas a una criatura y le otorgas la capacidad de ver el futuro inmediato. Durante 8 horas, el objetivo no puede ser sorprendido y obtiene ventaja en las pruebas de atributo, las salvaciones y las tiradas de ataque. Además, el resto de criaturas tiene desventaja a la hora de atacar el objetivo del conjuro.

El conjuro finaliza prematuramente cuando vuelves a lanzar Premonición.

Prohibición

[Rango 6] [Abjuración] [Coste 10 pr] [Diario] [Ritual]

Meditas durante 10 minutos y proteges un área máxima de 4 km de lado. Durante 1 día, ninguna criatura puede teleportarse, usar portales o viajar entre mundos en el área.

Además, el conjuro puede infligir 5d10 puntos de daño de tipo luz u oscuridad —el que tú escojas— a todas las criaturas que entren o finalicen su turno dentro del área y que posean las claves: *[Celestial]*, *[Elemental]*, *[Feérico]*, *[Infernal]* o *[Muerto Viviente]*. Puedes escoger entre estas claves cuáles se ven afectadas y cuáles no.

Al lanzar el conjuro puedes establecer una palabra de paso. Cualquier criatura que pronuncie esta palabra de paso en el área, no se verá afectada por daño de este conjuro.

No se puede lanzar este conjuro sobre un área en el que ya exista otro conjuro de Prohibición. Sin embargo, si lanzas este conjuro en el mismo lugar durante 30 días, se vuelve permanente.

Protección contra el Bien

[Rango 1] [Abjuración] [Concentración]

Tocas a una criatura y la proteges durante 10 minutos contra las criaturas con la clave *[Bueno]*. Estas criaturas tienen desventaja en tiradas de ataque contra la criatura protegida. Además, el objetivo se vuelve temporalmente inmune a las claves *[Asustado]*, *[Encantado]* y *[Poseído]*.

Protección contra el Mal

[Rango 1] [Abjuración] [Concentración]

Tocas a una criatura y la proteges durante 10 minutos contra las criaturas con la clave *[Maligno]*. Estas criaturas tienen desventaja en tiradas de ataque contra la criatura protegida. Además, el objetivo

se vuelve temporalmente inmune a las claves *[Asustado]*, *[Encantado]* y *[Poseído]*.

Protección contra el Veneno

[Rango 2] [Abjuración]

Tocas a una criatura y la proteges de los venenos durante 1 hora. El objetivo tiene ventaja en las salvaciones en contra de ser *[Envenenado]* y tendrá resistencia al daño por veneno. Además, en el momento del lanzamiento del conjuro, se elimina un veneno aleatorio que aflija al objetivo.

Protección contra la Energía

[Rango 3] [Abjuración] [Concentración]

Tocas a una criatura y le otorgas resistencia durante 1 hora a un tipo de daño de tu elección de entre ácido, trueno, rayo, escarcha o fuego.

Protección contra la Lluvia

[A Voluntad] [Abjuración]

Te proteges de la lluvia y de otras precipitaciones como la nieve o el granizo. Tus ropas, tus pertenencias y tú os mantendréis totalmente secos durante 1 hora.

Proteger Localización

[Rango 6] [Abjuración] [Coste 10 pn]

Meditas durante 10 minutos para crear una protección máxima de 500 metros de radio que puede tener la forma que desees.

Las puertas y pasillos del área protegida están afectadas por los siguientes efectos:

- Todos los pasillos están protegidos por una neblina que convierte el área en un lugar cubierto por una *[Visibilidad Reducida]*.
- Todas las puertas dentro del área están cerradas mágicamente.

Además, puedes añadir uno de los siguientes efectos al área protegida:

- Puedes colocar el conjuro Boca Mágica en dos lugares del área.

- Puedes colocar el conjuro Luces Danzantes en cuatro pasillos y establecer sus pautas de movimiento.
- Puedes colocar el conjuro Nube Apestosa en dos lugares del área.
- Puedes colocar permanentemente el conjuro Ráfaga de Viento en un pasillo o habitación.
- Puedes colocar el conjuro Sugestión en un área de 2 metros cuadrados de la zona protegida.

Este conjuro dura 24 horas y se puede convertir en permanente si se lanza cada día sobre el mismo lugar durante todo un año.

Al lanzar el conjuro puedes establecer una palabra de paso. Cualquier criatura que pronuncie esta palabra de paso en el área, no se verá afectada por los efectos de este conjuro.

Si se lanza Disipar Magia sobre un efecto, solo elimina dicho efecto.

Proyección Astral

[Rango 9] [Nigromancia] [Coste 11 pr]

Te concentras durante 1 hora y proyectas a un máximo de 8 criaturas voluntarias y a ti hacia el Reflejo. Dejáis vuestros cuerpos inconscientes en un estado de animación suspendida, en la que no tenéis necesidad de comer o respirar, y no envejecéis.

Podéis moveros con total libertad dentro del Reflejo.

Tu cuerpo astral es igual a tu cuerpo material, pero está unido al mismo por un cordón infinito de plata que nace en tu espalda. Si el cordón se corta —algo que solo se puede hacer mediante métodos muy específicos—, tu alma y tu cuerpo se separan, matándote al instante.

El conjuro finaliza cuando utilices una acción para cancelarlo, y todos los involucrados se despiertan en sus cuerpos.

También es posible que el conjuro finalice de forma prematura si se emplea

un conjuro de Disipar Magia contra un cuerpo físico o astral o si el cuerpo físico o astral desciende a 0 PG.

Si regresas de forma prematura a tu cuerpo, tus compañeros permanecen en sus formas astrales y deben encontrar su propio camino de regreso.

Proyectar Imagen

[Rango 7] [Ilusión] [Concentración]

[Coste 5 pn]

Creas un clon ilusorio de ti en un lugar que hayas visitado anteriormente. La ilusión es intangible y desaparece al recibir daño o tras 24 horas.

Puedes usar una acción para mover la ilusión hasta el doble de tu rasgo de movimiento y hacer que gesticule, hable y se comporte como deseas.

Además, eres capaz de ver a través de sus ojos y escuchar a través de sus oídos como si estuvieses en ese lugar. Puedes utilizar una acción bonus para cambiar entre tus sentidos y los de la ilusión. Durante el tiempo que uses los sentidos de la ilusión quedas en estado [Cegado] y [Ensordecido].

Si una criatura usa su acción para examinar la ilusión, puede determinar que es falsa superando una prueba de Inteligencia contra la CD de tu salvación de conjuros. La interacción física con la ilusión revela automáticamente su naturaleza intangible. Si una criatura descubre la naturaleza de la imagen, esta se vuelve irrelevante para dicha criatura y deja de percibirla.

Proyectil Mágico

[Rango 1] [Evocación]

De tus dedos surgen tres rápidos proyectiles de energía arcana. Cada proyectil impacta a una criatura de tu elección que puedas ver y que esté a un máximo de 48 metros de ti. Los proyectiles impactan

automáticamente y cada uno inflige 1d4+1 puntos de daño místico. Debes designar a quién o a quiénes impactan los tres proyectiles antes de realizar ninguna tirada.

Potenciación. Creas un proyectil adicional por cada rango que aumentes.

Puerta Dimensional

[Rango 4] [Conjuración]

Te trasladas hasta otro lugar a un máximo de 200 metros de ti. Alcanzas un lugar que puedas ver o que puedas describir declarando la distancia y la dirección. Puedes llevar contigo objetos o a una criatura que esté a un máximo de 2 metros de ti siempre que su peso no exceda tu carga máxima.

Si llegas a un lugar ya ocupado por un objeto o una criatura, tú y cualquier criatura que viaje contigo sufriréis 4d6 puntos de daño místico y el conjuro no conseguirá trasladarte.

Purificar Comida y Bebida

[Rango 1] [Transmutación] [Ritual]

Purificas toda la comida y la bebida situada a 2 metros de radio de un punto a un máximo de 4 metros de ti. La purificación elimina venenos y enfermedades.



Quitar Maldición

[Rango 3] [Abjuración]

Tocas a una criatura o a un objeto y disipas todas las maldiciones que le afectan. Si el objeto es un objeto mágico maldito, su maldición permanece, pero el conjuro rompe la vinculación del portador con el objeto para que pueda ser retirado o cancelado.

R

Ráfaga de Viento

[Rango 2] [Evocación] [Concentración]

Provocas una fuerte ráfaga de viento que nace de ti y se mantiene durante 1 minuto en un área de 24 metros de largo y 4 metros de ancho en la dirección que elijas. Cada criatura que comience su turno en el área debe superar una salvación de Fortaleza o ser desplazada 6 metros en la dirección que marca la ráfaga. La ráfaga dispersa el gas y extingue las llamas desprotegidas y, con un 50% de posibilidades, también las protegidas. Puedes emplear una acción bonus para cambiar la dirección hacia la que se proyecta la ráfaga.

Ralentizar

[Rango 3] [Transmutación] [Concentración]

Escoges seis criaturas que se encuentren dentro de un radio de 12 metros centrado en ti. Cada criatura afectada por este conjuro puede superar una salvación de Voluntad para disipar en ella el efecto de ralentizar. Podrá repetir esta tirada al final de cada uno de sus turnos.

Durante 1 minuto, las criaturas se mueven la mitad de su movimiento, obtienen un -2 CA, tienen desventaja en las salvaciones de Reflejos y no pueden emplear reacciones ni atacar más de una vez por turno. Además, tan solo podrán emplear la acción o la acción bonus, pero no ambas en el mismo turno.

Si una criatura intenta lanzar un conjuro con un tiempo de lanzamiento de 1 acción, tira 1d6. Con un 4 o más, el conjuro no tendrá efecto hasta su próximo turno, y dicha criatura deberá usar su acción en ese turno para completar el conjuro. Si no puede, el conjuro se pierde.

Rayo Abrasador

[Rango 2] [Evocación]

Lanzas tres rayos de fuego contra tus enemigos. Cada rayo toma como objetivo a una criatura de tu elección que puedas ver y que esté a un máximo de 48 metros de ti. Haz un ataque de conjuro a distancia por cada rayo, si impacta realiza 2d6 puntos de daño de fuego.

Potenciación. Creas un rayo adicional por cada rango que aumentes.

Rayo de Escarcha

[A Voluntad] [Evocación]

Un gélido rayo escarchado sale disparado hacia una criatura situada a un máximo de 24 metros de ti. Realiza una tirada de ataque de conjuro a distancia contra la criatura. Si impactas, sufre 1d4 puntos de daño de escarcha y queda [Frenado] hasta tu próximo turno.

El daño aumenta 1d4 cuando subes al nivel 3 (2d4), al nivel 6 (3d4) y al nivel 9 (4d4).

Rayo de Fuego

[A Voluntad] [Evocación]

Un ardiente rayo de fuego sale disparado hacia una criatura situada a un máximo de 36 metros de ti. Realiza una tirada de ataque de conjuro a distancia contra la criatura. Si impactas, sufre 1d8 puntos de daño de fuego.

El daño aumenta 1d8 cuando subes al nivel 3 (2d8), al nivel 6 (3d8) y al nivel 9 (4d8).

Rayo Debilitador

[Rango 2] [Nigromancia] [Concentración]

Señalas una criatura situada a un máximo de 24 metros de ti y haces surgir de tu dedo un rayo de energía oscura que lo debilita. Realiza una tirada de ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si logras impactar, el objetivo realiza la

mitad de daño al emplear ataques basados en Fuerza como modificador durante 1 minuto. Al finalizar cada uno de sus turnos, el objetivo puede realizar una salvación de Fortaleza para hacer que el conjuro finalice.

Rayo Guiado

[Rango 1] [Evocación]

Golpeas con un destello de luz a una criatura situada a un máximo de 48 metros de ti. Realiza un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si aciertas, la criatura sufre 4d6 puntos de daño de luz y el siguiente ataque realizado contra ella obtiene ventaja, gracias al residuo luminoso que se adhiere a ella. Este residuo desaparece tras finalizar tu siguiente turno o después de que la criatura reciba un ataque.

Potenciación. Incrementas el daño 1d6 por cada rango que aumentes.

Rayo Relampagueante

[Rango 3] [Evocación]

Descargas una fuerte corriente de relámpagos que forma una línea de 40 metros de largo y 2 metros de ancho desde ti hasta una dirección que elijas. Cada criatura en la línea sufre 8d6 puntos de daño de rayo, o la mitad del daño si superan una salvación de Reflejos.

Potenciación. Incrementas el daño 1d6 por cada rango que aumentes.

Rayo Solar

[Rango 6] [Evocación] [Concentración]

Lanzas desde tu mano un intenso rayo de luz en una línea de 24 metros de largo y 2 metros de ancho. Cada criatura en el área del rayo sufre 6d8 puntos de daño radiante y obtiene el estado [Cegado] hasta el final de su siguiente turno. Las criaturas afectadas pueden intentar superar una salvación de Fortaleza para sufrir la mitad del daño y no quedar en

estado [Cegado]. Las criaturas con las claves [Ciego] o [Muerto Viviente] tienen desventaja en esta salvación.

Durante 1 minuto, tu mano se ilumina con luz solar y emite una luz resplandeciente en un radio de 12 metros y luz tenue en los siguientes 12 metros. Además, durante este tiempo, puedes emplear una acción para lanzar un nuevo rayo como parte de este mismo conjuro.

Reanimar a los Muertos

[Rango 3] [Nigromancia]

Durante 1 minuto te concentras en los huesos o los restos del cadáver de una criatura [Humanoide] que no tenga las claves [Grande], [Enorme] o [Gigantesco] y que esté a un máximo de 4 metros de ti. Tu conjuro insufla una infame imitación de la vida al objetivo, convirtiéndolo en una criatura [Muerto Viviente]. Si has tocado una pila de huesos el objetivo se transforma en un esqueleto, si es un cadáver en un zombi.

En cada uno de tus turnos puedes utilizar una acción bonus para dar una orden mental a todas las criaturas creadas por este conjuro que se encuentren en un radio de 24 metros de ti. Si no emites ninguna orden, estas criaturas solo actuarán en defensa propia contra criaturas hostiles. Una vez que le das una orden a la criatura, esta no para hasta completarla.

La criatura está bajo tu control durante 24 horas, que puedes ampliar otras 24 horas si lanzas de nuevo este conjuro. Este uso del conjuro renueva tu control sobre 4 criaturas que hayas animado anteriormente, en vez de animar una nueva.

Potenciación. Reanimas o afirmas el control sobre otras dos criaturas adicionales por cada rango que aumentes.

Recado

[Rango 3] [Evocación]

Envías un mensaje de 25 palabras como máximo a una criatura que conoces. Sin importar donde esté, la criatura escucha el mensaje en su mente con la impronta de tu voz y puede responder de igual manera inmediatamente. Este conjuro permite a criaturas con Inteligencia superior a 5 entender el significado de tu mensaje.

Reencarnar

[Rango 5] [Transmutación] [Coste 10 pr]
[Diario]

Meditas durante 1 hora, tocando a un [Humanoide] muerto. Siempre que la criatura no lleve más de 10 días muerta, el conjuro forma un nuevo cuerpo adulto para ella y convoca a su alma para que entre en su interior. Si el alma del objetivo no es libre o no quiere ser reencarnada, el conjuro falla.

Determina aleatoriamente la apariencia del nuevo cuerpo, ayudándote de las tablas del Capítulo 3. Además, el nuevo cuerpo tiene un 50% de posibilidades de pertenecer al género opuesto.

La criatura reencarnada recuerda su vida anterior y mantiene todos los rasgos presentes en su ficha.

Regenerar

[Rango 7] [Transmutación] [Coste 1 pr]

Tocas a una criatura y revitalizas su cuerpo. La criatura recupera $4d8 + 15$ PG. Durante 1 hora, el objetivo recupera 1 PG al inicio de cada uno de sus turnos. Tras 2 minutos, los miembros del cuerpo que hayan sido cercenados vuelven a crecer.

Remendar

[A Voluntad] [Transmutación]

Con este conjuro puedes reparar una rotura o rasgadura en un objeto que toques

durante 1 minuto. Siempre y cuando la rotura o rasgadura no sea mayor de 30 centímetros de lado, la arreglas, y no queda rastro alguno del daño anterior.

Remover la Tierra

[Rango 6] [Transmutación]

Meditas 10 minutos y eliges un área de un máximo de 16 metros de lado, y a una distancia máxima de 48 metros. Puedes modelar la arena y la arcilla del área de la forma en la que quieras.

La transformación es lenta, por lo que las criaturas en el área no sufrirán perjuicio si se alejan. Tras finalizar los 10 minutos de transformación, la nueva forma dura 2 horas.

Las plantas y las piedras se mueven junto con la arena.

Resistencia

[A Voluntad] [Abjuración] [Concentración]

Tocas una criatura que se preste voluntaria. Cuando la criatura haga una salvación, puede elegir añadir 1d4 al resultado antes o después de realizar la tirada. El conjuro finaliza al transcurrir 1 minuto o tras ser usado.

Respiración Acuática

[Rango 3] [Transmutación] [Ritual]

Concedes la habilidad de respirar bajo el agua durante 24 horas a un máximo de 10 criaturas que puedas ver y que no estén a más de 12 metros de ti.

Restablecimiento Mayor

[Rango 5] [Abjuración] [Coste 1 pr]

Tocas a una criatura, deshaciendo cualquier efecto pernicioso o debilitante que tuviera. Escoge uno de los siguientes efectos:

- Elimina un efecto que impone al objetivo los estados [Encantado] o [Petrificado].
- Elimina una maldición.
- Reduce un nivel de agotamiento.

- Restaura las puntuaciones de atributo mermaid por efectos y conjuros.
- Restaura los PG máximos mermaid por efectos y conjuros.

Restablecimiento Menor

[Rango 2] [Abjuración]

Tocas a una criatura y finalizas una enfermedad o una de las siguientes claves: [Cegado], [Ensordecido], [Envenenado] o [Paralizado].

Resurrección

[Rango 7] [Nigromancia] [Coste 10 pr]
[Extenuante]

Tocas cualquier criatura muerta hace como mucho un siglo, que no sea [Muerto Viviente] ni haya muerto por la vejez. El objetivo vuelve a la vida con todos sus PG siempre y cuando su ánima se encuentre en Otromundo y desee volver.

Aunque el resucitado ya no está afectado por venenos ni enfermedades comunes, sigue sujeto a las maldiciones y efectos mágicos que tuviera en el momento de morir.

Además, el resucitado obtiene un penalizador de -5 a todas las tiradas de ataque, salvaciones y pruebas de atributo. Tras cada descanso que realice, el penalizador disminuye en 1 punto hasta desaparecer.

Resurrección Verdadera

[Rango 9] [Nigromancia] [Coste 250 pr]
[Diario]

Tocas cualquier criatura muerta hace como mucho dos siglos, y que no haya muerto por vejez. El objetivo vuelve a la vida con todos sus PG siempre y cuando su ánima se encuentre en Otromundo y desee volver.

El resucitado ya no se ve afectado por ningún veneno, enfermedad, amputación o maldición que le afectara al morir.

El conjuro puede crear un nuevo cuerpo para el objetivo, si es necesario.

Retirada Expositiva

[Rango 1] [Transmutación] [Concentración]

Empleas una acción bonus para lanzar este conjuro y realizar una maniobra de Correr. Durante los siguientes 10 minutos, puedes usar Correr como acción bonus.

Revitalizar

[Rango 1] [Evocación] [Concentración]

Empleas una acción bonus para sanar 1 PG a una criatura que puedas ver y que no esté a más de 12 metros de ti. Al inicio de cada uno de tus turnos, la Semilla de la Vida sana automáticamente 1 PG a la misma criatura. Dura 1 minuto.

Este conjuro no tiene efecto sobre criaturas con la clave [Constructo] ni [Muerto Viviente].

Potenciación. Incrementas la cantidad sanada en 1 PG por cada rango que aumentes.

Revivir

[Rango 3] [Nigromancia] [Coste 3 pr]

Tocas a una criatura que haya muerto durante el último minuto. Esa criatura vuelve a la vida con 1 PG. Este conjuro no puede devolver la vida a criaturas que hayan muerto de vejez, ni puede regenerar partes del cuerpo perdidas.

Revivir a los Muertos

[Rango 5] [Nigromancia] [Coste 5 pr]
[Diario]

Meditas durante 1 hora sobre una criatura que estés tocando, que no sea [Muerto Viviente] y que no haya estado muerta más de 10 días. Si el alma de la criatura es libre y quiere regresar a su cuerpo, la criatura regresará a la vida con 1 PG. Este conjuro elimina cualquier veneno y enfermedad no mágica y cierra las heridas mortales, pero no

elimina efectos mágicos o maldiciones ni restaura partes faltantes del cuerpo. Si a la criatura le faltan partes del cuerpo necesarias, el conjuro falla.

La criatura revivida sufre un penalizador de -4 a todas las pruebas de atributo, tiradas de ataque y salvaciones. Cada vez que realice un descanso, el penalizador se reduce en 1 hasta desaparecer.

Rezo de Sanación

[Rango 2] [Evocación]

Entonas un salmo curativo durante 10 minutos y escoges un máximo de seis criaturas que puedas ver y que estén a un máximo de 12 metros de ti. Curas a cada objetivo tantos PG como 2d8 + tu modificador de atributo para el lanzamiento de conjuros. Este conjuro no tiene efecto sobre criaturas con las claves [Constructo] o [Muerto Viviente].

Potenciación. Incrementas la cantidad sanada 1d8 por cada rango que aumentes.

Rociada de Color

[Rango 1] [Ilusión]

De tus manos emergen luces deslumbrantes en un cono de 6 metros. Tira 6d10. El resultado representa los PG totales de las criaturas afectadas de entre las que se encuentran en el área. Empezando por la criatura que tiene menos PG actuales y siguiendo en orden ascendente, cada criatura afectada por este conjuro adopta la clave [Cegado] hasta el final de tu próximo turno.

Potenciación. Afectas a 2d10 PG adicionales por cada rango que aumentes.

Rociada Prismática

[Rango 7] [Evocación]

Emites desde tu mano varios rayos de luz multicolor, que se reparten aleatoriamente entre todas las criaturas que se encuentren en un cono frontal de 24

metros. Por cada criatura en el área, tira 1d6 y aplica el rayo que le corresponda:

1. **Amarillo.** La criatura sufre 10d6 puntos de daño de rayo, o la mitad si supera una salvación de Reflejos.
2. **Rojo.** La criatura sufre 10d6 puntos de daño de fuego, o la mitad si supera una salvación de Reflejos.
3. **Verde.** La criatura sufre 10d6 puntos de daño de veneno, o la mitad si supera una salvación de Reflejos.
4. **Azul.** La criatura sufre 10d6 puntos de daño de escarcha, o la mitad si supera una salvación de Reflejos.
5. **Violeta.** La criatura queda en estado [Cegado] durante 1 minuto, si no supera una salvación de Reflejos. Tras 1 minuto en estado [Cegado] debe realizar una salvación de Voluntad. Si no la supera, la criatura es transportada a otro mundo.
6. **Índigo.** La criatura queda en estado [Frenado] durante 1 minuto, si no supera una salvación de Reflejos. Tras 1 minuto en estado [Frenado] debe realizar una salvación de Fortaleza. Si no la supera, se convierte en piedra y queda en estado [Petrificado].

S

Sacralizar

[Rango 5] [Evocación] [Coste 10 pr] [Diario]

Tocas el suelo y creas en un radio de hasta 24 metros un área sagrada permanentemente donde las criaturas con las claves [Celestial], [Elemental], [Feérico], [Infernal] o [Muerto Viviente], o las criaturas con las claves [Encantado] o [Poseído] afectadas por ellas, tienen prohibido entrar. Puedes excluir cualquiera de estas claves si lo deseas.

Además, puedes agregar uno de los siguientes efectos al área:

- Descanso eterno. Los cuerpos enterrados en el área no pueden ser levantados como *[Muerto Viviente]*.
- Idiomas. Las criaturas del interior pueden comunicarse entre sí, aunque no compartan ningún idioma.
- Luz del día. Una luz resplandeciente llena el área. La oscuridad mágica creada por conjuros de rango menor a 5 no pueden extinguir la luz.
- Protección de energía. Las criaturas afectadas en el área tienen resistencia a un tipo de daño de tu elección. No puedes escoger el daño contundente, el perforante ni el cortante.
- Silencio. Ningún sonido entra o sale al interior del área.
- Valentía. Las criaturas en el área son inmunes a la clave *[Asustado]*.

Salpicadura de Ácido

[A Voluntad] [Conjuración]

Arrojas ácido a una criatura que puedas ver a un máximo de 24 metros de ti. La criatura debe superar una salvación de Reflejos o sufrir 1d6 puntos de daño de ácido. Adicionalmente, puedes escoger afectar a una segunda criatura, pero debe estar como mucho a 2 metros de la primera.

El daño aumenta 1d6 cuando subes al nivel 3 (2d6), al nivel 6 (3d6) y al nivel 9 (4d6).

Salto

[Rango 1] [Transmutación]

Tocas una criatura. La distancia de salto que puede cubrir se triplica durante 1 minuto.

Sanar

[Rango 6] [Evocación]

Eliges una criatura a un máximo de 24 metros de ti y la sanas 70 PG. Además, elimina todas las enfermedades y finaliza las condiciones de *[Cegado]* y *[Ensordecido]*. Este conjuro no tiene efecto sobre criaturas con las claves *[Constructo]* o *[Muerto Viviente]*.

Potenciación. Incrementa la cantidad sanada 10 PG por cada rango que aumentes.

Sanar a las Masas

[Rango 9] [Evocación]

Una fuerte oleada de energía curativa fluye hacia las criaturas heridas que escojas y que estén a un máximo de 24 metros de ti. Puedes repartir hasta 700 PG entre estas criaturas. Además, también se eliminan todas las enfermedades y los efectos que provoquen los estados *[Cegado]* y *[Ensordecido]* en ellas.

Las criaturas con las claves *[Constructo]* o *[Muerto Viviente]* no pueden verse afectadas por este conjuro.

Sanctasanctórum Privado

[Rango 4] [Abjuración]

Empleas 10 minutos en hacer mágicamente segura un área situada a un máximo de 48 metros de ti. El área es un cubo que puede tener desde 2 a 40 metros de lado. Dura 24 horas o hasta que usas una acción para cancelarlo.

Al lanzar el conjuro, decides que tipo de seguridad proporciona, eligiendo algunas o todas las propiedades siguientes:

- El sonido no puede pasar a través de la barrera del área protegida.
- La barrera del área protegida aparece oscura y neblinosa, evitando la visión y la visión en la oscuridad a través de ella.

- Los sensores creados por conjuros de *[Adivinación]* no pueden crearse ni pasar por el área protegida.
- Las criaturas en el área no pueden ser objetivo de conjuros de *[Adivinación]*.
- Nada puede teleportarse dentro o fuera del área protegida.
- El viaje entre mundos está bloqueado en el área protegida.

Lanzar este conjuro en el mismo lugar cada día durante un año convierte el efecto en permanente.

Potenciación. Amplías el tamaño del lado del cubo 40 metros por cada rango que aumentes.

Santuario

[Rango 1] [Abjuración]

Empleando una acción bonus, proteges durante 1 minuto a una criatura que esté a un máximo de 12 metros de ti. Cualquier criatura que ataque físicamente o con un conjuro a la criatura protegida debe realizar una salvación de Voluntad. Si falla la tirada, la criatura debe escoger otro objetivo o perder el ataque o conjuro. Los efectos de área no se ven afectados por esta protección.

Este conjuro finaliza cuando la criatura protegida realiza un ataque o lanza un conjuro que afecte una criatura enemiga.

Semimundo

[Rango 8] [Conjuración]

Creas una puerta en una superficie plana que toques. Una vez abierta, y durante 1 hora, la puerta conduce a un semimundo con la apariencia de una habitación cuadrada y vacía de 12 metros de lado y de alto.

Cuando el conjuro finaliza, la puerta desaparece y todas las criaturas y objetos que estuvieran en la habitación quedan allí atrapados.

Al lanzar este conjuro de nuevo, puedes crear un nuevo semimundo o hacer que la puerta conecte con un semimundo que ya existiera, siempre y cuando hayas estado en él.

Silencio

[Rango 2] [Ilusión] [Concentración] [Ritual]

Creas un área de silencio de 8 metros de radio centrada en un punto a un máximo de 48 metros de ti. Durante 10 minutos, no se puede crear ningún sonido dentro del área, ni pasar a través de ella. Cualquier criatura cubierta totalmente por el área es inmune al daño de tipo trueno, se considera en estado *[Ensordecido]* y no puede lanzar conjuros.

Similitud

[Rango 5] [Ilusión]

Cambias el aspecto de tantas criaturas voluntarias como quieras en un radio de 12 metros durante 1 hora o hasta que canceles el conjuro con una acción. Cada criatura no voluntaria puede superar una salvación de Voluntad para evitar verse afectada por el conjuro.

Puedes aparentar cambios de tamaño de hasta 30 centímetros. Los cambios son una ilusión visual y no afectan a lo tangible. Una criatura puede percibir que estás disfrazado empleando una acción para examinar tu apariencia y superando una prueba de Inteligencia contra la CD de tu salvación de conjuros.

Simulacro

[Rango 7] [Ilusión] [Coste 15 pr]

Empleando 12 horas de trabajo, creas un simulacro de una criatura *[Bestia]* o *[Humanoide]* que hayas tocado.

El simulacro es parcialmente real y está formada de materia inerte. Es igual a la criatura original, pero tiene la mitad de PG máximos y no posee equipo.

Además, es amigable para ti y para aquellos que escojas. También obedece tus órdenes.

Sin embargo, el simulacro no puede subir de nivel, ni recuperar Poder. Puedes reparar el simulacro para que recupere los PG perdidos empleando 6 horas y materiales por valor de 1 pr.

Cuando el simulacro descienda a 0 PG o lo lances de nuevo, el efecto desaparece y el simulacro se evapora.

Sin Rastro

[Rango 2] [Abjuración] [Concentración]

Un velo de sombras y silencio emerge de ti, cubriéndote a ti y a tus aliados durante 1 hora. Mientras dure el conjuro, cada criatura que elijas y que esté a un máximo de 12 metros de ti tiene un bonificador de +10 a las pruebas de atributo Destreza para moverse sigilosamente. Las criaturas que reciben este bonificador no dejan rastro a su paso y no pueden ser rastreadas excepto por medios mágicos.

Sirviente Inadvertido

[Rango 1] [Conjuración] [Ritual]

Creas una fuerza informe que lleva a cabo tareas sencillas bajo tu orden durante 1 hora. El sirviente aparece en un espacio a un máximo de 24 metros de ti. Posee una CA de 10, 1 PG y no puede atacar.

En cada turno, puedes mandar al sirviente moverse hasta 6 metros e interactuar con un objeto como acción bonus. Si mandas al sirviente llevar a cabo una tarea que lo haría moverse a más de 24 metros de ti o sus PG bajan a 0, el conjuro finaliza.

Soltar

[A Voluntad] [Encantamiento]

Escoges una criatura visible situada a un máximo de 6 metros de ti. La criatura deja caer los objetos que lleve en las manos si no supera una salvación de Voluntad. Las criaturas con las claves [Constructo] o [Feérico] son inmunes a este conjuro.

Sonido

[A Voluntad] [Ilusión]

Produces el sonido ilusorio que desees en un punto situado a un máximo de 12 metros de ti. Este ruido puede tener un volumen que oscila desde un susurro hasta un grito y puede durar, como máximo, hasta el inicio de tu próximo turno.

Soplo de Viento

[A Voluntad] [Evocación]

Provocas un soplo de viento en un punto situado a un máximo de 12 metros de ti. Tiene la fuerza suficiente para apagar pequeños fuegos y hacer volar objetos muy ligeros, como papeles.

Sugestión

[Rango 2] [Encantamiento] [Concentración]

Influyes mágicamente en una criatura que puedas ver y que se encuentre a un máximo de 12 metros de ti para que haga algo que quieres, incluyendo los condicionantes que desees. La criatura debe superar una salvación de Voluntad u obedecer las instrucciones lo mejor que pueda, siempre y cuando en ellas no se incluya algo que le dañe directamente, en cuyo caso el conjuro finaliza. Las criaturas que posean la clave [Feérico] son inmunes a este conjuro. Además, el conjuro finaliza si tus aliados o tú dañáis al objetivo, si pasan 8 horas o cuando la sugestión se cumple.

Sugestión de Masas

[Rango 6] [Encantamiento]

Influyes mágicamente a un máximo de 12 criaturas que puedas ver y que se encuentren a un máximo de 12 metros de ti para que hagan algo que quieres, incluyendo los condicionantes que desees. La criatura debe superar una salvación de Voluntad u obedecer las instrucciones lo mejor que pueda, siempre y cuando en ellas no se incluya algo que le dañe directamente, en cuyo caso el conjuro

finaliza. Las criaturas que posean la clave *[Feérico]* son inmunes a este conjuro. Además, el conjuro finaliza si tus aliados o tú dañáis al objetivo, si pasan 24 horas o cuando la sugestión se cumple.

Potenciación. Si lanzas el conjuro con el rango 7, la duración aumenta a 10 días. Si lanzas el conjuro con rango 8, aumenta a un mes, y con rango 9 aumenta un año.



Telaraña

[Rango 2] [Conjuración] [Concentración]

Conjuras una masa de pegajosas redes en un radio de 4 metros desde un punto de tu elección a un máximo de 12 metros de ti. Estas telarañas duran 1 hora y poseen las claves *[Terreno Díficil]* y *[Visibilidad Reducida]*. Cada criatura que empieza su turno en las telarañas o que entra en ellas durante su turno, debe superar una salvación de Reflejos o quedar atrapada y en estado *[Frenado]*. Una criatura puede usar su acción para hacer una prueba de atributo de Fuerza contra la CD de tu salvación de conjuros. Si la supera, se libera de la telaraña.

Teleportar

[Rango 7] [Conjuración]

Escoge hasta ocho criaturas voluntarias, visibles y a un máximo de 4 metros de ti. Este conjuro teleporta a las criaturas elegidas y a ti a cualquier lugar del mismo mundo.

Debes conocer el destino elegido. Tira 1d100 y consulta la **Tabla del Conjuro Teleportar**.

La familiaridad que poseas con el destino determina la probabilidad de que el conjuro salga bien. El resultado puede ser:

- **En el objetivo.** Llegáis al lugar deseado.
- **Fuera del objetivo.** Llegáis a un lugar a 1d10x1d10 por ciento de la distancia que se necesita recorrer.
- **Área similar.** Llegáis a un área diferente que es similar, aunque puede estar en la otra punta del mundo.
- **Problema.** Cada criatura teleportada recibe 3d10 puntos de daño místico y el Árbitro repite las tiradas para ver dónde os teleportáis.

TABLA DEL CONJURO TELEPORTAR

Familiaridad	Problema	Área Similar	Fuera del Objetivo	En el Objetivo
Círculo permanente	-	-	-	01-100
Objeto asociado	-	-	-	01-100
Muy Familiar	01-05	06-13	14-24	25-100
Visto de vez en cuando	01-33	34-43	44-53	54-100
Visto una vez	01-43	44-53	54-73	74-100
Descripción	01-43	44-53	54-73	74-100
Destino falso	01-50	51-100	-	-

Telequinesia

[Rango 5] [Transmutación] [Concentración]

Puedes mover y manipular objetos o criaturas mentalmente en un radio de 24 metros de ti. Cuando lanzas este conjuro y cada vez que empleas una acción en tu asalto durante 10 minutos puedes un efecto sobre un objetivo concreto. Cuando cambias de objetivo, el anterior deja de verse afectado.

Si el objetivo es un objeto, puedes moverlo siempre y cuando pese menos de 500 Kg y ninguna criatura lo esté sujetando ni transportando.

Si el objeto está siendo sujetado por una criatura, o si el objetivo es una criatura, puedes moverla si superas una prueba enfrentada de tu atributo de lanzamiento de conjuros contra la Fuerza de la víctima. Si logras vencer, puedes mover a la criatura o al objeto hasta 12 metros en cualquier dirección, sin salir del área afectada por tu telequinesia.

Una criatura afectada quedará en estado [Frenado] hasta el final de tu siguiente turno. En los siguientes turnos podrás usar tu acción para intentar mantener tu presa mental con una nueva prueba enfrentada.

Centáculos Negros

[Rango 4] [Conjuración] [Concentración]

Creas tentáculos oscuros que inundan el suelo en una zona cuadrada de 8 metros de lado que puedes ver y que no se encuentra a más de 36 metros de ti. Durante 1 minuto, estos tentáculos convierten el suelo en [Terreno Difícil].

Cuando una criatura entra en el área afectada por primera vez en un turno o empieza su turno allí, debe superar una salvación de Reflejos o sufrir 3d6 puntos de daño contundente y quedar bajo la clave [Frenado] hasta que el conjuro finalice. Una criatura que empieza su turno en el área y ya está en estado [Frenado] por los tentáculos también sufre daño.

Una criatura con la clave [Frenado] debido a los tentáculos está apresada por ellos y puede usar su acción para realizar una prueba de atributo de Fuerza o Destreza contra la CD de salvación del conjuro. Si tiene éxito, se libera.

Terremoto

[Rango 8] [Evocación] [Concentración]

[Diario]

Creas un terremoto en un punto visible a un máximo de 200 metros de ti. Durante 1 minuto, un fuerte temblor hace que las criaturas y edificios en un área de 40 metros de radio se agiten.

Todo el área se considera [Terreno Difícil] y las criaturas que se estén concentrando dentro del mismo deben superar una salvación de Fortaleza para que la [Concentración] no se interrumpa.

Además, cada turno se debe superar una salvación de Reflejos o quedar en estado [Derribado].

En la zona se abren 1d6 grietas de 1d6x5 metros de profundidad, 4 metros de ancho y se extienden de un borde del área a otro. El Árbitro decide dónde aparecen las grietas.

Si una de estas grietas se abre bajo un edificio, puede derrumbarlo. Las criaturas en el interior de un edificio que se derrumba deben superar una salvación de Destreza o reciben 5d6 puntos de daño contundente, quedan en estado [Derribado] y son atrapados por los escombros —prueba de Fuerza CD 20 para salir—.

El Árbitro puede ajustar los valores de daño y dificultad en función de las dimensiones del edificio.

Terreno Alucinógeno

[Rango 4] [Ilusión]

Empleas 10 minutos para hacer que un terreno natural en un cubo de 60 metros de lado dentro un radio de 120 metros centrado en ti se vea, suene y

huela como otro tipo de terreno natural. Las estructuras manufacturadas, equipo y las criaturas en el área no pueden ser cambiados en apariencia. Dura 24 horas. Las características físicas del terreno no se modifican. Si las diferencias no son notables y no es obvio en el tránsito, una criatura que examine minuciosamente la ilusión puede intentar una prueba de Inteligencia contra la CD de salvación del hechizo para desvelarla. Las criaturas que se dan cuenta de lo que es realmente la ilusión, ven una vaga imagen superpuesta sobre el terreno.

Terribles Carcajadas

[Rango 1] [Encantamiento] [Concentración]
Eliges una criatura situada que puedas ver a un máximo de 12 metros de ti. La criatura debe superar una salvación de Voluntad o empezará a percibir todo de forma cómica y caerá al suelo desternillándose de la risa. A todos los efectos, la criatura se considera en estado [Incapacitado] durante 1 minuto, aunque al final de cada turno y cada vez que reciba daño puede repetir la salvación para resistir el conjuro. En el caso de haber repetido la salvación por haber sido atacada, la criatura obtiene ventaja. Las criaturas con INT menor o igual a -3 no se ven afectadas.

Toque Gélido

[A Voluntad] [Nigromancia]
Llevas el abrumador frío de la muerte a una criatura que esté a un máximo de 48 metros de ti. Realiza una tirada de ataque de conjuro a distancia contra la criatura. Si impactas, sufre 1d6 puntos de daño de oscuridad y no puede recuperar PG hasta tu próximo turno. Si la criatura es un [Muerto Viviente], además tiene desventaja en cualquier tirada de ataque que realice contra ti hasta el final de tu siguiente turno.

El daño aumenta 1d6 cuando subes al nivel 3 (2d6), al nivel 6 (3d6) y al nivel 9 (4d6).

Toque Vampírico

[Rango 3] [Nigromancia] [Concentración]
Tu mano se envuelve de energía oscura que absorbe la fuerza vital de los demás para curar tus propias heridas. Haz un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura. Si logras impactar, el objetivo sufre 3d6 puntos de daño de oscuridad, y tú recuperas tantos PG como la mitad del daño realizado. Durante 1 minuto, puedes hacer el ataque otra vez en cada uno de tus turnos como una acción.

Potenciación. Incrementas el daño 1d6 por cada rango que aumentes.

Tormenta de Fuego

[Rango 7] [Evocación]
Escoge un punto situado a un máximo de 60 metros de ti. Una tormenta de abrasadoras llamas aparece en el punto escogido y cubre un área con un radio de 12 metros.

Todas las criaturas en el área de la tormenta reciben 7d10 puntos de daño de fuego o la mitad si superan una salvación de Reflejos.

Puedes hacer que el fuego de la tormenta no afecte a la vegetación.

Tormenta de Granizo

[Rango 3] [Conjuración] [Concentración]
Escoges un punto situado a 60 metros de ti como máximo. Durante 1 minuto, una lluvia de granizo cae en un cilindro de 16 metros de radio y 8 metros de alto centrado en el punto escogido. El área adquiere las claves [Terreno Difícil] y [Sin Visibilidad], y cualquier llama expuesta dentro del área se extingue. Cuando una criatura entre en el área debe superar una salvación de Reflejos o quedar bajo la clave [Derribado]. Las cria-

turas que se estén concentrando dentro del área del conjuro deberán superar una salvación de Fortaleza o perder la concentración.

Tormenta de Hielo

[Rango 4] [Evocación]

Creas una tormenta de trozos de hielo duros como la roca, que golpea el suelo en un radio de 4 metros desde un punto situado a un máximo de 120 metros de ti. La tormenta tiene una altura de 16 metros. Cada criatura en el área debe realizar una salvación de Reflejos. Las criaturas que fracasan reciben 2d8 puntos de daño contundente y 4d6 puntos de daño de escarcha, o la mitad de daño si tienen éxito en la salvación.

Los trozos de hielo otorgan al área la clave [Terreno Dificil] hasta el final de tu siguiente turno.

Potenciación. Incrementas el daño 1d8 por cada rango que aumentes.

Tormenta de Relámpagos

[Rango 3] [Conjuración] [Concentración]

Creas una nube tormentosa en un radio de 6 metros de un punto visible en el exterior que elijas a un máximo de 48 metros de ti. Durante 10 minutos, empiezan a caer rayos y relámpagos, provocando que cada criatura que se encuentre en el área deba realizar una salvación de Reflejos. Si falla la salvación, la criatura sufre 3d10 puntos de daño de rayo, mientras que si tiene éxito recibe la mitad del daño. En cada uno de tus turnos, hasta que finalice el efecto del conjuro, puedes emplear tu acción para invocar más relámpagos en el área. Cuando lanzas este conjuro bajo una tormenta, el daño aumenta 1d10.

Potenciación. Incrementas el daño 1d10 por cada rango que aumentes.

Tormenta de Venganza

[Rango 9] [Conjuración] [Concentración]

Escoges un punto visible en cuyo centro surge una tempestuosa tormenta que se extiende en un radio de 150 metros de radio y dura 1 minuto.

La tormenta está formada por nubes, relámpagos y fuertes vientos. Cada criatura en el interior de la tormenta cuando esta surge, sufre 2d6 puntos de daño de trueno y queda en estado [Ensordecido] durante 5 minutos.

Cada asalto en el cual mantengas la [Concentración] puedes producir un efecto adicional:

- **Asalto 2.** Cae una lluvia ácida que causa 1d6 puntos de daño de ácido a todas las criaturas y objetos en el área.
- **Asalto 3.** Escoges seis criaturas u objetos en el área. Cada objetivo recibe el impacto de un rayo que le produce 10d6 puntos de daño de rayo o la mitad si supera una salvación de Destreza con éxito.
- **Asalto 4.** Cae un granizado sobre las criaturas del área, que causa 2d6 puntos de daño contundente.
- **Asalto 5-10.** Caen ráfagas de lluvia escarchada en el área, volviéndola [Terreno Dificil] y [Sin Visibilidad]. Cada criatura en el interior del área sufre 1d6 puntos de daño de escarcha. Además, las condiciones climatológicas hacen imposible realizar ataques a distancia o mantener la [Concentración].

Transformar Piedra

[Rango 4] [Transmutación]

Tocas un objeto de tamaño inferior a 2 metros o una sección de piedra similar y la conviertes en cualquier forma que sirva a tus propósitos. El objeto que creas puede tener hasta dos bisagras y

un pestillo, pero un detallado mecanismo no es posible de replicar.

Trepar cual Arácnido

[Rango 2] [Transmutación] [Concentración]

Tocas a una criatura y le otorgas la habilidad de moverse por paredes y techos mientras tenga sus manos libres. Además, también adquiere una velocidad de escalada igual a su velocidad caminando. Dura 1 hora.

Truco de la Cuerda

[Rango 2] [Conjuración]

Tocas una cuerda con un máximo de 24 metros de largo. Un extremo de la cuerda se eleva en el aire hasta que toda la cuerda cuelga perpendicular al suelo. En el extremo superior de la cuerda, se abre una entrada [Invisible] hacia un espacio de otra dimensión que dura hasta que el conjuro finalice. Este espacio puede ser alcanzado subiendo por la cuerda, y puede contener hasta ocho criaturas que no tengan las claves [Grande], [Enorme] o [Gigantesco]. La cuerda puede ser recogida desde dentro de dicho espacio, haciendo que desaparezca de la vista. Los ataques y los conjuros no pueden cruzar la entrada del espacio creado por Truco de la Cuerda, ni hacia dentro ni hacia fuera, pero aquellos que se encuentren en el interior pueden mirar a través de una ventana cuyo centro coincide con la cuerda.

El conjuro dura 1 hora por cada nivel de personaje que tengas y, al disiparse, cualquier cosa que estuviera dentro del espacio creado cae.



Umbral

[Rango 9] [Conjuración] [Concentración]
[Coste 50 pr]

Creas un portal que une un espacio con una ubicación precisa de otro mundo.

Este portal se mantiene durante 1 minuto.

Cualquier cosa que se mueva a través del portal viajará instantáneamente hasta el otro lado.

Cuando lanzas este conjuro puedes nombrar a una criatura específica. Si la criatura está en otro mundo, el portal se abre junto a ella y la trae hacia tu lado del portal.



Ver lo Invisible

[Rango 2] [Adivinación]

Puedes ver criaturas y objetos bajo la clave [Invisible] o que se encuentren dentro del Reflejo. Dura 1 hora.

Viajar por las Plantas

[Rango 6] [Conjuración]

Creas un vínculo mágico entre dos árboles que estén en el mismo mundo y que hayas tocado alguna vez. Durante 1 turno, cualquier criatura puede emplear 2 metros de movimiento para caminar dentro de una de las plantas y salir por la otra.

Vida falsa

[Rango 1] [Nigromancia]

Te fortaleces aumentando tu salud durante 1 hora con tus poderes nigrománticos. Ganas 1d4+4 PG temporales.

Potenciación. Obtienes 5 PG temporales adicionales por cada rango que aumentes.

Vínculo Protector

[Rango 2] [Abjuración] [Coste 50 pn]

Tocas a una criatura y forjas una conexión mística entre ambos. La criatura gana +1 CA, +1 a las salvaciones y resistencia a todo el daño. Sin embargo, cada vez que la criatura reciba daño, tú sufres la misma cantidad.

El conjuro finaliza tras 1 hora, cuando tus PG descienden a 0, cuando el objetivo se separa más de 24 metros de ti, cuando disipas el conjuro con una acción o cuando se lanza otro conjuro de Vínculo Protector que os afecte a la criatura o a ti.

Vínculo Telepático

[Rango 5] [Adivinación] [Ritual]

Creas un vínculo telepático entre un máximo de 8 criaturas que se encuentren a 12 metros o menos de ti. Las criaturas con Inteligencia 5 o inferior no son afectadas por el conjuro.

Durante 1 hora las criaturas vinculadas pueden comunicarse telepáticamente, aunque no hablen idiomas en común. La comunicación se puede producir a cualquier distancia, aunque no puede extenderse a otros mundos.

Visión en la Oscuridad

[Rango 2] [Transmutación]

Tocas a una criatura y le concedes la capacidad de ver en la oscuridad una distancia de hasta 24 metros. Dura 8 horas.

Visión Verdadera

[Rango 6] [Adivinación] [Coste 25 pn]

Tocas a una criatura y le otorgas Visión Verdadera durante 1 hora y en un radio de 48 metros.

Volar

[Rango 3] [Transmutación] [Concentración]

Tocas a una criatura y le otorgas la habilidad de volar durante 10 minutos. La velocidad de vuelo será de 24 metros. Al finalizar el conjuro, la criatura cae al suelo.

Potenciación. Eliges como objetivo a una criatura adicional por cada rango que aumentes.

Z

Zancada Arbórea

[Rango 5] [Conjuración] [Concentración]

Durante 1 minuto puedes entrar en un árbol y moverte hasta otro árbol del mismo tipo que esté a un máximo de 200 metros de él. Ambos árboles deben ser al menos tan grandes como tú.

Puedes usar este conjuro una vez por asalto y no puedes terminar tu turno dentro de un árbol.

Zancada Fantasma

[A Voluntad] [Transmutación]

Durante 10 minutos, no dejas rastro en el terreno cuando viajas a un ritmo lento o normal.

Zancada Prodigiosa

[Rango 1] [Transmutación] [Concentración]

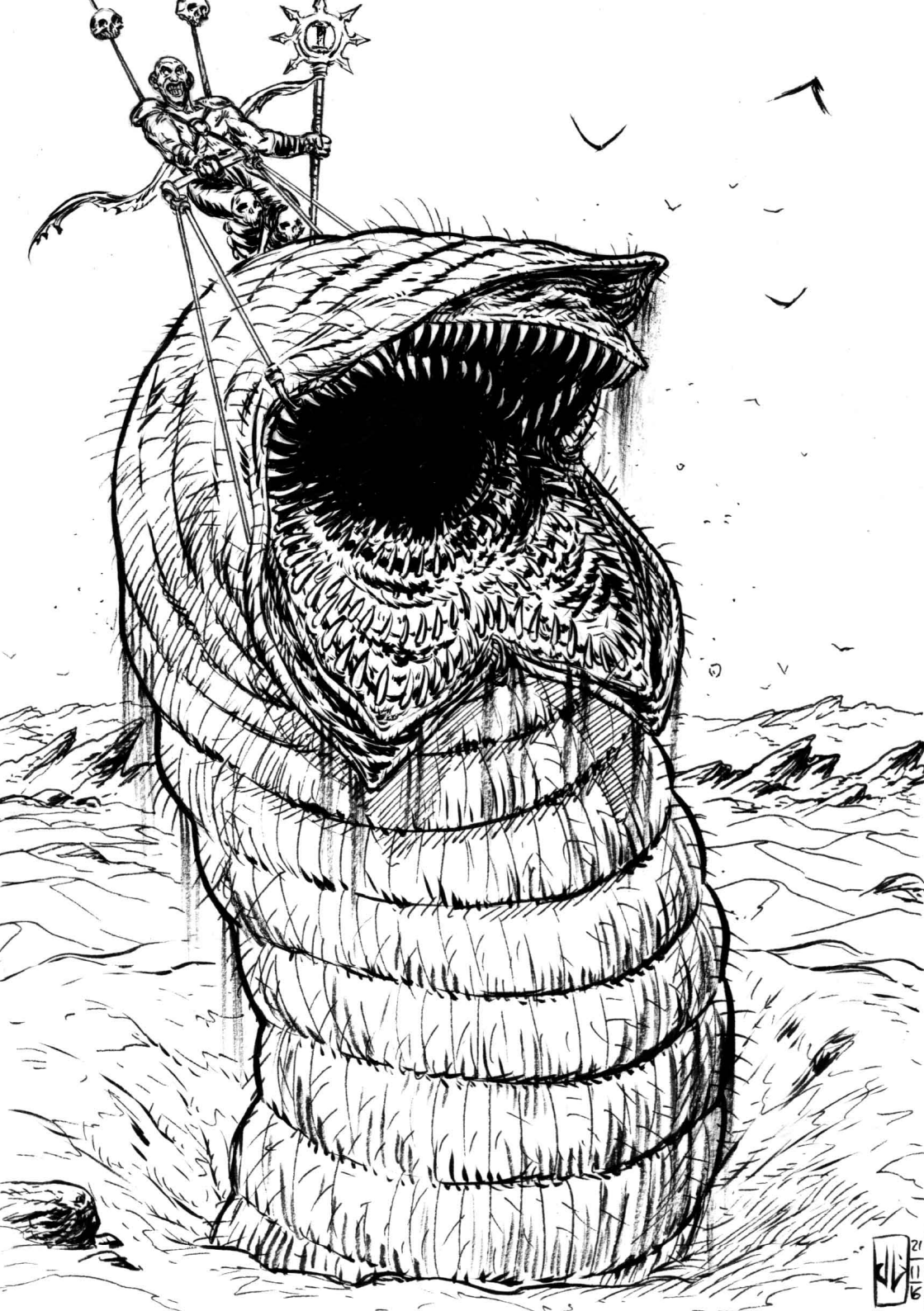
Tocas a una criatura e incrementas su velocidad en 4 metros durante 1 minuto. **Potenciación.** Eliges como objetivo a una criatura adicional por cada rango que aumentes.

Zona de Verdad

[Rango 2] [Conjuración]

Creas una zona mágica que protege contra el engaño en una esfera de 6 metros de radio centrado en un punto de tu elección a un máximo de 24 metros de ti. Durante 10 minutos, una criatura que entre en el área del conjuro por primera vez en un turno o que empiece su turno allí debe realizar una salvación de Voluntad. Si no la supera, la criatura no puede decir una mentira de forma consciente mientras esté dentro de la esfera.

Una criatura afectada es consciente del conjuro y, por tanto, puede evitar responder preguntas que normalmente respondería con una mentira o ser evasiva en sus respuestas siempre y cuando permanezca dentro del límite de la verdad.





diferencia de otros juegos, no se presenta un bestiario completo en Eirendor. En su lugar, ofrecemos una serie de reglas y sugerencias de diseño que permitirán que cualquiera pueda hacer de forma rápida sus propias criaturas. Por supuesto, este capítulo incluye también algunos ejemplos de criaturas y posibles seguidores que pueden ser útiles como consulta rápida, pero el objetivo es incentivar la creatividad, no intentar restringirla. Eirendor es un mundo capaz de albergar cualquier ser que surja de tu imaginación, y parte de la esencia de las aventuras de mazmorreo se basa en descubrir seres extraños nunca antes vistos.

Las criaturas se muestran mediante el bloque de estadísticas. Al final del manual se presenta una hoja fotocopiable, para que puedas crear tus propias criaturas.

Crear y Utilizar Monstruos

Se presentan a continuación los diferentes componentes del bloque de estadísticas, los métodos para definirlos y los aspectos que deben tenerse en cuenta a la hora de utilizar monstruos y PNJs.

Las siguientes instrucciones son consejos, más que reglas, que se han de seguir de forma ordenada. Se recomienda, por tanto, que a la hora de crear monstruos se aplique el sentido común.

Nombre

La mayor parte de las criaturas se basan en nombres genéricos, aunque los líderes y los PNJs especialmente relevantes pueden tener nombres propios.

Claves

Como el resto de elementos de Eirendor, los monstruos y PNJs tienen claves. Además de utilizar algunas claves comunes con los PJs, como las referentes al tamaño, estas criaturas tienen muchas más opciones, ya que entre ellas existe una mayor diversidad.

- *[Aberración]*. La criatura es un ser demencial procedente de la Informidad. Es una criatura extraña y misteriosa, que habitualmente tendrá poderosas habilidades psiónicas. Está afectada por la clave *[Caótico]*.
- *[Bestia]*. Es una criatura no *[Humanoide]* que forma parte del ecosistema natural de Eirendor y que no es inteligente.
- *[Cambiaformas]*. La criatura es capaz de cambiar de una forma *[Humanoide]* a una forma *[Bestia]* y viceversa.
- *[Caótico]*. La criatura está afectada por las oscuras energías del Caos que extiende la Informidad.

- *[Celestial]*. Es un habitante del Celeste y habitualmente sirve a los intereses de Lux. Por naturaleza, también posee la clave *[Bueno]*.
- *[Cieno]*. Es una informe y gelatinosa criatura que habita los subterráneos y mazmorras, alimentándose de las desafortunadas criaturas que se cruzan en su camino.
- *[Constructo]*. Es una criatura fabricada de forma antinatural. Aún así, algunos constructos son capaces de tener capacidad de pensar y sentir. Estas criaturas son inmunes a los estados *[Encantado]* y *[Envenenado]*.
- *[Dragón]*. Es una criatura reptiliana de origen ancestral y tremendo poder. La mayoría de los dragones son muy inteligentes y tienen capacidades mágicas. Los dragones están relacionados con otras criaturas reptilianas menores, que también poseen esta clave.
- *[Elemental]*. La criatura es nativa de uno de los cuatro mundos elementales. Puede ser tanto una masa animada del elemento de su procedencia como otro tipo de criatura imbuida por la energía elemental.
- *[Feérico]*. Es una criatura mágica ligada con las fuerzas de la naturaleza, el dios Eir y el mundo del Sueño. En el Equilibrio suelen habitar dentro de zonas de bosque virgen. Estas criaturas son inmunes al estado *[Encantado]*.
- *[Gigante]*. La criatura tiene forma humanoide, pero posee gran tamaño.
- *[Humanoide]*. Es una criatura bípeda y habitualmente inteligente, que vive tanto en sociedades civilizadas como salvajes. Existen multitud de especies humanoides, desde los humanos o enanos hasta los trasgos.
- *[Incorpóreo]*. La criatura no tiene una forma material, y es inmune al daño contundente, cortante y perforante.
- *[Infernal]*. La criatura procede de la Sombra y ha sido creada por Nix. Debido a su naturaleza, posee la clave *[Maligno]*.
- *[Monstruosidad]*. Es una criatura que está fuera del orden natural de las cosas y ha sido creado por el resultado de algún experimento fallido, de una terrible maldición o de un hecho similar.



- *[Muerto Viviente]*. La criatura está muerta, pero no descansa en Otro-mundo. En su lugar, se ha quedado atrapada en el Reflejo. Muchos Muertos Vivientes pueden manifestarse en el Equilibrio, habitualmente en sus cuerpos muertos y deteriorados. Las criaturas con esta clave son inmunes al daño de tipo veneno y a los estados *[Encantado]* y *[Envenenado]*.
- *[Planta]*. Es una criatura vegetal. Aunque casi todas las plantas son parte de la flora ordinaria del entorno, algunas pueden desplazarse, enredarse e incluso alimentarse de otras criaturas.
- *[Trasgo]*. Es una criatura *[Humanoide]* de alma oscura. Los trasgos tienen numerosos tamaños y formas, y suelen tener la piel verde o gris, en función de su procedencia. Tienen una inteligencia limitada y suelen establecerse en sociedades tribales.
- *[Venenoso]*. La criatura lleva veneno en su interior, y puede aplicárselo a sus enemigos.

Nivel

El nivel es el valor que indica el grado de poder de las criaturas. Determina directamente un gran número de rasgos y valores, como los PG, el modificador de impacto o la CD necesaria para evitar sus conjuros y ataques especiales.

Puntos de Golpe

Los PG se establecen a partir de la relación entre el nivel, la CON y el tamaño de las criaturas. El Árbitro puede determinar los PG de una criatura tanto aleatoriamente como aplicando una cantidad fija.

Por cada nivel, y en función de su tamaño, una criatura debería tener los PG que se indican en la **Tabla de PG de Criaturas por Nivel**. Las criaturas de nivel 0 tienen siempre la mitad de los PG que tendrían a nivel 1.

TABLA DE PG DE CRIATURAS POR NIVEL

Tamaño	Método Normal	Método Aleatorio
<i>[Diminuto]</i>	6 + CON	2d4 + CON
<i>[Pequeño]</i>	8 + CON	2d6 + CON
<i>[Medio]</i>	10 + CON	2d8 + CON
<i>[Grande]</i>	12 + CON	2d10 + CON
<i>[Enorme]</i>	14 + CON	2d12 + CON
<i>[Gigantesco]</i>	22 + CON	2d20 + CON

Impacto

Las criaturas tienen mayor o menor modificador de impacto en función de su nivel. Se recomienda utilizar este método para la mayor parte de las criaturas, salvo para algunos antagonistas y aliados especialmente relevantes, que pueden emplear el mismo método que los PJs.

El modificador de impacto de una criatura es igual a $2 + \text{nivel}$, hasta un máximo de +12, tal y como se muestra en la **Tabla de Valores de Criaturas por Nivel**.

CD de la Salvación

Al igual que sucede con los conjuros de los PJs, hay ocasiones en las que el resto de criaturas realizan una serie de ataques, conjuros o acciones especiales que requieren que sus objetivos superen una salvación. La CD de la salvación que ha de pasar el objetivo es igual a $8 + \text{nivel}$, con un máximo de 20, como se muestra en la **Tabla de Valores de Criaturas por Nivel**.

TABLA DE VALORES DE CRIATURAS POR NIVEL		
Nivel	CD de Salvación	Modificador de Impacto
0	8	+2
1	9	+3
2	10	+4
3	11	+5
4	12	+6
5	13	+7
6	14	+8
7	15	+9
8	16	+10
9	17	+11
10	18	+12
11	19	+12
12+	20	+12

Atributos y Salvaciones

Cuando se crea un PJ se determinan sus atributos de forma aleatoria. En general, las criaturas se generan en función de sus capacidades, con lo que suelen tener notables desequilibrios que se pueden compensar con una escala diferente de puntuaciones de atributos.

Cuando quieras **aumentar el nivel** de una criatura ya existente, añade 1 a la puntuación de Atributo que creas apropiada por cada nivel que quieras subir a la criatura. Ten en cuenta para esto el máximo de 30.

Recuerda que si la subida de puntuación del atributo aumenta el modificador de dicho atributo, es probable que las **salvaciones** relacionadas también aumenten.

Además, las criaturas pueden ser competentes en las salvaciones que se considere. Puedes añadir el bono de competencia si consideras que la criatura es competente. Consulta estos modificadores en la **Tabla de Bono de Competencia para Criaturas**.

TABLA DE BONO DE COMPETENCIA PARA CRIATURAS	
Nivel	Bono de Competencia
0	+1
1 o 2	+2
3 o 4	+3
5 o 6	+4
7 u 8	+5
9 o 10	+6
11 o 12	+7
13 o 14	+8
15 o 16	+9
17 o 18	+10
19 o 20	+11
21 o 22	+12

Clase de Armadura

La CA de una criatura la determina la armadura que lleva y, si aplica, su DES, de la misma forma que sucede con los PJs. Sin embargo, algunas criaturas tienen tamaños grandes o la piel especialmente resistente, aspectos que pueden afectar a la CA.

Es más sencillo golpear un objetivo grande que uno pequeño. Es algo que tendrás que tener en cuenta a la hora de establecer la CA de una criatura. Consulta la **Tabla de Modificador a la CA por Tamaño** para conocer el modificador que obtiene cada criatura en función de la clave de tamaño que posee.

TABLA DE MODIFICADOR A LA CA POR TAMAÑO

Tamaño	Modificador a la CA
[Diminuto]	+2
[Pequeño]	+1
[Medio]	-
[Grande]	-1
[Enorme]	-2
[Gigantesco]	-3

Si la criatura tiene una armadura natural debes utilizar una CA base que depende del nivel de la criatura y de si se trata de piel endurecida, escamosa o mineral. Puedes encontrar algunos valores aproximados en la **Tabla de Armaduras Naturales**. Ten en cuenta que a este valor luego debe aplicársele el modificador por tamaño y la puntuación de DES. Para aplicar la puntuación de DES, se han de tener en cuenta las siguientes reglas:

- La **piel endurecida** permite sumar DES a la CA.
- La **piel escamosa** permite sumar hasta un +2 por DES a la CA.
- La **piel mineral** no permite sumar DES a la CA.

TABLA DE ARMADURAS NATURALES

Nivel	Piel Endurecida	Piel Escamosa	Piel Mineral
0	De 10 a 12	De 12 a 14	De 14 a 16
1	De 10 a 12	De 13 a 15	De 15 a 17
2	De 11 a 13	De 14 a 16	De 15 a 17
3	De 11 a 13	De 14 a 16	De 16 a 18
4	De 11 a 13	De 15 a 17	De 16 a 18
5	De 12 a 14	De 15 a 17	De 16 a 18
6	De 12 a 14	De 16 a 18	De 17 a 19
7	De 12 a 14	De 16 a 18	De 17 a 19
8	De 13 a 15	De 17 a 19	De 17 a 19
9	De 13 a 15	De 18 a 21	De 18 a 20
10	De 13 a 15	De 19 a 22	De 18 a 20
11	De 14 a 16	De 20 a 23	De 19 a 21
12	De 14 a 16	De 21 a 24	De 19 a 21
13	De 14 a 16	De 22 a 25	De 20 a 22
14+	De 15 a 17	De 23 a 26	De 20 a 22

Daño

Como hemos visto anteriormente, el modificador de impacto depende del nivel. Sin embargo, cada ataque puede tener consecuencias muy diferentes.

La mayoría de los ataques producen daño, mientras que algunos de ellos pueden provocar efectos adicionales en el objetivo.

Para establecer el daño de un ataque lo primero que deberemos hacer es escoger el dado de daño que nos corresponde.

- Las **armas** utilizan el mismo dado de daño y el mismo tipo de daño que se indica en el **Capítulo 4**.
- Los **ataques corporales** como garras, dientes, golpes y demás, suelen tener un dado de daño dependiente del tamaño de la criatura y de su peligrosidad, según se muestra en la **Tabla de Daño Corporal**. Por lo general, en función de cómo se ataque, pueden causar daño cortante, perforante o contundente.

TABLA DE DAÑO CORPORAL

Tamaño	Dañino	Peligroso	Mortal
[<i>Diminuto</i>]	-	d4	d6
[<i>Pequeño</i>]	d4	d6	d6
[<i>Medio</i>]	d6	d8	d10
[<i>Grande</i>]	d8	d10	d10
[<i>Enorme</i>]	d10	d10	d12
[<i>Gigantesco</i>]	d10	d12	d12

En segundo lugar, es importante establecer el número de dados de daño que realiza un ataque. En el caso de las armas, se tiran tantos dados de daño como se indique en la descripción del arma, por el contrario, para los ataques corporales se añaden un mayor número de dados, que dependen del nivel, tal y como se muestra en la **Tabla de Número de Dados de Daño**.

TABLA DE NÚMERO DE DADOS DE DAÑO

Nivel	Dados de Daño
De 0 a 2	1 o 2
3 y 4	3
5 y 6	4
7 y 8	5
9 y 10	6
11 o más	7 o más

Es importante reseñar que los valores aquí mostrados son aproximados y que pueden ser mayores o menos en función de tu criterio. A la hora de escoger el daño entre dañino, peligroso y mortal, se recomienda tener en cuenta los talentos y propiedades especiales, para no crear un monstruo excesivamente poderoso:

- Un **ataque dañino** busca perjudicar a un enemigo, pero pocas veces mata. Puede ser utilizado por criaturas que atrapan a sus víctimas o que aplican un efecto extra de veneno.
- Un **ataque peligroso** es el ataque estándar de una criatura. Con su empleo, se intenta realizar el máximo daño posible.
- Un **ataque mortal** es un ataque especial que una criatura puede utilizar para acabar con sus enemigos. Estos ataques suelen tener algún límite o requerir del gasto de algún recurso.

Por último, recuerda sumar al daño el modificador de atributo que corresponda según su naturaleza.

Propiedades Especiales de los Ataques

Aquí te mostramos algunas propiedades especiales que pueden tener los ataques y que modifican su efecto al impactar. Las que se muestra aquí tan solo son ejemplos que puedes utilizar en tus primeras criaturas. Te animamos a que diseñes y pienses los tuyos propios, para hacer la experiencia de juego más emocionante e inesperada.

- **Adicional X.** Si el ataque logra impactar, el objetivo sufre tanto daño adicional como se indique —por ejemplo, «2d6 V»—. Puede reducir a la mitad este daño superando una salvación de Fortaleza.
- **Atrapador.** Si el ataque logra impactar, el objetivo queda [*Apresado*].
- **Brutal.** Dobra el daño causado por este ataque con arma contra criaturas de tamaño inferior.
- **Carga.** Si la criatura impacta con su ataque después de moverse de al menos 8 metros en línea recta, cualquier objetivo afectado debe superar una salvación de Fortaleza o sufre el doble de daño y queda [*Derribado*].
- **Debilitador.** Si el ataque logra impactar con éxito, el daño causado se resta a los PG máximos del objetivo. Este perjuicio finaliza después de un descanso. Si el objetivo llega a tener 0 PG máximos en un momento determinado, muere.
- **Derribador.** Si la criatura impacta con su ataque después de moverse de al menos 8 metros en línea recta, cualquier objetivo afectado debe superar una salvación de Fortaleza o queda [*Derribado*]. Si el objetivo queda [*Derribado*], la criatura puede emplear su acción bonus para realizar otro ataque.
- **Drenaje.** La criatura recupera tantos PG como daño realice con este ataque.

- **Paralizante.** Si la criatura impacta con su ataque, cualquier objetivo afectado debe superar una salvación de Fortaleza o queda *[Paralizado]*.
- **Recarga X.** Tras utilizarse ese ataque, queda agotado. Al inicio de cada turno de la criatura, debes sacar el resultado indicado —por ejemplo, «5-6»— en una tirada de 1d6 para poder volver a tener disponible el ataque.
- **Telaraña.** El objetivo queda *[Frenado]*. Con una acción, el objetivo puede intentar superar una prueba de atributo de Fuerza CD 12 para liberarse de la telaraña. La telaraña también puede ser atacada (CD 10 PG 5 INV G, P, V VUL F).
- **Venenos.** Si el ataque logra impactar, el objetivo debe superar una salvación de Fortaleza o queda *[Envenenado]* durante 1 minuto.

Ataques Especiales

Existen ataques especiales que no tienen por qué necesitar una tirada de ataque. A continuación se muestran un par de ejemplos que pueden servirte para crear los tuyos.

Aliento X

La criatura cubre con su aliento un cono de tantos metros como se indique en la **Tabla de Área del Aliento**. Todas las criaturas en el área reciben el daño especificado —por ejemplo, «13d6 F»— y deben superar una salvación de Reflejos para reducir el daño a la mitad.

TABLA DE ÁREA DEL ALIENTO	
Tamaño de la Criatura	Tamaño del Cono de Aliento
<i>[Diminuto]</i>	4 m
<i>[Pequeño]</i>	8 m
<i>[Medio]</i>	12 m
<i>[Grande]</i>	16 m
<i>[Enorme]</i>	20 m
<i>[Gigantesco]</i>	24 m

Esclavizar

El objetivo debe superar una salvación de Voluntad o queda *[Encantado]* hasta que la criatura muera o viaje a un mundo diferente. El objetivo queda bajo el control de la criatura y no puede utilizar reacciones. La criatura puede comunicarse telepáticamente con el objetivo a cualquier distancia. Cada vez que el objetivo recibe daño de cualquier fuente, puede realizar una salvación de Voluntad para finalizar el efecto.

Talentos

Más allá de los diferentes ataques que pueden realizar, todas las criaturas tienen sus particularidades. Los talentos diferencian a las criaturas entre sí, otorgando capacidades especiales. A continuación mostramos algunos ejemplos útiles:

- **Anfibio.** La criatura puede respirar bajo el agua.
- **Contener la Respiración.** La criatura puede respirar bajo el agua hasta 30 minutos seguidos.
- **Destructor.** Cuando la criatura ataque y reduzca los PG de su objetivo a 0, puede utilizar una acción bonus para moverse hasta la mitad de su movimiento y atacar a otro objetivo que tenga a su alcance.
- **Imparable.** La criatura es inmune a los estados de *[Frenado]*, *[Paralizado]* o *[Petrificado]*.
- **Lengua de Eir.** La criatura puede hablar con animales y plantas.
- **Levitar.** La criatura puede flotar medio metro por encima del suelo. Si cae, se considera siempre bajo los efectos del conjuro *Caída de Pluma*.
- **Multiataque X.** La criatura tiene el número de ataques indicados.
- **Nadar.** La criatura puede desplazarse de forma natural por el agua.
- **Nube Mucosa.** Mientras está bajo el agua, la criatura está rodeada por un mucosa del Caos. Cualquiera que permanezca a 2 m o menos de la criatura deberá superar una salvación de Constitución o enfermará durante 1d4 horas. La enfermedad provoca que el objetivo solo pueda respirar bajo el agua.
- **Oído Agudo.** La criatura tiene ventaja en las pruebas de atributo relacionadas con el sentido del oído.
- **Olfato Agudo.** La criatura tiene ventaja en las pruebas de atributo relacionadas con el sentido del olfato.
- **Rastreador Implacable.** La criatura conoce el lugar exacto donde se encuentra su invocador, siempre y cuando esté en el mismo plano.
- **Resistencia Inmortal.** Si el daño reduce los PG de la criatura a 0 y el último daño recibido no ha sido un crítico ni daño de tipo luz, puede superar una salvación de Fortaleza a CD 5 + el daño recibido en el último ataque para quedarse a 1 PG.
- **Resistencia Mágica.** La criatura tiene ventaja en las salvaciones contra conjuros y efectos mágicos.
- **Resuello X.** Cuando la criatura llega a 0 PG puede quedarse en 1 PG. Se puede utilizar este talento tantas veces como se especifique.
- **Sensibilidad a la Luz.** Bajo la luz del día, la criatura tiene desventaja en las tiradas de ataque y en las pruebas de Sabiduría que dependan de la vista.
- **Sobrevolar.** La criatura no provoca ataques de oportunidad.

- **Tácticas de Manada.** La criatura tiene ventaja en la tirada de ataque contra su objetivo si al menos uno de los aliados de la criatura que no esté [*Incapacitado*] está a 2 m del objetivo.
- **Telepatía Intrusiva.** La criatura descubre los deseos más profundos de cualquier ser que se comunique telepáticamente con ella.
- **Trepar.** La criatura puede desplazarse de forma natural por las paredes.
- **Visión en la Oscuridad X.** La criatura tiene visión en la oscuridad tantos metros como se indique.
- **Vista Aguda.** La criatura tiene ventaja en las pruebas de atributo relacionadas con el sentido de la vista.
- **Vista Ciega X.** La criatura tiene vista ciega tantos metros como se indique.
- **Volar.** La criatura puede desplazarse de forma natural por el aire.

Movimiento

El rasgo de movimiento de una criatura depende de muchas variables y debe cuantificarse en su justa medida. El movimiento estándar de un [*Humanoide*] de tamaño [*Medio*] será de 12 metros. A partir de ese baremo podemos establecer otros valores para el resto de criaturas:

- En principio, ningún movimiento, salvo los de criaturas voladoras, debería superar los 24 metros.
- Una criatura de menor tamaño posee un rasgo de movimiento menor que otra más grande.
- Una criatura capaz de volar puede moverse a mayor velocidad que otra que no pueda hacerlo.

Cuando crees una criatura, ten en cuenta también sus talentos, ya que muchos de ellos pueden definir el entorno en el que se desenvuelven mejor, y esto puede determinar su velocidad.

Iniciativa

Al igual que con los PJs, la iniciativa de una criatura se construye siempre con la DES.

Trasfondos

Muchas criaturas pueden poseer trasfondos, lo cual les otorga bonos de competencia en atributo y ventajas o desventajas en pruebas de atributo relacionadas con su trasfondo.

Los trasfondos son especialmente relevantes a la hora de crear seguidores, ya que muchos de ellos están especializados en habilidades muy concretas.

Bestiario

En las páginas siguientes se muestra un pequeño bestiario de ejemplo, que puede servir a modo de consulta rápida. No obstante, como ya se ha comentado con anterioridad, recomendamos a los Árbitros que creen sus propias criaturas con las pautas que se muestran en este capítulo.

NIVEL	NOMBRE	CLAVES	CH
7	Ánima feral	[Grande] [Incorpóreo] [Muerto Viviente]	15
	FUE DES CON INC SHB CHR FOR REF VOL INI		
	18 18 14 18 15 16 +4 +4 +7 +4		
14 MOV	ATQ Golpe Material. 2m 5d10+4 G. TAL Levitar, Multiataque 2 Golpe Material, Rastreador Implacable, Resistencia Mágica INV C, G, P, V		
	HECHQUES Y CHALENCOS		98 PG

NIVEL	NOMBRE	CLAVES	CH
2	Araña Gigante	[Bestia] [Grande] [Venenoso]	14
	FUE DES CON INC SHB CHR FOR REF VOL INI		
	14 16 12 2 11 4 +2 +3 +0 +3		
12 MOV	ATQ Mordisco. 2m 1d8+3 G Adicional 2d8 V ATQ Lanzarred. 12/24m Telaraña Recarga 5-6 TAL Trepas, Visión en la Oscuridad 24m		
	HECHQUES Y CHALENCOS		30 PG

NIVEL	NOMBRE	CLAVES	CH
2	Havispa Gigante	[Bestia] [Medio] [Venenoso]	12
	FUE DES CON INC SHB CHR FOR REF VOL INI		
	10 14 10 1 10 3 +0 +2 +0 +2		
20 MOV	ATQ Aguijón. 2m 1d6+2 P Adicional 3d6 V Paralizante TAL Volar		
	HECHQUES Y CHALENCOS		20 PG

NIVEL	NOMBRE	CLAVES	CH
0	Búho	[Bestia] [Diminuto]	11
	FUE DES CON INC SHB CHR FOR REF VOL INI		
	3 13 8 2 12 7 +0 +1 +1 +1		
24 MOV	ATQ Garras. 2m 1P TAL Oído Agudo, Sobrevolar, Visión en la Oscuridad 48m, Vista Aguda, Volar		
	HECHQUES Y CHALENCOS		2 PG

NIVEL	NOMBRE	CLAVES	
2	Caballo de Guerra	[Bestia] [Grande]	11 CH
	FUE	DES	CON
	18	12	13
	INC	SHB	CHR
	2	12	7
	FOR	REF	VOE
	+4	+1	+1
	INI		+1
24 MOV	ATQ Pezuñas. 2m 2d6+4 G Derribador		
	HECHQUES Y CHALENCOS		
			26 PG

NIVEL	NOMBRE	CLAVES	
1	Caballo de Monta	[Bestia] [Grande]	10 CH
	FUE	DES	CON
	16	10	12
	INC	SHB	CHR
	2	11	7
	FOR	REF	VOE
	+3	+0	+0
	INI		+0
24 MOV	ATQ Pezuñas. 2m 2d4+3 G		
	HECHQUES Y CHALENCOS		
			13 PG

NIVEL	NOMBRE	CLAVES	
1	Ciempies Gigante	[Bestia] [Pequeña]	13 CH
	FUE	DES	CON
	5	14	12
	INC	SHB	CHR
	1	7	3
	FOR	REF	VOE
	+1	+2	+0
	INI		+2
12 MOV	ATQ Mordisco. 2m 1d4+2 P Adicional 3d6 V		
	TAL Trepas.		
	HECHQUES Y CHALENCOS		
			9 PG

NIVEL	NOMBRE	CLAVES	
2	Cocodrilo	[Bestia] [Grande]	12 CH
	FUE	DES	CON
	15	10	13
	INC	SHB	CHR
	2	10	5
	FOR	REF	VOE
	+2	+0	+0
	INI		+0
10 MOV	ATQ Mordisco. 2m 1d10+2 P Atrapador		
	TAL Contener la Respiración, Nadar		
	HECHQUES Y CHALENCOS		
			26 PG

NIVEL	NOMBRE	CLAVES	
5	Cocodrilo Gigante	[Bestia] [Enorme]	14 CH
	FUE	DES	CON
	21	9	17
	INC	SHB	CHR
	2	10	7
	FOR	REF	VOE
	+5	+0	+0
	INI		-1
14 MOV	ATQ Mordisco. 2m 3d10+5 P Atrapador		
	TAL Contener la Respiración, Multiataque 2 Mordisco, Nadar		
	HECHQUES Y CHALENCOS		
			85 PG

NIVEL	NOMBRE	CLAVES
4	Escorpión Gigante	[Bestia] [Grande] [Venenoso]
	FUE DES CON INC SHB CHR FOR REF VOE INI	
	15 13 15 1 9 3 +2 +1 +0 +1	
16 MOV	ATQ Pinzas. 2m 1d8+2 G Apresador. ATQ Aguijón. 2m 1d10+2 P Adicional 4d10 V TAL Multiataque 2 Pinzas 1 Aguijón, Vista Ciega 24m	
	HECHQUES Y CHALENCOS	56 pg

NIVEL	NOMBRE	CLAVES
1	Esqueleto	[Maligno] [Medio] [Muerto Viviente]
	FUE DES CON INC SHB CHR FOR REF VOE INI	
	10 14 15 6 8 5 +2 +2 +0 +2	
12 MOV	ATQ Espada corta. 2m 1d6+2 C ATQ Arco corto. 32/128 m 1d6+2 P TAL Visión en la Oscuridad 24m INV V VUL G	
	HECHQUES Y CHALENCOS	12 pg

NIVEL	NOMBRE	CLAVES
3	Espectro	[Maligno] [Medio] [Muerto Viviente] [Incorpóreo]
	FUE DES CON INC SHB CHR FOR REF VOE INI	
	1 14 9 10 10 11 +0 +2 +0 +2	
20 MOV	ATQ Drenaje Vital. 2m 3d6 O Debilitador TAL Levitar, Sensibilidad a la Luz RES A, C, E, F, G, P, R, T INV O, V	
	HECHQUES Y CHALENCOS	27 pg

NIVEL	NOMBRE	CLAVES
3	Ghast	[Maligno] [Medio] [Muerto Viviente]
	FUE DES CON INC SHB CHR FOR REF VOE INI	
	16 17 10 11 10 8 +3 +3 +0 +3	
12 MOV	ATQ Mordisco. 2m 2d8+3 P ATQ Garras. 2m 2d6+2 C Paralizante TAL Inmune a Expulsión, Visión en la Oscuridad 24m RES O INV V	
	HECHQUES Y CHALENCOS	30 pg

NIVEL	NOMBRE	CLAVES
2	Ghoul	[Maligno] [Medio] [Muerto Viviente]
	FUE DES CON INC SHB CHR FOR REF VOE INI	
	13 15 10 7 10 6 +1 +2 +0 +2	
12 MOV	ATQ Mordisco. 2m 2d6+2 P ATQ Garras. 2m 2d4+2 C Paralizante TAL Visión en la Oscuridad 24m INV V	
	HECHQUES Y CHALENCOS	20 pg

NIVEL 0 **NOMBRE** Hiena **CLAVES** [Bestia] [Medio]

FUE	DES	CON	INC	SHB	CHR	FOR	REF	VOE	INI
11	13	12	2	12	5	+1	+1	+1	+1

20 MOV

ATQ Mordisco. 2m 1d6 P TAL Tácticas de Manada

5 PG

HECHOS Y CALLENOS

NIVEL 3 **NOMBRE** Hiena Gigante **CLAVES** [Bestia] [Grande]

FUE	DES	CON	INC	SHB	CHR	FOR	REF	VOE	INI
16	14	14	2	12	7	+3	+2	+1	+2

20 MOV

ATQ Mordisco. 2m 2d6+3 P TAL Destructor

42 PG

HECHOS Y CALLENOS

NIVEL 1 **NOMBRE** Jabalí **CLAVES** [Bestia] [Medio]

FUE	DES	CON	INC	SHB	CHR	FOR	REF	VOE	INI
13	11	12	2	9	5	+1	+0	+0	+0

16 MOV

ATQ Colmillos. 2m 1d6+1 C TAL Carga, Resuello 1.

11 PG

HECHOS Y CALLENOS

NIVEL 2 **NOMBRE** Lagarto Gigante **CLAVES** [Bestia] [Grande]

FUE	DES	CON	INC	SHB	CHR	FOR	REF	VOE	INI
15	12	14	2	10	5	+2	+1	+0	+1

12 MOV

ATQ Mordisco. 2m 1d8+2 P TAL Trepar, Visión en la Oscuridad 12m.

28 PG

HECHOS Y CALLENOS

NIVEL 2 **NOMBRE** León **CLAVES** [Bestia] [Grande]

FUE	DES	CON	INC	SHB	CHR	FOR	REF	VOE	INI
17	15	13	3	12	8	+3	+2	+1	+2

20 MOV

ATQ Mordisco. 2m 1d8+3 P ATQ Garras 2m 1d6+3 C Derribador
TAL Olfato Agudo, Tácticas de Manada

26 PG

HECHOS Y CALLENOS

NIVEL	NOMBRE	CLAVES
1	Lobo	[Bestia] [Medio]
	FUE DES CON INC SHB CHR FOR REF VOE INI	
	12 15 12 3 12 6 +1 +2 +1 +2	
16 MOV	ATQ Mordisco. 2m 2d4+2 P TAL Oído Agudo, Olfato Agudo, Tácticas de Manada.	13 CH 11 PG
HECHQUES Y CHALENCOS		

NIVEL	NOMBRE	CLAVES
3	Lobo Salvaje	[Bestia] [Grande]
	FUE DES CON INC SHB CHR FOR REF VOE INI	
	17 15 15 3 12 7 +3 +2 +1 +2	
20 MOV	ATQ Mordisco. 2m 2d6+3 P TAL Oído Agudo, Olfato Agudo, Tácticas de Manada.	14 CH 42 PG
HECHQUES Y CHALENCOS		

NIVEL	NOMBRE	CLAVES
2	Murciélago Gigante	[Bestia] [Grande]
	FUE DES CON INC SHB CHR FOR REF VOE INI	
	16 16 11 2 12 6 +3 +3 +1 +3	
24 MOV	ATQ Mordisco. 2m 1d8+3 P TAL Oído Agudo, Visión Ciega 24m, Volar.	13 CH 24 PG
HECHQUES Y CHALENCOS		

NIVEL	NOMBRE	CLAVES
3	Oso Blanco	[Bestia] [Grande]
	FUE DES CON INC SHB CHR FOR REF VOE INI	
	20 10 16 2 13 7 +5 +0 +1 +0	
16 MOV	ATQ Mordisco. 2m 1d8+5 P ATQ Garras. 2m 2d6+5 C TAL Multiataque 1 Mordisco 1 Garras, Nadar, Olfato Agudo	12 CH 45 PG
HECHQUES Y CHALENCOS		

NIVEL	NOMBRE	CLAVES
2	Oso Marrón	[Bestia] [Grande]
	FUE DES CON INC SHB CHR FOR REF VOE INI	
	19 10 16 2 13 7 +4 +0 +1 +0	
16 MOV	ATQ Mordisco. 2m 1d8+4 P ATQ Garras. 2m 2d6+4 C TAL Multiataque 1 Mordisco 1 Garras, Olfato Agudo, Trepár.	11 CH 30 PG
HECHQUES Y CHALENCOS		

NIVEL 1 **NOMBRE** Oso Negro **CLAVES** [Bestia] [Medio] **CH** 11

FUE	DES	CON	INC	SHB	CHR	FOR	REF	VOE	INI
15	10	14	2	12	7	+2	+0	+1	+0

16 MOV

ATQ Mordisco. 2m 1d6+2 P ATQ Garras. 2m 2d4+2 C
TAL Multiataque 1 Mordisco 1 Garras, Olfato Agudo

HECHOS Y CALLENOS **PG** 12

NIVEL 1 **NOMBRE** Pantera **CLAVES** [Bestia] [Medio] **CH** 12

FUE	DES	CON	INC	SHB	CHR	FOR	REF	VOE	INI
14	15	10	3	14	7	+2	+2	+2	+2

16 MOV

ATQ Mordisco. 2m 1d6+2 P ATQ Garras. 2m 1d4+2 C Derribador
TAL Olfato Agudo, Tácticas de Manada.

HECHOS Y CALLENOS **PG** 11

NIVEL 1 **NOMBRE** Rata Gigante **CLAVES** [Bestia] [Pequeña] **CH** 12

FUE	DES	CON	INC	SHB	CHR	FOR	REF	VOE	INI
7	15	11	2	10	4	+0	+2	+0	+2

12 MOV

ATQ Mordisco. 2m 1d4+2 P TAL Olfato Agudo, Tácticas de Manada.

HECHOS Y CALLENOS **PG** 8

NIVEL 0 **NOMBRE** Serpiente Venenosa **CLAVES** [Bestia] [Diminuta] [Venenoso] **CH** 13

FUE	DES	CON	INC	SHB	CHR	FOR	REF	VOE	INI
2	16	11	1	10	3	+0	+3	+0	+3

12 MOV

ATQ Mordisco. 2m 1 P Adicional 2d4 V Venenoso
TAL Nadar, Vista Ciega 4m

HECHOS Y CALLENOS **PG** 3

NIVEL 1 **NOMBRE** Zombi **CLAVES** [Maligno] [Medio] [Muerto/Viviente] **CH** 8

FUE	DES	CON	INC	SHB	CHR	FOR	REF	VOE	INI
13	6	16	3	6	5	+3	+0	+0	-2

8 MOV

ATQ Golpe. 2m 1d6+1 C TAL Resistencia-Invencible INV V

HECHOS Y CALLENOS **PG** 19



Apéndice A: La Aventura de Eirendor

Nuestra epopeya para dar a luz este libro necesitó del esfuerzo de cientos de mecenas, que nos apoyaron confiando en nosotros. Sin ellos, probablemente este manual no existiría en su versión física.

Muchas gracias a todos por confiar en nosotros y ayudarnos a alcanzar nuestros objetivos.

Esto no podría haberse llevado a cabo sin...

La capacidad marcial de...

Alfonso J. Barceló (Funs Athal)
Antonio Ramón Berbell Gonell
Daniel Fernández García
David Miguel Rivas Ascaso
Enrique Sabariego

Felipe Santamaría
Jorge “George1516” González Robles
Pablo “Crom” Ganter
Sergio Vicente Santos
WallaceMcGregor

La fe de...

Akerraren Adarrak
Artus Sanchez
Caitlyn Pérez Alonso
Fernando Coronado
Gerard “Anfirekth” Pasarrius

José Carlos Carmona Geniz
José Gabriel Pérez
Luis Montejano
Miguel Torija Mora
Víctor Pérez López

Los conjuros de...

Barbulina
Daniel Carretero Lozano
Eneko Menica
Eneko Palencia
Jagnar Ira Repentina

Maik
Pedro Camacho
Pedro Pablo Calvo
Ramón Ayala Sánchez
Serkaz Oscar

La destreza y sigilo de...

Andres (Driine)
David Gutiérrez Torrejón “Guty”
David Sánchez Alonso
Fada Joe
Francisco David Guillen Perez (Ronin)

Jesús Miguel Quesada “Korhill”
José Valverde
Rafael José Pardo Macías
Ricardo Dorda
Xavi Nieto

La tenacidad y rapidez de...

Antonio Trapero
Fernando Leiva C.
Janina Vilana
Jaume Duran
Jon Etxaniz “Sard”

José Yáñez Gonzalez (Thenguel)
Luis López Ortiz “Roek”
Nacho el Berserkgangr
Pedro Gil “Steinkel”
Ronny González, El Paladín de Dargor

La infatigable capacidad de...

Edgar Garcia Paez
jose gonzalez ruiz
Lassar Layam
Munin Haraldson

Omar Fseil Alba
Pelolargo
Rubenin CDR La Forja

La colaboración de...

ACOLON "GALLEGO"
Acrobata2000
Adrasto
Adrián "Adrone" Pérez Sánchez
Ainhoa Gracia Ramos
Alberto Nogueira Alférez
Alejandro Manchón
Alejandro Vigil Morán
Alex Santonja "Kano"
Alfonso Cabello Flores
Andrés Giménez Sánchez (Eljardinero)
Andreu Pèlachs Buch
Anna Vegas
Antonio "Kon" Rivera
Antonio Martín Montoro
Antonio Roda Martínez
Arabisén Moreno Déniz
Arcanus
Asociación PIFIA-D100
Aspenazt
AV
Baladre el cochipi valiente
bestiaoscuro
Biri
Borja "Khaine" Salcines
Borja Calzada González
Carlos Alberto
Carlos Cortés y su compañero Víctor
Carlos Daniel Muñoz
Carlos de la Cruz
Carlos G Revilla
Carlos Gómez Quiles
Char (Mecatol Rex)
Clara Breaking
Club de rol Aminoael
CrisGM+OjkPA
Cronista
Curino

Dani
Dani Durán
Dani Yimbo
Daniel Andújar García
Daniel Rodríguez "Alsharak"
Daniel y Eloi García
Darío
Dariolink
David Arkerion
David Col
David de Diego
David Fluhr
David Gonzalez Ruiz
David HR LCDH
David Llucian
DELSÉNOR
Dérebond
Diego Eraso Escalona
Domingo Guzmán Vélez
Dornok
Einar
Einar Pazos Ares
El Guardián
Elei-Rah el Desiano
elgranbeni
Elwood Barry
Enric Grau
Erik
Eris
Eyvir Am
Fco Javier Herrero (fanpi)
Fermin gonzalez lopez
Fito Garcia
Fran Bejarano
Francesc Foixench Vilagrasa
Francisco J. Cabrero
Francisco Javier Suárez (Vesten)
Francisco José Alonso Vázquez

Frank W. Stonecraft
 Frini
 Gawl
 Gurban Soothsayer
 guumaster
 Hedrian el aleman
 Hródólf Siempretento
 Hugo Calzada González
 Hugo Reyes Navarrete
 Hybardin
 Ignacio de Orueta
 Ismael "Briddmand" Ávalos Pérez
 Israel Vallejo
 Itcha
 Ivan
 Iván A. Martín Santiago
 Iván Gil
 Javi Solo
 Javier "cabohicks" Garcia
 Javier Aguado aka emux
 Javier F.G."Viejo"
 Javier Iglesias
 Javier Jaraba García
 Javier Serrano
 Jesús "Wërshe" Céspedes
 jmm_master
 Joel Ibañez
 Jonatan Oliva
 Joram Pucelano
 Jordi Rabionet
 Jorge Arévalo Martín
 Jorge García-Page Pérez
 José David Rodríguez Mesa
 José Fernández Leralta
 José Francisco Riera Díaz
 José Leopoldo Hdez Simón
 jose luis bezos
 jose luis guardiola
 José Manuel Guirado
 Jose Manuel Real (piedrapapeld20)
 José Miguel Martínez López
 José Penedo Fernández
 José Ramon Balcells Cuenca
 Josefa Sáez
 Josema
 Josema "Yrdin" Romeo
 josemasaga

Josep Maria Serres
 Juan Carlos Carrasco Pablo
 Juan Carlos San Vicente "Dalamar"
 Juan Diego
 Juan Jose Perez Pizarro "Majere"
 Juan José Ramírez Laraña
 Juanjo Munárriz Sánchez
 Julián López
 Justo MR
 Kees D. van den Berg
 Kelemvor Freshbane
 Khanach
 Koldo Fernandez
 Kujo
 LOLencio
 LORD D'OLOR
 Luis Ángel Madorran Azcona
 Luis Muñoz Sánchez
 Manu "HipsteRPG" Torreiro
 Manuel Alegre Morales
 Manuel Arjona Climent
 Manuela
 Marcelino Miranda Martín
 Marcos G. Hava
 Marcos López (Belloton)
 Mario Grande
 Martin Cambronero Honrubia
 McAllus
 Melas
 Memorias del Soñador
 Mi mamá
 Michel Foisy
 Midhwen
 Miguel Angel
 Miguel López del Pueyo
 Miguel Morcillo Moreno (Morci)
 Nacho "El Pathwarden" Buey
 Natanael
 Naug Pie de Hierro
 negrus
 Nel Garcia Rivas
 Nixitro
 Odin Lekuona Boixadera
 Óliver del Río "Aravan"
 orionvulkan
 Oscar Estévez Soler
 Pablo "Azkoy" Pazos

Pablo “Hersho” Dominguez
 Pablo Martínez Llorente
 Pablo Molina Ortiz
 Paco Miranda Marchal (Balthan)
 Pinopiñonero
 Rabosa
 Rafa Gant
 Rafael Garrido Rodríguez
 Ramón Amorós
 Ramón Vidal Díez de Ulzurrun
 Raúl “Ramsey” Gorbea
 Roman Aixendri
 Roman Moreno “Turbiales”
 Rubén Ángel Hernández Gómez
 Ruben Saldaña “Ezkardan”
 Ruggin Stonemarten
 Rulio BloodFire
 Samuel Cacheiro Herrero
 Samuel ortuño salmeron
 Sangus
 Sendanegra
 Senko
 Sergi Cubells
 Sergio Coteló

Sergio Moreno
 Sergio Rebollo “Tersoal”
 Sergio Selfa
 Serra Marbol
 Sesenra
 Shin Ayami
 Shoghi Lozano Polo
 Skaven
 Slink
 Smanix
 Snug
 Taldo
 Tilmöst & Yälassûl
 Tomás Regajo Gallego “The Eternal Master”
 Toni Salinas (Master Azael)
 Tonijor
 Verkath
 Victor Melo
 Voignar
 Xavi Hernàndez “Xaierrrre”
 Zoius
 Zonk-PJ Demonio Sonriente

El patronazgo de...

Armageddon Comic
 Callejón Dragón
 Dosdediez.es
 Dungeon Marvels
 Juegos de Mesa y Rol

La Orda
 Mathom
 Proconsumibles
 RolSolidario.es
 Trastos Frikis

Y la existencia de...



Apéndice B: Conversiones

Como bien es sabido, Eirendor es un juego basado en la quinta edición del juego de rol más grande del mundo. Sin embargo, el estilo de juego que Eirendor pretende emular está mucho más cerca de ediciones pretéritas.

El juego de rol que tienes en las manos posee una compatibilidad casi total con ambas versiones. En este apéndice te mostramos los pocos cambios que has de realizar para utilizar tus viejos módulos en Eirendor.

Quinta Edición

Las aventuras y módulos de la quinta edición del juego de rol más grande jamás creado pueden llevarse a la mesa de juego con Eirendor de forma directa. Sin embargo, por comodidad es interesante tener en cuenta los siguientes aspectos:

- Las seis **salvaciones** de quinta edición se corresponden a los atributos. Con los modificadores de atributo se pueden generar las salvaciones habituales en Eirendor. Si aún así necesitas proceder de forma inmediata, aplica como Fortaleza la salvación más alta entre Fuerza y Constitución, como Reflejos la más alta entre Destreza e Inteligencia y como Voluntad la más alta entre Sabiduría y Carisma.
- Las **pruebas de habilidad** de quinta edición deben convertirse en pruebas de atributo de Eirendor. En las mismas pruebas se menciona el atributo relacionado, con lo que la conversión es directa.
- La **experiencia** se calcula de forma muy diferente y no es compatible. Aún así, es extremadamente sencillo valorar el nivel de un monstruo de quinta edición. Por lo general, un personaje de quinta edición es equivalente a un personaje de la mitad de niveles en Eirendor, redondeando hacia arriba. De esta forma, si tienes un personaje de quinta edición que ha alcanzado el nivel 7, será equivalente a un personaje de Eirendor de nivel 4.

Con respecto a los monstruos y otros rasgos, ambos juegos son totalmente compatibles. El resultado de generar un monstruo puede ser diferente, pero como en Eirendor el Valor de Desafío no existe, si en quinta edición un monstruo concreto es más o menos poderoso el coste en experiencia es irrelevante. Recuerda que en este juego la obtención de experiencia la determinan las consecuencias del encuentro.



Ediciones Clásicas

Si bien las ediciones clásicas no contemplan todos los aspectos de juego que sí contempla Eirendor, su conversión resulta extremadamente sencilla.

- Algunas ediciones clásicas empleaban **CA descendente**. Eirendor utiliza la CA ascendente, por lo que si el juego del que quieres realizar la conversión tiene CA descendente, puedes obtener la CA equivalente en Eirendor restando la CA a 19.
- Casi todos los **monstruos** de las antiguas ediciones trabajan con Dados de Golpe como método de establecer el nivel del personaje, sus ataques y otros rasgos. Como conversión sencilla debes tener en cuenta que dos Dados de Golpe de una edición clásica equivalen a un nivel en Eirendor. Siempre redondearemos hacia abajo en esta comparación. Un personaje con 3 Dados de Golpe, convertido a Eirendor tendrá nivel 1.
- Es cierto que el **daño** total que una criatura de estas primeras ediciones puede realizar puede quedarse un poco escaso. Para resolver esto, todas las criaturas realizan con cada ataque tantos puntos de daño adicionales como su nivel.
- Con respecto a la experiencia, al igual que con la quinta edición, es irrelevante, en tanto en cuanto Eirendor utiliza un método de experiencia muy diferente que sustituye cualquier otra forma de avance.

Apéndice C: Licencia

Todas las mecánicas y el sistema de juego son parte del **Game Content** y están bajo la **OPEN GAME LICENSE Versión 1.0a**.

Las ilustraciones y contenidos referentes a la ambientación se consideran **Product Identity**.

LICENCIA DE JUEGO OPEN GAME LICENSE Versión 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters,

spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

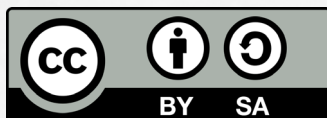
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Todas las ilustraciones de este libro pertenecen a sus autores.

Eirendor, Valdanar, y el resto de la ambientación, así como todos los textos, están bajo la licencia **Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)**.

END OF LICENSE



Se permite el uso comercial de la obra y de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.

NOMBRE:
CLASE:
CLAVES:

Elrendor

El Albor de la Quinta Edad

Exp. _____

Nivel 1 2 3 4 5
6 7 8 9 10

ATRIBUTOS

Fuerza			
Destreza			
Constitución			
Inteligencia			
Sabiduría			
Carisma			

punc. mod. comp.

MOV.

INICIATIVA

BONO COMP.

CH

ESFUERZO

SALVACIONES

Fortaleza		
Reflejos		
Voluntad		

MOD. COMP.

PODER

COCAL

PTOS. DE GOLPE

COCAL

TEMPORAL

TEMPORAL

ATAQUES

ARMH

IMPACTO

DÑO

CLAVES

EQUIPO Y DINERO

TALENTOS Y CONJUROS



[illegible][illegible]

¡Teme la Quinta Edad!

La Quinta Edad se acerca, y Eirendor se enfrenta a su hora más oscura. Empuña tu arma, actualiza tu libro de conjuros y reza tus últimos salmos a Lux, pues todo lo que conoces está en peligro.

Este manual es la puerta de entrada a un maravilloso mundo de fantasía donde tus compañeros y tú viviréis infinitas aventuras y descubriréis increíbles misterios.

Eirendor está basado en las reglas de la quinta edición del juego de rol más grande jamás creado.

