

Información legal

El documento de referencia del sistema 5.2.1 (“SRD 5.2.1”) lo proporciona de forma gratuita Wizards of the Coast LLC (“Wizards”) de acuerdo con los términos de la [“Creative Commons Attribution 4.0 International License” \(licencia internacional de atribución/reconocimiento 4.0 de Creative Commons\)](#) (“CC-BY-4.0”). Eres libre de usar el contenido de este documento de cualquier forma que permita dicha licencia CC-BY-4.0, siempre y cuando incluyas la siguiente declaración de atribución/reconocimiento en cualquiera de tus obras:

Esta obra incluye material procedente del documento de referencia del sistema 5.2.1 (“SRD 5.2.1”) de Wizards of the Coast LLC, disponible en <https://www.dndbeyond.com/srd>. La licencia sobre el SRD 5.2.1 se concede de acuerdo con la licencia internacional de atribución/reconocimiento 4.0 de Creative Commons, disponible en <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>.

Te pedimos que no incluyas más atribuciones o reconocimientos a Wizards, su empresa matriz o sus filiales que los indicados anteriormente. Sin embargo, puedes incluir una declaración en tu obra indicando que es “compatible con la quinta edición” o “compatible con la 5E”.

La sección 5 de la licencia CC-BY-4.0 incluye una exención de garantías y una limitación de responsabilidad que limitan nuestras responsabilidades respecto a ti.

Contenido

Información legal	1
Cómo jugar	5
El ritmo de juego	5
Las seis características	5
Las pruebas con d20	6
Pruebas de característica	6
Tiradas de salvación	7
Tiradas de ataque	7
Ventaja y desventaja	8
Competencia	8
Acciones	10
Acciones adicionales	11
Reacciones	11
Interacciones sociales	11
Exploración	12
Visión e iluminación	12
Esconderse	12
Interactuar con objetos	12
Peligros	13
Viajar	13
Combate	14
Estructura de un combate	14
Movimiento y posición	15
Atacar	16
Ataques a distancia	16
Ataques cuerpo a cuerpo	17
Combate montado	17
Combate bajo el agua	17
Daño y curación	17
Puntos de golpe	17
Tiradas de daño	18
Críticos	18
Tiradas de salvación y daño	18
Tipos de daño	18
Resistencia y vulnerabilidad	18
Inmunidad	19
Curación	19
Llegar a 0 puntos de golpe	19
Puntos de golpe temporales	20
Creación de personajes	21
Elegir una hoja de personaje	21
Crear tu personaje	21
Progresión de niveles	25
Comenzar en niveles superiores	27
Multiclase	27
Bagatelas	29
Clases	32
Bárbaro	32
Subclase de bárbaro:	
Senda del berserker	34
Bardo	35
Lista de conjuros de bardo	37
Subclase de bardo:	
Colegio del conocimiento	39
Brujo	40
Opciones de invocación	
sobrenatural	42
Lista de conjuros de brujo	45
Subclase de brujo: Patrón infernal	46
Clérigo	47
Lista de conjuros de clérigo	49

Subclase de clérigo: Dominio de	
la vida	51
Druida	52
Lista de conjuros de druida	55
Subclase de druida:	
Círculo de la tierra	57
Explorador	58
Lista de conjuros de explorador	60
Subclase de explorador: Cazador	61
Guerrero	62
Subclase de guerrero: Campeón	64
Hechicero	64
Opciones de metamagia	67
Lista de conjuros de hechicero	68
Subclase de hechicero: Hechicería	
dracónica	70
Mago	71
Lista de conjuros de mago	73
Subclase de mago: Evocador	76
Monje	77
Subclase de monje: Guerrero	
de la mano abierta	80
Paladín	81
Lista de conjuros de paladín	84
Subclase de paladín: Juramento	
de entrega	84
Pícaro	86
Subclase de pícaro: Ladrón	88
Orígenes de personaje	89
Trasfondos de personaje	89
Acólito	89
Criminal	89
Erudito	89
Soldado	89
Especies de personaje	89
Dracónido	90
Elfo	90
Enano	91
Gnomo	91
Goliath	92
Humano	92
Mediano	92
Orco	92
Tiefling	93
Dotes	94
Descripciones de dotes	94
Dotes de origen	94
Dotes generales	94
Dotes de estilo de combate	95
Dotes de don épico	95
Equipo	97
Monedas	97
Armas	97
Propiedades	97
Propiedades de maestría	98
Armaduras	100
Herramientas	101
Equipo de aventureros	102
Monturas y vehículos	109
Gastos relativos al nivel de vida	110
Comida, bebida y alojamiento	110
Asalariados	111
Lanzamiento de conjuros	111
Objetos mágicos	111

Fabricar objetos no mágicos	112
Elaborar pociones de curación	112
Elaborar pergaminos de conjuro	112
Conjuros	114
Obtener conjuros	114
Lanzar conjuros	114
Descripciones de conjuros	118
Glosario de reglas	194
Herramientas del juego	211
Ritmo de viaje	211
Crear un trasfondo	211
Maldiciones y enfermedades	
mágicas	212
Efectos ambientales	214
Miedo y estrés psicológico	215
Veneno	216
Trampas	218
Encuentros de combate	221
Objetos mágicos	223
Categorías de objetos mágicos	223
Rareza de los objetos mágicos	224
Activar un objeto mágico	225
“El siguiente amanecer”	225
Objetos malditos	225
Resistencia de los objetos mágicos	225
Fabricar objetos mágicos	226
Objetos mágicos conscientes	226
Objetos mágicos de la A a la Z	228
Monstruos	278
Descripción general de los perfiles	278
Partes de un perfil	278
Interpretar a un monstruo	279
Monstruos de la A a la Z	283
Animales	376

Índice de perfiles

Aboleth	283
Acechador invisible	283
Acechador osgo	356
Águila	376
Águila gigante	376
Alce	376
Alce gigante	377
Alfombra asfixiante animada	355
Alosaurio	377
Ankheg	284
Anquilosaurio	377
Aparición	284
Araña	377
Araña de fase	284
Araña gigante	378
Árbol despertado	360
Arbusto despertado	360
Archelon	378
Archimago	347
Armadura animada	355
Arpía	285

Asesino.....	285	Djinn.....	296	Ettin.....	325
Avispa gigante.....	378	Doppelganger.....	297	Experto en escaramuzas sirénido ...	368
Babuino.....	378	Dragón azul adulto.....	298	Extremidad de troll.....	372
Balor.....	286	Dragón azul anciano.....	299	Fanático sectario.....	368
Bandido.....	286	Dragón azul joven.....	298	Fantasma.....	325
Basilisco.....	287	Dragón blanco adulto.....	300	Fuego fatuo.....	326
Batidor.....	287	Dragón blanco anciano.....	300	Gárgola.....	326
Behir.....	287	Dragón blanco joven.....	299	Gato.....	386
Berserker.....	288	Dragón de bronce adulto.....	302	Gelatina ocre.....	327
Bocón barbotante.....	288	Dragón de bronce anciano.....	302	Ghast.....	327
Broza movediza.....	289	Dragón de bronce joven.....	301	Gigante de escarcha.....	327
Búho.....	379	Dragón de cobre adulto.....	303	Gigante de fuego.....	328
Búho gigante.....	379	Dragón de cobre anciano.....	304	Gigante de las colinas.....	328
Buitre.....	379	Dragón de cobre joven.....	303	Gigante de las nubes.....	328
Buitre gigante.....	379	Dragón de oro adulto.....	306	Gigante de las tormentas.....	329
Bulette.....	289	Dragón de oro anciano.....	306	Gigante de piedra.....	329
Caballero.....	289	Dragón de oro joven.....	305	Glabrezu.....	330
Caballito de mar.....	380	Dragón de oropel adulto.....	308	Gladiador.....	330
Caballito de mar gigante.....	380	Dragón de oropel anciano.....	308	Gólem de arcilla.....	331
Caballo de guerra.....	380	Dragón de oropel joven.....	307	Gólem de carne.....	332
Caballo de guerra esqueleto.....	323	Dragón de plata adulto.....	310	Gólem de hierro.....	332
Caballo de monta.....	380	Dragón de plata anciano.....	310	Gólem de piedra.....	333
Caballo de tiro.....	380	Dragón de plata joven.....	309	Gorgon.....	333
Cabra.....	381	Dragón negro adulto.....	312	Grick.....	334
Cabra gigante.....	381	Dragón negro anciano.....	312	Grifo.....	334
Camello.....	381	Dragón negro joven.....	311	Grimlock.....	334
Cangrejo.....	381	Dragón rojo adulto.....	313	Guardia.....	335
Cangrejo gigante.....	381	Dragón rojo anciano.....	314	Guardián escudo.....	334
Capitán bandido.....	287	Dragón rojo joven.....	313	Guerrero de infantería.....	335
Capitán de la guardia.....	335	Dragón tortuga.....	316	Guerrero gnoll.....	330
Capitán hobgoblin.....	338	Dragón verde adulto.....	315	Guerrero goblin.....	331
Capitán pirata.....	359	Dragón verde anciano.....	316	Guerrero hobgoblin.....	338
Centinela azer.....	286	Dragón verde joven.....	315	Guerrero kobold.....	343
Chacal.....	382	Draña.....	317	Guerrero osgo.....	356
Chuul.....	290	Dretch.....	317	Guerrero sahuagin.....	367
Ciempis gigante.....	382	Dríade.....	317	Guerrero veterano.....	335
Cieno gris.....	290	Druida.....	318	Guiverno.....	336
Ciervo.....	382	Duende.....	318	Gul.....	336
Cocatriz.....	291	Elefante.....	383	Gusano púrpura.....	336
Cocodrilo.....	382	Elemental de agua.....	318	Halcón.....	386
Cocodrilo gigante.....	382	Elemental de aire.....	319	Halcón sangriento.....	386
Comadreja.....	383	Elemental de fuego.....	319	Hezrou.....	337
Comadreja gigante.....	383	Elemental de tierra.....	320	Hidra.....	337
Couatl.....	291	Engendro vampírico.....	373	Hiena.....	386
Cría de dragón azul.....	298	Enjambre de cuervos.....	384	Hiena gigante.....	387
Cría de dragón blanco.....	299	Enjambre de garras reptantes.....	326	Hipogrifo.....	338
Cría de dragón de bronce.....	301	Enjambre de insectos.....	384	Hipopótamo.....	387
Cría de dragón de cobre.....	303	Enjambre de murciélagos.....	384	Hombre jabalí.....	338
Cría de dragón de oro.....	305	Enjambre de pirañas.....	384	Hombre lobo.....	339
Cría de dragón de oropel.....	307	Enjambre de ratas.....	385	Hombre oso.....	339
Cría de dragón de plata.....	309	Enjambre de serpientes venenosas... 385		Hombre rata.....	340
Cría de dragón negro.....	311	Ent.....	320	Hombre tigre.....	340
Cría de dragón rojo.....	313	Erinia.....	320	Homúnculo.....	341
Cría de dragón verde.....	314	Escarabajo de fuego gigante.....	385	Hongo chillón.....	341
Cubo gelatinoso.....	292	Escorpión.....	385	Hongo violeta.....	341
Cuervo.....	383	Escorpión gigante.....	386	Huargo.....	341
Deva.....	292	Esfinge de las maravillas.....	321	Ifrit.....	342
Diablillo.....	293	Esfinge del conocimiento.....	321	Incubo.....	342
Diablo astado.....	293	Esfinge del valor.....	322	Jabalí.....	387
Diablo barbado.....	293	Espada voladora animada.....	355	Jabalí gigante.....	387
Diablo de las cadenas.....	294	Espectro.....	323	Jefe goblin.....	331
Diablo de la sima.....	294	Espía.....	323	Jefe pendenciero.....	358
Diablo gélido.....	295	Esqueleto.....	323	Kraken.....	343
Diablo óseo.....	296	Estirge.....	324	Lacero.....	344
Diablo punzante.....	296	Ettercap.....	324	Lagarto.....	388

Lagarto gigante	388	Rana gigante	392
Lamia	344	Rata	393
Lémur	344	Rata gigante	393
León	388	Remorhaz	363
Liche	345	Rinoceronte	393
Lobo	388	Roc	364
Lobo invernal	346	Sabueso infernal	364
Lobo terrible	389	Sacerdote	365
Magmin	346	Sacerdote acólito	364
Mago	346	Saga cetrina	365
Mamut	389	Saga de la noche	365
Mantícora	347	Saga de los mares	366
Manto	347	Salamandra	367
Mantoscuro	348	Sapo gigante	394
Marilith	348	Sátiro	367
Mastín	389	Sectario	368
Medusa	349	Secuaz goblin	331
Mephit de hielo	349	Semidragón	368
Mephit de magma	349	Señor de las momias	352
Mephit de polvo	350	Serpiente constrictora	394
Mephit de vapor	350	Serpiente constrictora gigante	394
Merrow	350	Serpiente venenosa	394
Mimeto	351	Serpiente venenosa gigante	395
Minotauro de Bafomet	351	Serpiente voladora	395
Minotauro esqueleto	324	Siervo de vampiro	373
Momia	351	Simio	395
Monstruo corrosivo	353	Simio gigante	395
Mula	389	Solar	369
Murciélago	389	Soldado centauro	290
Murciélago gigante	390	Sombra	369
Naga espiritual	353	Súcubo	370
Naga guardiana	353	Tarántula gigante	395
Nalfeshnee	354	Tarasca	370
Noble	354	Tejón	396
Ogro	355	Tejón gigante	396
Ogro zombi	376	Tiburón cazador	396
Oni	355	Tiburón de arrecife	396
Orca	390	Tiburón gigante	396
Oso lechuza	357	Tigre	397
Oso negro	390	Tigre dientes de sable	397
Oso pardo	390	Tiranosaurio rex	397
Oso polar	390	Triceratops	398
Otyugh	357	Troll	371
Pantera	391	Tumulario	372
Pegaso	357	Unicornio	372
Pendenciero	357	Vampiro	374
Perro del inframundo	358	Vrock	375
Perro intermitente	358	Xorn	375
Pesadilla	359	Zombi	376
Pico de hacha	359		
Piraña	391		
Pirata	359		
Planetar	360		
Plebeyo	361		
Plesiosaurio	391		
Poni	391		
Pseudodragón	361		
Pteranodon	391		
Pudin negro	361		
Pulpo	392		
Pulpo gigante	392		
Quasit	362		
Quimera	362		
Rakshasa	362		
Rana	392		

Cómo jugar

El ritmo de juego

Los tres pilares principales de las partidas de D&D son las interacciones sociales, la exploración y el combate. En cualquiera de esas situaciones, el juego emplea la siguiente estructura básica:

- 1: El Game Master describe una situación.** El GM explica a los jugadores dónde se encuentran sus aventureros y detalla su entorno (cuántas puertas tiene una sala, qué hay en una mesa, etc.).
- 2: Los jugadores describen lo que hacen sus personajes.** Por lo general, los personajes permanecen juntos al recorrer una mazmorra u otro entorno. En algunas ocasiones, cada aventurero hará una cosa distinta. Así, uno podría registrar un cofre mientras otro examina un símbolo misterioso grabado en un muro y un tercero monta guardia para evitar que les sorprenda algún monstruo. Fuera del combate, el GM se asegura de que cada personaje tenga la oportunidad de actuar y decide cómo resolver su actividad. En combate, los personajes actúan por turnos.
- 3: El GM describe el resultado de las acciones de los aventureros.** A veces una tarea es fácil de resolver. Si un aventurero cruza una estancia y trata de abrir una puerta, el GM puede limitarse a decir que la puerta se abre y describir lo que hay tras ella. No obstante, quizá la puerta esté cerrada con llave, el suelo esconda una trampa o cualquier otra circunstancia dificulte la tarea que el aventurero quería llevar a cabo. En estos casos, el GM podría pedir al jugador que tire un dado para determinar qué ocurrirá. Describir los resultados suele desembocar en una nueva situación en la que habrá que tomar decisiones, por lo que se volvería al paso 1.

LAS EXCEPCIONES SE IMPONEN A LAS REGLAS GENERALES

Las reglas generales rigen todas las partes del juego. Por ejemplo, las reglas de combate determinan que los ataques cuerpo a cuerpo emplean la Fuerza y los ataques a distancia usan la Destreza. Esa es una regla general, y las reglas generales son las que mandan mientras no haya nada en el juego que las contradiga explícitamente.

El juego también incluye elementos (rasgos de clase, dotes, propiedades de las armas, conjuros, objetos mágicos, capacidades de los monstruos, etc.) que, en ocasiones, contradicen una regla general. Cuando una excepción y una regla general discrepan, se impone la excepción. Por ejemplo, si un rasgo dice que puedes realizar ataques cuerpo a cuerpo usando tu Carisma, puedes hacerlo, aunque eso no sea lo que establece la regla general.

Esta estructura se utiliza en todas las sesiones de juego (cada vez que te sientes a jugar a D&D), tanto si los jugadores hablan con un noble, exploran unas ruinas o luchan con un dragón. En ciertas situaciones (sobre todo en combate), la acción está más estructurada y todo el mundo actúa por turnos.

Las seis características

Todas las criaturas (personajes y monstruos) tienen seis características que definen sus capacidades físicas y mentales, tal y como se muestra en la tabla “Descripciones de las características”.

Descripciones de las características

Característica	La puntuación mide...
Fuerza	Poderío físico
Destreza	Agilidad, reflejos y equilibrio
Constitución	Salud y aguante
Inteligencia	Raciocinio y memoria
Sabiduría	Perspicacia y fortaleza mental
Carisma	Confianza, aplomo y encanto

Puntuaciones de característica

Cada característica tiene una puntuación de 1 a 20, aunque las de algunos monstruos llegan a 30. La puntuación representa la magnitud de una característica. La tabla “Puntuaciones de característica” resume el significado de las puntuaciones.

Puntuaciones de característica

Puntuación	Significado
1	Este es, por lo general, el mínimo que puede tener una puntuación. Si un efecto la reduce a 0, explica lo que ocurre.
2–9	Representa una capacidad débil.
10–11	Representa la media humana.
12–19	Representa una capacidad fuerte.
20	Este es el máximo que pueden tener las puntuaciones de los aventureros salvo que un rasgo indique lo contrario.
21–29	Representa una capacidad extraordinaria.
30	Este es el máximo que pueden tener las puntuaciones.

REDONDEAR HACIA ABAJO

Siempre que tengas que dividir o multiplicar un número en la partida, redondéalo hacia abajo si no es entero, incluso cuando la parte decimal sea 5 o más. Algunas reglas plantean excepciones e indican que redondees hacia arriba.

Modificadores por característica

Cada característica posee un modificador que aplicas al realizar una prueba con d20 de esa característica (se explica en el apartado “Las pruebas con d20”). El modificador por característica se deriva de su puntuación, tal y como se muestra en la tabla “Modificadores por característica”.

Modificadores por característica

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

Las pruebas con d20

Cuando el resultado de una acción no esté claro, se tira 1d20 para determinar si esta tiene éxito o fracasa. Estas tiradas se denominan pruebas con d20 y las hay de tres tipos: pruebas de característica, tiradas de salvación y tiradas de ataque. Todas ellas siguen estos pasos:

- 1: Tira 1d20.** Cuanto mayor sea el resultado, mejor. Si la tirada tiene ventaja o desventaja (descritas más adelante en el capítulo “Cómo jugar”), tirarás 2d20, pero emplearás el resultado de uno solo de ellos: el mayor si tienes ventaja o el inferior si tienes desventaja.
- 2: Añade los modificadores.** Añade estos modificadores al resultado obtenido con el d20:
 - **El modificador por característica correspondiente.** Los capítulos “Cómo jugar” y “Glosario de reglas” explican qué modificador por característica se debe emplear en las diversas pruebas con d20.
 - **Tu bonificador por competencia, si procede.** Cada criatura tiene un bonificador por competencia, un número que se suma al realizar una prueba con d20 que utilice alguna aptitud, como una habilidad, en la que la criatura sea competente. Consulta el apartado “Competencia” más adelante en “Cómo jugar”.
 - **Bonificadores y penalizadores según las circunstancias.** Un rasgo de clase, un conjuro o cualquier otra regla podrían otorgar un bonificador o un penalizador a la tirada.

3: Compara el total con un número objetivo.

Si el total del d20 y sus modificadores es igual o superior al número objetivo, se supera la prueba con d20. De lo contrario, se falla. El Game Master decide los números objetivo y dice a los jugadores si sus tiradas tienen éxito o no. El número objetivo de una prueba de característica o de una tirada de salvación se denomina clase de dificultad (CD). El número objetivo de una tirada de ataque recibe el nombre de clase de armadura (CA), que es una cifra que aparece en una hoja de personaje o en un perfil (consulta el capítulo “Glosario de reglas”).

Pruebas de característica

Las pruebas de característica representan los intentos de las criaturas al usar sus capacidades y su entrenamiento para superar un obstáculo, como abrir a la fuerza una puerta atascada, forzar una cerradura, entretener a un público o descifrar un código. El GM y las reglas suelen requerir una prueba de característica cuando una criatura trata de llevar a cabo una acción (que no sea un ataque) en la que exista la posibilidad de fracasar de forma significativa. Cuando el resultado no esté claro y sea relevante para la narrativa, se tiran los dados para determinarlo.

Modificador por característica

El nombre de una prueba de característica depende del modificador por característica que utilice: una prueba de Fuerza, una prueba de Inteligencia, etc. Se requieren diferentes pruebas de característica para distintas situaciones, en función de la característica que sea más relevante. Consulta la tabla “Ejemplos de pruebas de característica” para ver para qué pueden servir las pruebas.

Ejemplos de pruebas de característica

Característica	Haz una prueba para...
Fuerza	Levantar, empujar, tirar o romper algo.
Destreza	Moverte de forma ágil, rápida o silenciosa.
Constitución	Rebasar tus capacidades físicas normales.
Inteligencia	Razonar o recordar algo.
Sabiduría	Percatarte de algo en tu entorno o en la conducta de las criaturas.
Carisma	Influir, entretener o engañar.

Bonificador por competencia

Suma tu bonificador por competencia a una prueba de característica cuando tu GM determine que la competencia en una habilidad o con una herramienta sea relevante para la prueba y tú poseas dicha com-

petencia. Por ejemplo, si una regla hace referencia a una prueba de Fuerza (Acrobacias o Atletismo), puedes sumar tu bonificador por competencia a la prueba si eres competente en una de esas dos habilidades. Consulta el apartado “Competencia” más adelante en “Cómo jugar” para obtener más información sobre las competencias en habilidades o con herramientas.

Clase de dificultad

La clase de dificultad de una prueba de característica representa la dificultad de la tarea. Cuanto más difícil sea, mayor será su CD. Las reglas establecen las CD de ciertas pruebas, pero el GM es quien las determina en última instancia. La tabla “Clases de dificultad típicas” muestra un rango de CD posibles para las pruebas de característica.

Clases de dificultad típicas

Dificultad de la tarea	CD	Dificultad de la tarea	CD
Muy fácil	5	Difícil	20
Fácil	10	Muy difícil	25
Dificultad media	15	Casi imposible	30

Tiradas de salvación

Una tirada de salvación, o simplemente salvación, representa un intento de evitar o resistir una amenaza, como una explosión ígnea, una ráfaga de gas venenoso o un conjuro que trate de invadir tu mente. Normalmente no eliges hacer una tirada de salvación, sino que debes hacerla porque tu personaje o un monstruo (si eres GM) está en peligro. El resultado de la tirada se describe en el efecto que la ha causado.

Si no quieres resistirte al efecto, puedes optar por no hacer la tirada para fallarla.

Modificador por característica

Las tiradas de salvación usan el nombre de los modificadores por característica que emplean: una tirada de salvación de Constitución, una tirada de salvación de Sabiduría, etc. Se utilizan diversas tiradas de salvación para resistirse a diferentes tipos de efectos, como se muestra en la tabla “Ejemplos de tiradas de salvación”.

Ejemplos de tiradas de salvación

Característica	Haz una tirada de salvación para...
Fuerza	Resistir físicamente una fuerza directa.
Destreza	Esquivar una amenaza.
Constitución	Resistir un peligro tóxico.
Inteligencia	Identificar una ilusión como falsa.
Sabiduría	Resistir una agresión mental.
Carisma	Reafirmar tu identidad.

Bonificador por competencia

Sumas tu bonificador por competencia a tu tirada de salvación si eres competente en ese tipo de salvación. Consulta el apartado “Competencia” más adelante en “Cómo jugar”.

Clase de dificultad

La clase de dificultad de una tirada de salvación la determinan el efecto que la causa o el GM. Por ejemplo, si un conjuro te obliga a hacer una tirada de salvación, la aptitud mágica del lanzador y su bonificador por competencia determinarán la CD. Las capacidades de los monstruos que exigen tiradas de salvación especifican la CD.

Tiradas de ataque

Una tirada de ataque determina si un ataque acierta a un objetivo. Una tirada de ataque acierta si la tirada es igual o superior a la clase de armadura del objetivo. Las tiradas de ataque suceden normalmente en las batallas, que se describen más adelante en el apartado “Combate” de “Cómo jugar”, pero tu GM podría pedir una tirada de ataque en otras situaciones, como en una competición de tiro con arco.

Modificador por característica

La tabla “Características de las tiradas de ataque” muestra qué modificador por característica se debe emplear en los distintos tipos de tiradas de ataque.

Características de las tiradas de ataque

Característica	Tipo de ataque
Fuerza	Ataque cuerpo a cuerpo con un arma o un ataque sin armas (consulta el capítulo “Glosario de reglas”).
Destreza	Ataque a distancia con un arma.
Variable	Ataque de conjuro (el rasgo de lanzamiento de conjuros del lanzador determina la característica empleada, como se explica en el capítulo “Conjuros”).

Algunos rasgos o propiedades te permiten usar modificadores por característica distintos a los que se indican. Por ejemplo, la propiedad “sutil” (consulta el capítulo “Equipo”) te permite utilizar la Fuerza o la Destreza con un arma que tenga esa propiedad.

Bonificador por competencia

Si eres competente con el arma con la que atacas, podrás sumar el bonificador por competencia a la tirada de ataque. También sumarás este bonificador a tus ataques de conjuro. Consulta el apartado “Competencia” más adelante en “Cómo jugar” para obtener más información sobre las competencias con armas.

INSPIRACIÓN HEROICA

A veces, tu GM o una regla te conceden inspiración heroica. Si tienes inspiración heroica, puedes gastarla para volver a tirar cualquier dado inmediatamente después de lanzarlo; si lo haces, deberás utilizar el nuevo resultado.

Solo una cada vez. Nunca puedes tener más de una inspiración heroica a la vez. Si algo te proporciona inspiración heroica y ya dispones de ella, puedes cedérsela a otro personaje jugador que no la tenga.

Obtener inspiración heroica. Tu GM puede concederte inspiración heroica por diversos motivos. Por lo general, te recompensará con ella cuando hagas algo especialmente heroico, entretenido o propio de tu personaje. Se trata de una recompensa por hacer que la partida sea más divertida para todos los jugadores.

Otras reglas podrían permitir que tu personaje obtenga inspiración heroica al margen de la decisión de tu GM. Por ejemplo, los personajes humanos comienzan cada día con inspiración heroica.

Clase de armadura

La clase de armadura de una criatura representa su capacidad de evitar que la hieran en el combate. La CA de un personaje se determina durante su creación (consulta el capítulo “Creación de personajes”), mientras que la de un monstruo se recoge en su perfil.

Calcular la CA. Todas las criaturas parten del mismo cálculo de la CA base:

$$\text{CA base} = 10 + \text{el modificador por Destreza de la criatura}$$

La CA de una criatura puede modificarse a continuación mediante armaduras, objetos mágicos, conjuros, etc.

Solo una CA base. Algunos conjuros y rasgos de clase permiten a los personajes calcular la CA de forma distinta. Un personaje con varios rasgos que le permitan calcular la CA de formas diferentes deberá elegir cuál quiere usar: solo puede emplearse una forma de calcular la base para cada criatura.

Sacar 20 o 1

Si sacas un 20 en el d20 (lo que se llama un “20 natural”) al hacer una tirada de ataque, el ataque acertará sin tener en cuenta los modificadores ni la CA del objetivo. Esto es lo que se conoce como “crítico” (consulta el apartado “Combate” más adelante en “Cómo jugar”).

Si sacas un 1 en el d20 (un “1 natural”) al hacer una tirada de ataque, el ataque fallará sin tener en cuenta los modificadores ni la CA del objetivo.

Ventaja y desventaja

A veces, tener ventaja o desventaja modifica una prueba con d20. La ventaja refleja las circunstancias positivas que rodean una tirada del d20, mientras que la desventaja refleja las negativas.

Lo habitual es que obtengas ventaja o desventaja mediante el uso de capacidades especiales y acciones. Tu GM puede decidir también que las circunstancias otorguen ventaja o impongan desventaja.

Tirar 2d20

Cuando una tirada tenga ventaja o desventaja, tira un segundo d20 al hacerla. Usarás el resultado más alto de los dos si tienes ventaja y el más bajo si tienes desventaja. Por ejemplo, si sufres desventaja y sacas un 18 y un 3, utilizarás el 3. Si, por el contrario, tuvieras ventaja, te quedarías con el 18.

No se acumulan

Si varias situaciones afectan a una tirada y todas le otorgan ventaja, seguirás tirando solo 2d20. De forma similar, si varias situaciones imponen desventaja a una tirada, tirarás solo 2d20.

Si las circunstancias hacen que una tirada tenga tanto ventaja como desventaja, no tendrá ninguna de las dos y solo tirarás 1d20. Esto es así incluso aunque varias circunstancias provoquen desventaja y solo una te otorgue ventaja, o viceversa. Si esto ocurre, no tendrás ni ventaja ni desventaja.

Cómo tratar las repeticiones de tiradas

Si tienes ventaja o desventaja y algún aspecto del juego te permite volver a tirar o sustituir el d20, solo podrás volver a tirar o sustituir uno de los dados, no los dos. Tendrás que escoger cuál.

Por ejemplo, si tienes inspiración heroica (consulta el cuadro de debajo) y sacas un 3 y un 18 en una prueba de característica que tenga ventaja o desventaja, podrás usar tu inspiración heroica para repetir la tirada de uno de los dados, no de ambos.

Competencia

A los personajes y los monstruos se les dan bien diversas cosas. Algunos son habilidosos con muchas armas, mientras que otros solo dominan unas pocas. Hay quienes captan enseguida la motivación de la gente y a quienes se les da mejor descubrir los secretos del multiverso. Todas las criaturas tienen un bonificador por competencia, que refleja el efecto del entrenamiento en las capacidades de la criatura. El bonificador por competencia de un personaje aumenta a medida que este va subiendo de nivel (consulta el capítulo “Creación de personajes”). El bonificador por competencia de un monstruo se basa en su valor de desafío (consulta el capítulo “Glosario de reglas”). La tabla “Bonificador por competencia” muestra cómo se determina.

Este bonificador se aplica a una prueba con d20 cuando la criatura es competente en una habilidad, en una tirada de salvación o con un objeto que la criatura emplee para realizar la prueba con d20. El bonificador también se utiliza para los ataques de conjuro y para el calcular la CD de las tiradas de salvación de conjuros.

Bonificador por competencia

Nivel o VD	Bonificador	Nivel o VD	Bonificador
Hasta 4	+2	17–20	+6
5–8	+3	21–24	+7
9–12	+4	25–28	+8
13–16	+5	29–30	+9

El bonificador no se acumula

Tu bonificador por competencia no se puede sumar a una tirada o a otro número más de una vez. Por ejemplo, si una regla te permite realizar una prueba de Carisma (Engaño o Persuasión), sumarás tu bonificador por competencia si eres competente en

alguna de esas habilidades, pero no lo sumarás dos veces si eres competente en ambas.

En ocasiones, tu bonificador por competencia se podría multiplicar o dividir (duplicarse o reducirse a la mitad, por ejemplo) antes de sumarlo. Por ejemplo, el rasgo Pericia (consulta el capítulo “Glosario de reglas”) duplica el bonificador por competencia en determinadas pruebas de característica. Cuando se emplee el bonificador, se podrá multiplicar o dividir solo una vez.

Competencias en habilidades

La mayoría de pruebas de característica utilizan una habilidad, que representa una categoría de cosas que las criaturas podrían intentar hacer con una prueba de característica. Las descripciones de las acciones que llevas a cabo (consulta el apartado “Acciones” más adelante en “Cómo jugar”) especifican qué habilidad se aplica cuando hagas una prueba de característica para esa acción. Además, muchas otras reglas indican cuándo una habilidad resulta relevante. No obstante, cada GM tiene la

Habilidades

Habilidad	Característica	Ejemplos de usos
Acrobacias	Destreza	Conservar el equilibrio en situaciones difíciles o realizar una proeza acrobática.
Atletismo	Fuerza	Saltar más lejos de lo normal, mantenerse a flote en aguas revueltas o romper algo.
Conocimiento arcano	Inteligencia	Recordar información acerca de conjuros, objetos mágicos y los planos de existencia.
Engaño	Carisma	Contar una mentira convincente o llevar un disfraz de manera creíble.
Historia	Inteligencia	Recordar información sobre acontecimientos, personas, naciones y culturas de carácter histórico.
Interpretación	Carisma	Actuar, contar una historia, tocar un instrumento o bailar.
Intimidación	Carisma	Asustar o amenazar a alguien para que haga lo que tú quieres.
Investigación	Inteligencia	Encontrar información oculta en libros o deducir cómo funciona algo.
Juego de manos	Destreza	Vaciar los bolsillos a alguien, ocultar un objeto que llevas en la mano o hacer trucos de prestidigitación.
Medicina	Sabiduría	Diagnosticar una enfermedad o determinar de qué ha muerto un fallecido reciente.
Naturaleza	Inteligencia	Recordar información acerca del terreno, la flora, la fauna y el clima.
Percepción	Sabiduría	Mediante una combinación de sentidos, darse cuenta de algo que es fácil pasar por alto.
Perspicacia	Sabiduría	Discernir el estado de ánimo y las intenciones de una persona.
Persuasión	Carisma	Convencer a alguien de algo de una manera sincera y amable.
Religión	Inteligencia	Recordar información sobre dioses, rituales religiosos y símbolos sagrados.
Sigilo	Destreza	Pasar desapercibido al caminar en silencio y ocultarse detrás de las cosas.
Supervivencia	Sabiduría	Seguir huellas, forrajear, encontrar un camino o evitar peligros naturales.
Trato con animales	Sabiduría	Tranquilizar o adiestrar a un animal, o conseguir que se comporte de una determinada forma.

última palabra sobre la relevancia de una habilidad en una determinada situación.

Si una criatura es competente en una habilidad, aplicará su bonificador por competencia a las pruebas de característica que utilizan esa habilidad. Aunque una criatura no sea competente en una habilidad, podrá hacer pruebas de característica que la empleen, pero no sumará su bonificador por competencia. Por ejemplo, si un personaje trata de trepar por un acantilado, el GM podría pedirle una prueba de Fuerza (Atletismo). Si el personaje es competente en Atletismo, sumará su bonificador por competencia a la prueba de Fuerza. Por el contrario, si carece de esa competencia, realizará la prueba sin sumar su bonificador por competencia.

Lista de habilidades

Las habilidades se recogen en la tabla “Habilidades”, que da ejemplos de uso de cada una e indica las pruebas de característica a las que normalmente se aplica la habilidad.

Determinar las habilidades

Las competencias en habilidades iniciales de un personaje se determinan durante su creación, mientras que las de un monstruo aparecen en su perfil.

Competencias en tiradas de salvación

La competencia en una tirada de salvación permite al personaje sumar su bonificador por competencia a las tiradas de salvación que empleen una característica concreta. Por ejemplo, la competencia en tiradas de salvación de Sabiduría te permite sumar tu bonificador por competencia a las tiradas de salvación de Sabiduría. Algunos monstruos también tienen competencias en tiradas de salvación, como se indica en sus perfiles.

Cada clase otorga competencia en al menos dos tiradas de salvación, lo que representa el entrenamiento de esa clase en evadir o resistir determinadas amenazas. Los magos, por ejemplo, son competentes en tiradas de salvación de Inteligencia y Sabiduría, ya que se entrenan para resistir las agresiones mentales.

Competencias con equipo

Un personaje adquiere competencia con diversas armas y herramientas debido a su clase y a su trasfondo. Existen dos categorías de competencia con equipo:

Armas. Todo el mundo puede blandir un arma, pero lo haces mejor si eres competente con ella. Si tienes competencia con un arma, sumará tu bonificador por competencia a las tiradas de ataque que hagas con ella.

Herramientas. Si eres competente con una herramienta, podrás sumar tu bonificador por competencia a cualquier prueba de característica que hagas que emplee esa herramienta. Además, si eres competente en la habilidad que se utiliza en esa prueba, también tendrás ventaja al hacerla. Eso significa que puedes beneficiarte tanto de la competencia en la habilidad como de la competencia con la herramienta en la misma prueba de característica.

Acciones

Cuando haces algo que no sea moverte o comunicarte, normalmente debes llevar a cabo una acción. La tabla “Acciones” enumera las principales acciones del juego, que se definen de forma más detallada en el capítulo “Glosario de reglas”.

Acciones

Acción	Resumen
Atacar	Atacas con un arma o un ataque sin armas.
Ayudar	Ayudas a otra criatura en una prueba de característica o tirada de ataque, o administras primeros auxilios.
Buscar	Haces una prueba de Sabiduría (Medicina, Percepción, Perspicacia o Supervivencia).
Correr	Durante el resto del turno, te concedes movimiento adicional equivalente a tu velocidad.
Destra- barse	Tu movimiento no provocará ataques de oportunidad durante el resto del turno.
Escon- derse	Haces una prueba de Destreza (Sigilo).
Esquivar	Hasta el principio de tu siguiente turno, las tiradas de ataque contra ti tendrán desventaja y realizarás las tiradas de salvación de Destreza con ventaja. Perderás este beneficio si tienes el estado de incapacitado o si tu velocidad es 0.
Estudiar	Haces una prueba de Inteligencia (Conocimiento arcano, Historia, Investigación, Naturaleza o Religión).
Influir	Haces una prueba de Carisma (Engaño, Interpretación, Intimidación o Persuasión) o Sabiduría (Trato con animales) para cambiar la actitud de una criatura.
Magia	Lanzas un conjuro, utilizas un objeto mágico o empleas un rasgo mágico.
Preparar una acción	Te preparas para llevar a cabo una acción en respuesta a un suceso que tú defines.
Utilizar	Usas un objeto no mágico.

Los personajes de los jugadores y los monstruos pueden hacer otras cosas que no se abarcan en estas acciones. Muchos rasgos de clase y otras características proporcionan opciones adicionales para tus acciones, y también puedes improvisar otras acciones. Para realizar una acción que no aparezca en las reglas, tu Game Master te dirá si esa acción es posible y qué tipo de prueba con d20 tienes que realizar (si fuera necesario).

Una acción cada vez

El juego emplea acciones para controlar cuánto puedes hacer en un momento dado. Solo puedes llevar a cabo una acción cada vez. Este principio es vital en el combate, como se explica en el apartado “Combate” más adelante en “Cómo jugar”.

Las acciones también pueden surgir en otras situaciones. Por ejemplo, en las interacciones sociales, puedes tratar de influir en una criatura o utilizar la acción de buscar para interpretar su lenguaje corporal, pero no podrás hacer las dos cosas al mismo tiempo. Asimismo, cuando explores una mazmorra, no podrás realizar la acción de buscar para detectar trampas a la vez que usas la acción de ayudar para colaborar con otro personaje que trata de abrir una puerta atascada (con la acción de utilizar).

Acciones adicionales

Determinados rasgos de clase, conjuros y aptitudes similares te permiten realizar una acción extra en tu turno, que recibe el nombre de “acción adicional”. Por ejemplo, el rasgo Acción astuta de los pícaros les permite llevar a cabo una acción adicional. Solo puedes realizar una acción adicional si algún aspecto del juego, como una capacidad especial o un conjuro, te permite hacer algo como acción adicional. En caso contrario, no podrás llevarla a cabo.

Además, solo puedes realizar una acción adicional por turno, así que deberás elegir cuál usar si puedes optar entre varias.

Tú escoges en qué momento de tu turno realizas la acción adicional, salvo que esta especifique alguno concreto. Si algo te impide realizar acciones, también te impedirá llevar a cabo una acción adicional.

Reacciones

Ciertas capacidades especiales, conjuros y situaciones te permitirán llevar a cabo una acción especial llamada “reacción”. Una reacción es una respuesta inmediata a un suceso de algún tipo, que puede ocurrir tanto en tu turno como en el de otro. El ataque de oportunidad, que se describe más adelante en “Cómo jugar”, es el tipo de reacción más habitual.

Cuando llesves a cabo una reacción, ya no podrás volver a hacerlo hasta el principio de tu siguiente turno. Si la reacción interrumpe el turno de otra

criatura, esta podrá continuar con su turno cuando la reacción termine.

En lo que respecta al momento para realizarla, una reacción tiene lugar inmediatamente después del suceso que la desencadena, salvo que la descripción de la reacción diga otra cosa.

Interacciones sociales

Durante sus aventuras, los personajes de los jugadores conocerán gente de muchos tipos y se toparán con ciertos monstruos que preferirían hablar en vez de pelear. Esas situaciones propician las interacciones sociales, que adoptan muchas formas. Por ejemplo, podrías intentar persuadir a un ladrón de que confiese una fechoría o tratar de encandilar a un guardia. Tu Game Master interpretará el papel de todos los personajes no jugadores que participen en una interacción social.

La actitud de un PNJ hacia tu personaje puede ser amistosa, indiferente u hostil, como se define en el capítulo “Glosario de reglas”. Los PNJ amistosos están más predispuestos a ayudarte y los hostiles, a ponerte trabas.

Las interacciones sociales avanzan de dos formas: mediante la interpretación y las pruebas de característica.

Interpretación

Interpretar consiste en comportarse de acuerdo a un rol concreto. En este caso, eres tú como jugador el que decide cómo piensa, habla y actúa tu personaje. La interpretación es una parte fundamental de todas las facetas de este juego, pero pasa a un primer plano durante las interacciones sociales.

Cuando interpretes, plantéate si prefieres un estilo activo o descriptivo.

Tu GM utiliza la personalidad de un PNJ y las acciones y actitud de tu personaje para determinar cómo reacciona un PNJ. Un bandido cobarde podría amilanarse ante las amenazas de cautiverio, mientras que una mercadera testaruda se negará a ayudar si los personajes le insisten demasiado o un dragón vanidoso adorará que lo halaguen.

Cuando interactúes con un PNJ, presta atención a cómo tu GM interpreta su personalidad. Podrías descubrir los objetivos de un PNJ y luego utilizar esa información para influir en él.

Si ofreces a un PNJ algo que le interese o sacas provecho de sus gustos, miedos o metas, podrás entablar una amistad, evitar la violencia o descubrir información vital. Por otro lado, si insultas a un guerrero orgulloso o hablas mal de los aliados de un noble, tus intentos de convencerlos o engañarlos probablemente fracasarán.

Pruebas de característica

Las pruebas de característica pueden resultar claves a la hora de determinar el resultado de una interacción social. Tu interpretación puede cambiar la actitud de un PNJ, pero tal vez siga habiendo un factor de suerte si tu GM quiere que los dados desempeñen una función al determinar la reacción del PNJ. En estas situaciones, tu GM normalmente pedirá que utilices la acción de influir.

Presta atención a tus competencias en habilidades cuando pienses en cómo interactuar con un PNJ: aplica un estilo que se base en las competencias en habilidades de tu grupo. Por ejemplo, si el grupo tiene que engañar a un guardia para entrar en un castillo, lo mejor es que un pícaro competente en Engaño lleve las riendas de la discusión.

Exploración

La exploración implica penetrar en lugares peligrosos y enigmáticos. Las reglas de esta sección tratan algunas de las formas en las que los aventureros pueden interactuar con el entorno en dichos lugares.

Equipo para aventuras

A medida que los aventureros exploran el entorno, su equipo los ayudará de diversas formas. Por ejemplo, podrán alcanzar lugares remotos con una escalera, percibir cosas que, de lo contrario, pasarían inadvertidas con una antorcha u otra fuente de luz, abrir puertas y recipientes cerrados usando unas herramientas de ladrón o poner obstáculos a perseguidores arrojando abrojos.

Consulta en el capítulo “Equipo” las reglas de diversos objetos útiles para tus aventuras. Los objetos de las secciones “Herramientas” y “Equipo de aventureros” resultan especialmente útiles. Las armas descritas en el capítulo “Equipo” no solo sirven para el combate: por ejemplo, podrías emplear un bastón para pulsar un siniestro botón que prefieras no tocar.

Visión e iluminación

Algunas tareas, como percibir el peligro, acertar a un enemigo y elegir el objetivo de ciertos conjuros, dependen de la capacidad de ver de tu personaje. Por ello, los efectos que dificultan la visión pueden convertirse en un obstáculo importante, como se explica a continuación.

Zonas oscuras

Una zona puede estar ligeramente oscura o muy oscura. En una zona ligeramente oscura (con luz tenue, neblinas dispersas o follaje moderado), tienes desventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.

Una zona muy oscura (con oscuridad, niebla espesa o follaje denso) resulta opaca y tendrás el estado de cegado (consulta el capítulo “Glosario de reglas”) cuando trates de ver algo en ella.

Iluminación

La presencia o ausencia de luz determina la categoría de iluminación de una zona, como se define a continuación.

Luz brillante. La luz brillante permite a la mayoría de criaturas ver con normalidad. Incluso los días encapotados proporcionan luz brillante, al igual que lo hacen las antorchas, linternas, hogueras y otras fuentes de iluminación dentro de un radio específico.

Luz tenue. La luz tenue, también llamada “sombras”, hace que la zona esté ligeramente oscura. Una zona con luz tenue suele ser la frontera entre una luz brillante y la oscuridad que la rodea. La luz suave del ocaso o del amanecer se considera luz tenue. Una noche de luna llena bañará la tierra de luz tenue.

Oscuridad. La oscuridad hace que una zona esté muy oscura. Los personajes se enfrentan a la oscuridad cuando están en exteriores por la noche (incluso en la mayoría de noches con la luna visible), en el interior de una mazmorra sin iluminar o en una zona de oscuridad mágica.

Sentidos especiales

Algunas criaturas cuentan con sentidos especiales que les permiten percibir cosas en determinadas situaciones. En el capítulo “Glosario de reglas” se definen los siguientes sentidos especiales:

Sentir vibraciones

Visión ciega

Visión en la oscuridad

Visión verdadera

Escondarse

Los aventureros y los monstruos se esconden con frecuencia, ya sea para espiar, sortear a un guardián o preparar una emboscada. Tu Game Master decide si las circunstancias son adecuadas para esconderse. Cuando intentes hacerlo, llevarás a cabo la acción de esconderse.

Interactuar con objetos

Resolver las interacciones con objetos suele resultar sencillo. Los jugadores le dicen a su GM que su personaje va a hacer algo, como mover una palanca o abrir una puerta, y su GM describe lo que ocurre. No obstante, hay ocasiones en que las reglas determinan lo que puedes hacer con un objeto, como se explica en los siguientes apartados.

¿Qué se considera un objeto?

Para los fines de las reglas, un objeto es un elemento específico e inanimado, como una ventana, una puerta, una espada, un libro, una mesa, una silla o una piedra, pero no un edificio o un vehículo compuesto por muchos objetos.

Interacciones con objetos con tiempo limitado

En situaciones apremiantes, como en un combate, las interacciones con objetos están limitadas a una interacción sin coste por turno. Esa interacción debe tener lugar durante el movimiento o la acción de la criatura. Cualquier otra interacción adicional requerirá la acción de utilizar, como se describe más adelante en el apartado “Combate” de “Cómo jugar”.

Encontrar objetos escondidos

Cuando tu personaje busque un objeto escondido, como una puerta secreta o una trampa, lo habitual será que tu GM te pida una prueba de Sabiduría (Percepción), siempre y cuando indiques que tu personaje examina las proximidades de ese objeto. Si la superas, encontrarás el objeto, otros detalles importantes o ambas cosas.

Si indicas que tu personaje registra un sitio que no esté próximo al objeto oculto, la prueba de Sabiduría (Percepción) no te revelará su paradero, sea cual sea el resultado.

Transportar objetos

Normalmente, puedes llevar tu equipo y los tesoros sin preocuparte del peso de esos objetos. Si tratas de transportar un objeto inusualmente pesado o una cantidad enorme de objetos más ligeros, tu GM podría pedirte que sigas las reglas de capacidad de carga del capítulo “Glosario de reglas”.

Romper objetos

Como acción, puedes romper automáticamente o destruir de algún modo un objeto no mágico frágil, como un recipiente de cristal o un trozo de papel. Si tratas de dañar algo más resistente, tu GM podría aplicar las reglas sobre romper objetos del capítulo “Glosario de reglas”.

ORDEN DE MARCHA

Los aventureros deberían establecer un orden de marcha cuando se desplazan, ya sea por interiores o exteriores. El orden de marcha facilita determinar qué personajes se ven afectados por las trampas, quiénes pueden detectar a los enemigos ocultos y cuáles están situados más cerca de ellos si estalla un combate. Podéis cambiar vuestro orden de marcha cuando no estéis en un combate y registrar el orden como consideréis apropiado: por ejemplo, anotadlo o representadlo con miniaturas.

Peligros

Los monstruos son las principales amenazas a las que se enfrentan los personajes, pero no las únicas. En el capítulo “Glosario de reglas” se definen los siguientes peligros:

Asfixia	Deshidratación	Fuego
Caídas	Desnutrición	

Viajar

Durante una aventura, los personajes pueden recorrer largas distancias en viajes que tal vez duren horas o días. Tu GM puede resumir el viaje sin calcular el tiempo o la distancia exactos, o bien aplicar las reglas del ritmo de viaje que aparecen a continuación.

Si quieres saber lo rápido que te puedes mover cuando el tiempo apremia, consulta las reglas de movimiento más adelante en el apartado “Combate” de “Cómo jugar”.

Ritmo de viaje

Cuando un grupo de aventureros viaja (fuera del combate), puede moverse a ritmo lento, normal o rápido, como se muestra en la tabla “Ritmo de viaje”. Esta indica la distancia que puede recorrer el grupo en un periodo de tiempo determinado. Si van a caballo o en otras monturas, el grupo puede recorrer el doble de distancia durante 1 hora. Después, las monturas necesitarán un descanso corto o largo antes de que puedan moverse a ese ritmo de nuevo (consulta las monturas que hay a la venta en el capítulo “Equipo”). El capítulo “Herramientas del juego” contiene reglas que afectan al ritmo que puedes elegir en determinados tipos de terreno.

Ritmo de viaje

Ritmo	Distancia recorrida por...		
	Minuto	Hora	Día
Rápido	120 m	6 km	45 km
Normal	90 m	4,5 km	36 km
Lento	60 m	3 km	27 km

Cada ritmo de viaje tiene un efecto en el juego, como se describe a continuación.

Rápido. Viajar a un ritmo rápido impone desventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción o Supervivencia) y Destreza (Sigilo) de los viajeros.

Normal. Viajar a un ritmo normal impone desventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo).

Lento. Viajar a un ritmo lento otorga ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción o Supervivencia).

Vehículos

Los viajeros que van en carromatos, carruajes u otros vehículos terrestres eligen su ritmo del modo habitual. Los personajes que viajan en vehículos acuáticos se ven limitados por la velocidad de la embarcación y no eligen un ritmo de viaje. En función de la embarcación y de la tripulación, los barcos pueden llegar a viajar durante 24 horas al día. En el capítulo “Equipo” se pueden consultar los vehículos que hay a la venta.

Combate

Los aventureros pueden encontrarse con muchos monstruos peligrosos y con villanos perversos. En esos momentos, suele estallar el combate.

Estructura de un combate

Los encuentros de combate suelen ser intensos choques entre dos bandos: un torbellino de mandobles, fintas, paradas, maniobras y lanzamiento de conjuros. El juego organiza el combate mediante un ciclo de asaltos y turnos. Un asalto dura unos 6 segundos dentro del mundo del juego. Durante este tiempo, cada participante lleva a cabo un turno. El orden de estos turnos se decide al principio del combate, cuando todos tiran iniciativa. Si ningún bando ha sido derrotado cuando todo el mundo haya jugado su turno, se pasará al siguiente asalto.

El combate paso a paso

El combate se desarrolla en estos pasos:

- 1: Establecer posiciones.** El Game Master determina dónde se sitúan todos los personajes y monstruos. A partir del orden de marcha o la posición previa de los personajes en la habitación (o en cualquier otro sitio), tu GM hará una composición del lugar: dónde se encuentran los adversarios, a cuánta distancia de los personajes y en qué dirección.
- 2: Tirar iniciativa.** Todos los implicados en el encuentro tiran iniciativa, que determina el orden de los turnos de los combatientes.
- 3: Turnarse.** Cada uno de los participantes juega su turno siguiendo el orden de iniciativa. El asalto termina cuando todos los implicados en el combate han jugado sus turnos. Este paso se repite hasta que concluya el combate.

Iniciativa

La iniciativa determina el orden de los turnos durante el combate. Cuando este empieza, todos los participantes tirarán iniciativa: harán una prueba de Destreza que determinará el lugar que ocupan en el orden de iniciativa. Tu GM tirará por los monstruos. En el caso de un grupo de criaturas idénticas, tu GM realizará una única tirada, por lo que todos los miembros del grupo tendrán la misma iniciativa.

Sorpresa. Si a un combatiente le pilla por sorpresa el inicio de un combate, tendrá desventaja en su tirada de iniciativa. Por ejemplo, si una criatura oculta inicia un combate mientras se esconde de un enemigo que no sabe que el combate va a empezar, ese enemigo estará sorprendido.

Orden de iniciativa. El resultado de la prueba de un combatiente es lo que se conoce como su orden de iniciativa o iniciativa a secas. Tu GM ordena a los combatientes, empezando por la iniciativa más alta y terminando por la más baja. Este es el orden en el que actuarán durante cada asalto. El orden de iniciativa no cambia de un asalto a otro.

Empates. Si hay un empate en las tiradas de iniciativa, cada GM elige el orden entre los monstruos y los jugadores deciden el orden entre los personajes empatados. Si el empate se da entre un monstruo y un personaje de un jugador, tu GM decide el orden.

Tu turno

En tu turno puedes moverte una distancia que no supere tu velocidad y llevar a cabo una acción. Puedes elegir si primero quieres moverte o realizar tu acción.

Las principales acciones que puedes llevar a cabo se describen en el apartado “Acciones” anteriormente en “Cómo jugar”. Los rasgos de un personaje y el perfil de un monstruo amplían el abanico de acciones. El apartado “Movimiento y posición”, que

JUGAR CON UNA CUADRÍCULA

Si juegas con una cuadrícula y miniaturas u otras fichas, sigue estas reglas.

Casillas. Cada casilla representa 1,5 m.

Velocidad. Te desplazas casilla a casilla por la cuadrícula, por lo que utilizas tu velocidad en incrementos de 1,5 m. Puedes traducir tu velocidad en casillas dividiéndola entre 1,5. Por ejemplo, una velocidad de 9 m se traduce en 6 casillas. Si sueles emplear una cuadrícula, plantéate anotar tu velocidad en casillas en tu hoja de personaje.

Entrar en una casilla. Para entrar en una casilla, te debe quedar movimiento suficiente que tendrás que invertir. Cuesta 1 casilla de movimiento entrar en una casilla sin ocupar que esté adyacente a la casilla en la que te encuentras (en perpendicular o diagonal). Entrar en una casilla de terreno difícil cuesta 2 casillas de movimiento. Otros efectos podrían aumentar el coste en casillas.

Esquinas. Los movimientos en diagonal no pueden atravesar la esquina de un muro, un árbol grande u otro elemento del terreno que ocupe su espacio.

Alcances. Para determinar el alcance entre dos elementos (criaturas u objetos) en una cuadrícula, cuenta las casillas que los separan comenzando por la casilla adyacente a uno de ellos y terminando en la casilla del otro. Sigue el camino más corto.

aparece más adelante en “Cómo jugar”, contiene las normas que regulan el movimiento.

Comunicarse. En tu turno puedes comunicarte en la medida que resulte posible, ya sea con frases cortas o gestos. Para ello, no necesitas invertir tu movimiento ni tu acción.

Sin embargo, una comunicación más amplia, como una explicación detallada o un intento de persuadir a un enemigo, requiere una acción. Para tratar de influir en un monstruo, utiliza la acción de influir.

Interactuar con cosas. Puedes interactuar con un objeto o un elemento del entorno sin coste alguno como parte de tu movimiento o acción. Por ejemplo, podrías abrir una puerta durante tu movimiento cuando avances hacia un enemigo.

Si quieres interactuar con un segundo objeto, tendrás que realizar la acción de utilizar. Algunos objetos mágicos, así como otros objetos especiales, precisan siempre de una acción para poder usarlos, como se indica en sus descripciones.

En cualquier caso, tu GM tiene libertad de exigirte usar una acción para estas actividades si se requiere un cuidado especial o si se trata de un obstáculo fuera de lo normal. Por ejemplo, tu GM te podría pedir que uses la acción de utilizar para abrir una puerta atascada o girar una manivela que baje un puente levadizo.

No hacer nada en tu turno. Si quieres, puedes renunciar a moverte o a llevar a cabo tu acción, o incluso decidir que no haces absolutamente nada en tu turno. Si no sabes qué hacer, plantéate llevar a cabo la acción defensiva de esquivar o la de preparar una acción para retrasar tu intervención.

Terminar el combate

El combate concluye cuando uno de los bandos resulta vencido, lo que puede significar que las criaturas hayan muerto, hayan perdido el sentido, se hayan rendido o hayan huido. El combate puede acabar también cuando ambos bandos acuerden terminarlo.

Movimiento y posición

En tu turno puedes moverte una distancia igual o inferior a tu velocidad, o incluso puedes decidir no moverte.

Tu movimiento puede incluir arrastrarse, nadar, saltar y trepar (todo ello explicado en el capítulo “Glosario de reglas”). Estas formas de movimiento pueden combinarse con tu movimiento normal o pueden constituir la totalidad de tu movimiento.

Independientemente de cómo te muevas con tu velocidad, le restarás la distancia recorrida en cada parte de tu movimiento hasta que la uses por completo o acabes de moverte, lo que se cumpla primero.

La velocidad de un personaje se define durante su creación. La velocidad de un monstruo aparece en su perfil. Consulta el capítulo “Glosario de reglas” para obtener más información sobre la velocidad y sobre las velocidades especiales, como la velocidad nadando, trepando o volando.

Terreno difícil

A veces, los combatientes se verán frenados por un terreno difícil. Muebles bajos, escombros, sotobosque, escaleras empinadas, nieve y lodazales poco profundos son algunos ejemplos de terreno difícil.

Cada metro de movimiento en terreno difícil cuesta 1 m adicional, incluso si en el mismo espacio hay varios obstáculos que se consideren terreno difícil.

Dividir el movimiento

Puedes repartir tu movimiento y utilizar una parte antes y otra después de cualquier acción, acción adicional o reacción que lleves a cabo en el mismo turno. Por ejemplo, si tu velocidad es de 9 m, puedes moverte 3 m, hacer tu acción y después moverte 6 m.

Tirarse al suelo

En tu turno, puedes tirarte al suelo para adoptar el estado de derribado (consulta el capítulo “Glosario de reglas”) sin emplear ninguna acción ni gastar parte de tu velocidad, pero no puedes hacerlo si tu velocidad restante es 0.

Tamaño de una criatura

Cada criatura pertenece a una categoría de tamaño, que determina la anchura del espacio de la casilla que ocupa en un mapa, como se muestra en la tabla “Tamaño y espacio de las criaturas”. En la tabla, los tamaños aparecen de menor (Diminuto) a mayor (Gargantuesco). El espacio de una criatura es la zona que controla de forma efectiva en el combate y la zona que necesita para luchar en condiciones.

El tamaño de un personaje lo determina su especie, mientras que el de un monstruo se detalla en su perfil.

Tamaño y espacio de las criaturas

Tamaño	Espacio (metros)	Espacio (casillas)
Diminuto	0,75 por 0,75 m	4 por casilla
Pequeño	1,5 por 1,5 m	1 casilla
Mediano	1,5 por 1,5 m	1 casilla
Grande	3 por 3 m	4 casillas (2 por 2)
Enorme	4,5 por 4,5 m	9 casillas (3 por 3)
Gargantuesco	6 por 6 m	16 casillas (4 por 4)

Moverse alrededor de otras criaturas

Durante tu movimiento, puedes atravesar el espacio de un aliado, de una criatura que tenga el estado de incapacitada (consulta el capítulo “Glosario de reglas”), de una criatura Diminuta o de una criatura cuyo tamaño sea dos categorías superior o inferior al tuyo.

El espacio de otra criatura es terreno difícil para ti salvo que la criatura sea Diminuta o tu aliada.

No puedes terminar voluntariamente un movimiento en un espacio que ocupa otra criatura. Si, por lo que sea, terminas tu turno en un espacio con otra criatura, tendrás el estado de derribado (consulta el capítulo “Glosario de reglas”) salvo que seas Diminuto o tengas un tamaño superior al de la otra criatura.

Atacar

Cuando llevas a cabo la acción de atacar, realizas un ataque. Otras acciones, acciones adicionales y reacciones también te permitirán hacerlo. Cuando empleas un arma cuerpo a cuerpo, disparas un arma a distancia o haces una tirada de ataque como parte de un conjuro, el ataque tiene la siguiente estructura:

- 1: Escoge un objetivo.** Elige un objetivo que esté dentro del alcance del ataque: una criatura, un objeto o un lugar.
- 2: Determina los modificadores.** Tu GM determina si el objetivo posee cobertura (consulta la siguiente sección) y si tienes ventaja o desventaja contra él. Además, los conjuros, las capacidades especiales y otros efectos pueden imponer penalizadores o bonificadores a la tirada de ataque.
- 3: Resuelve el ataque.** Haz la tirada de ataque como se explica antes en “Cómo jugar”. Si aciertas, tiras el daño, salvo que ese ataque en particular siga otras normas. Algunos ataques causan efectos especiales además o en vez de hacer daño.

Cobertura

Los árboles, los muros, las criaturas y otros obstáculos pueden proporcionar cobertura y hacer que un objetivo sea más difícil de dañar. Tal y como se explica en la tabla “Cobertura”, hay tres niveles de cobertura, cada uno de los cuales otorga un beneficio distinto al objetivo.

El objetivo solo puede beneficiarse de la cobertura si el ataque o el efecto proceden del lado opuesto de la cobertura. Si un objetivo está detrás de varios obstáculos que le ofrecen cobertura, solo se aplica el nivel más alto (los niveles no se suman). Por ejemplo, si tu objetivo está tras una criatura, que le proporciona cobertura media, y un tronco de un árbol que le proporciona cobertura tres cuartos, el objetivo disfrutará de cobertura tres cuartos.

Cobertura

Nivel	Beneficio para el objetivo	Qué lo ofrece
Media	Bonificador de +2 a la CA y a las tiradas de salvación de Destreza	Otra criatura o un objeto que cubra al menos la mitad del objetivo
Tres cuartos	Bonificador de +5 a la CA y a las tiradas de salvación de Destreza	Un objeto que cubra al menos tres cuartos del objetivo
Completa	No puede ser objetivo directo de ataques ni conjuros	Un objeto que cubre todo el objetivo

Ataques a distancia

Un ataque a distancia se lleva a cabo cuando disparas un arco, lanzas un hacha o arrojas cualquier otro proyectil con el fin de golpear a un enemigo alejado. Muchos conjuros también implican hacer un ataque a distancia.

Alcance

Puedes hacer ataques a distancia solo contra objetivos que estén dentro de un alcance concreto. Si un ataque a distancia, como el que puede realizarse con un conjuro, posee un único alcance, no podrás atacar a objetivos que se encuentren más allá de dicho alcance.

Ciertos ataques a distancia, como los que se realizan con un arco largo, cuentan con dos alcances: el menor de los dos es el alcance normal y el mayor es el alcance largo. Si tu objetivo está más allá del alcance normal, tu tirada de ataque tendrá desventaja, y si el objetivo está más allá del alcance largo, no podrás atacarlo.

Ataques a distancia en combate cuerpo a cuerpo

Intentar un ataque a distancia se complica si el enemigo está junto a ti. Cuando hagas un ataque a distancia, ya sea con un arma, un conjuro o cualquier

ATACANTES Y OBJETIVOS OCULTOS

Cuando ataques a un objetivo al que no puedas ver, tendrás desventaja en la tirada. Esta regla se aplica tanto si estás intentando adivinar la ubicación del objetivo como si haces objetivo a una criatura a la que puedes oír pero no ver. Si el objetivo no se encuentra en el lugar al que diriges tu ataque, fallarás.

Cuando ataques a un objetivo que no te pueda ver, tendrás ventaja en la tirada de ataque.

Si estás escondido cuando haces una tirada de ataque, revelarás tu ubicación tanto si el ataque acierta como si no.

otro medio, tendrás desventaja en la tirada si estás a 1,5 m o menos de un enemigo que pueda verte y no tenga el estado de incapacitado (consulta el capítulo “Glosario de reglas”).

Ataques cuerpo a cuerpo

Los ataques cuerpo a cuerpo te permiten atacar a un objetivo que esté a tu alcance. Un ataque de este tipo suele emplear un arma de mano o bien hacerse sin armas. Muchos monstruos realizan ataques cuerpo a cuerpo con garras, colmillos u otras partes del cuerpo. Algunos conjuros implican también ataques cuerpo a cuerpo.

Alcance

Una criatura tiene un alcance de 1,5 m, por lo que podrá atacar cuerpo a cuerpo a enemigos que estén a esa distancia o menos. Por otra parte, algunos seres poseen un alcance cuerpo a cuerpo de más de 1,5 m, como se indica en sus descripciones.

Ataques de oportunidad

Los combatientes esperan a que sus enemigos bajen la guardia. Si te mueves entre tus enemigos sin cuidado, te pones en peligro y provocas un ataque de oportunidad.

Evitar los ataques de oportunidad. Para no provocar un ataque de oportunidad, puedes llevar a cabo la acción de destrabarse. Tampoco provocarás un ataque de oportunidad si te teletransportas o si alguien o algo te mueve sin que para ello gastes tu movimiento, tu acción, tu acción adicional ni tu reacción. Por ejemplo, no provocarás ningún ataque de oportunidad si una explosión te empuja fuera del alcance de un enemigo o si pasas a su lado mientras caes.

Realizar un ataque de oportunidad. Puedes realizar un ataque de oportunidad cuando una criatura a la que puedas ver esté saliendo de tu alcance. Para ello, usa una reacción para hacer un ataque cuerpo a cuerpo con un arma o un ataque sin armas contra la criatura. El ataque tendrá lugar justo antes de que salga de tu alcance.

Combate montado

Se puede usar como montura a cualquier criatura voluntaria que sea al menos una categoría de tamaño superior al jinete y que tenga la anatomía apropiada para esa función conforme a las siguientes reglas.

Montar y desmontar

Durante tu movimiento, puedes montar o desmontar de una criatura que esté a 1,5 m o menos de ti. Para ello, necesitarás invertir la mitad de tu velocidad (redondeada hacia abajo). Por ejemplo, si tu velocidad fuera de 9 m, gastarías 4,5 m para montar en un caballo.

Controlar una montura

Solo puedes controlar la montura si está entrenada para aceptar un jinete. Los caballos domesticados, mulas y otras criaturas similares cuentan con ese adiestramiento.

La iniciativa de una montura controlada cambiará para coincidir con la tuya cuando montes. Se moverá en tu turno siguiendo tus órdenes y solo tendrá tres opciones para su acción durante ese turno: correr, destrabarse y esquivar. Una montura controlada puede moverse y actuar incluso desde el mismo turno en que la montas.

Por el contrario, una montura independiente (una que te deja montarla, pero no se somete a tu control) conserva su posición en el orden de iniciativa y actúa según su criterio.

Caerse

Si un efecto está a punto de mover tu montura en contra de su voluntad mientras estás sobre ella, deberás superar una tirada de salvación de Destreza con CD 10 o te caerás de ella y aterrizarás con el estado de derribado (consulta el capítulo “Glosario de reglas”) en un espacio sin ocupar a 1,5 m de la montura.

También tendrás que hacer esta tirada de salvación si te derriban o derriban a la montura mientras estás montado sobre ella.

Combate bajo el agua

Una lucha bajo el agua sigue estas reglas:

Armas inadecuadas

Cuando se realiza un ataque cuerpo a cuerpo con un arma bajo el agua, las criaturas que carezcan de velocidad nadando tendrán desventaja en la tirada de ataque salvo que el arma cause daño perforante.

Un ataque a distancia con un arma bajo el agua falla automáticamente si el objetivo se encuentra más allá del alcance normal del arma. Además, la tirada de ataque tiene desventaja contra un objetivo que esté dentro del alcance normal.

Resistencia al fuego

Todo lo que haya bajo el agua tiene resistencia al daño de fuego (consulta “Daño y curación”).

Daño y curación

Las heridas y el riesgo de morir son amenazas habituales, como se detalla en las siguientes reglas.

Puntos de golpe

Los puntos de golpe representan el aguante físico y la voluntad de vivir. Las criaturas que tienen más puntos de golpe son más difíciles de matar. Tus puntos de golpe máximos son la cantidad de puntos de golpe que tienes cuando no sufres heridas. Tus

puntos de golpe actuales pueden oscilar entre ese máximo y 0, que es el mínimo de puntos de golpe que se puede tener.

Cuando sufras daño, réstalo de tus puntos de golpe. Esta pérdida no afecta a tus capacidades siempre y cuando no llegues a 0 puntos de golpe.

Si tienes la mitad de tus puntos de golpe o menos, estarás maltrecho, lo que no tiene ningún efecto por sí mismo en el juego, pero podría desencadenar otros efectos.

Tiradas de daño

Todas las armas, conjuros y capacidades de monstruos dañinas indican el daño que causan. Deberás tirar los dados de daño, añadir los modificadores que correspondan y aplicar el daño resultante al objetivo. Si se impone un penalizador al daño, se podrá causar 0 de daño, pero no un daño negativo.

Al atacar con un arma, añade al daño el mismo modificador por característica que se haya usado para la tirada de ataque. Un conjuro te indica qué dados debes tirar para calcular el daño y si se deben añadir modificadores. Salvo que una regla indique lo contrario, no añadirás tu modificador por característica a una cantidad de daño fija que no emplee una tirada, como el daño de una cerbatana. Consulta los dados de daño de las armas en el capítulo “Equipo” y los de los conjuros en el capítulo “Conjuros”.

Críticos

Cuando causes un crítico, infligirás daño adicional. Tira los dados de daño del ataque dos veces, súmalos y añade los modificadores que correspondan como de costumbre. Por ejemplo, si causas un crítico con una daga, tira 2d4 para el daño en lugar de 1d4 y añade al total el modificador por característica apropiado. Si el ataque emplea dados de daño adicionales, como los del Ataque furtivo del pícaro, también los tirarás dos veces.

Tiradas de salvación y daño

El daño causado por medio de una tirada de salvación aplica estas reglas.

DESCANSAR

Los personajes no pueden pasarse cada momento del día enfrascados en sus aventuras. Necesitan descansar. Todas las criaturas pueden hacer descansos cortos de una hora durante el día y uno largo de 8 horas al finalizarlo. Recuperar puntos de golpe es uno de los beneficios principales de descansar. En el capítulo “Glosario de reglas” se explica cómo funcionan los descansos cortos y los largos.

Daño contra varios objetivos

Cuando crees un efecto dañino que obligue a dos o más objetivos a hacer tiradas de salvación contra él al mismo tiempo, tira el daño una vez para todos los objetivos. Por ejemplo, si una maga lanza una *bola de fuego*, se tira el daño del conjuro una única vez para todas las criaturas atrapadas en la deflagración.

Mitad del daño

Muchos efectos con tiradas de salvación causan la mitad del daño (redondeado hacia abajo) a un objetivo cuando este supera la tirada. El daño reducido equivale a la mitad del daño que habría sufrido al fallar la tirada de salvación.

Tipos de daño

Los efectos de daño tienen distintos tipos, como cortante o de fuego. Los tipos de daño se indican en el capítulo “Glosario de reglas” y no tienen reglas propias, pero otras reglas, como la resistencia o la vulnerabilidad al daño, se basan en ellos.

Resistencia y vulnerabilidad

Algunas criaturas y objetos poseen resistencia o vulnerabilidad a determinados tipos de daño. Si tienes resistencia a un tipo de daño, el daño de ese tipo se reduce a la mitad contra ti (redondeando hacia abajo). Por el contrario, si tienes vulnerabilidad a un tipo de daño, el daño de ese tipo se duplica contra ti. Por ejemplo, si tienes resistencia al daño de frío, sufres la mitad de daño de ese tipo y, si tienes vulnerabilidad al daño de fuego, sufres el doble de daño de ese tipo.

No se acumulan

Si existen varias resistencias o vulnerabilidades que afectan al mismo tipo de daño, estas solo cuentan como una. Por ejemplo, si posees resistencia al daño necrótico y resistencia a todo el daño, el daño necrótico se reducirá a la mitad contra ti.

Orden de aplicación

Los modificadores al daño se aplican en el siguiente orden: en primer lugar, los ajustes como bonificadores, penalizadores o multiplicadores; en segundo lugar, las resistencias, y en tercer lugar, las vulnerabilidades.

Por ejemplo, una criatura tiene resistencia a todo el daño y vulnerabilidad al daño de fuego, y se encuentra dentro de un aura mágica que reduce todo el daño en 5. Si sufre 28 de daño de fuego, el daño primero se reduce en 5 (a 23), luego a la mitad por la resistencia de la criatura (y se redondea hacia abajo a 11) y, finalmente, se duplica por su vulnerabilidad (a 22).

Inmunidad

Algunas criaturas y objetos tienen inmunidad a determinados tipos de daño y estados. La inmunidad a un tipo de daño significa que no recibes daño de ese tipo y la inmunidad a un estado quiere decir que este no te afecta.

Curación

Los puntos de golpe se pueden recuperar con magia, como el conjuro *curar heridas* o una *poción de curación*, o realizando un descanso corto o largo (consulta el capítulo “Glosario de reglas”).

Cuando recibes curación, los puntos de golpe recuperados se suman a tus puntos de golpe actuales. Tus puntos de golpe no pueden superar tus puntos de golpe máximos. Por tanto, los puntos de golpe recuperados que superen este valor se pierden. Por ejemplo, si recuperas 8 puntos de golpe como curación y tienes 14 puntos de golpe, pero tus puntos de golpe máximos son 20, recuperarás 6 puntos de golpe y no 8.

Llegar a 0 puntos de golpe

Cuando los puntos de golpe de una criatura se reducen a 0, muere directamente o cae inconsciente, como se explica a continuación.

Muerte instantánea

Estas son las principales formas de que una criatura muera al instante.

Muerte de monstruos. Un monstruo muere en cuanto sus puntos de golpe se reducen a 0, aunque tu Game Master puede saltarse esta regla con un monstruo determinado y tratarlo como si fuera un personaje.

Puntos de golpe máximos de 0. Una criatura muere si sus puntos de golpe máximos llegan a 0. Ciertos efectos absorben la energía vital y reducen los puntos de golpe máximos de las criaturas.

Daño considerable. Si el daño reduce a 0 los puntos de golpe de un personaje y sigue quedando daño por asignar, ese personaje morirá si el daño restante es mayor o igual a sus puntos de golpe máximos. Por ejemplo, si tu personaje tiene 12 puntos de

golpe máximos, pero ahora le quedan 6 y sufre 18 de daño, sus puntos de golpe se reducirán a 0 y aún quedarán 12 de daño por asignar. En ese caso, el personaje morirá, ya que 12 es igual a sus puntos de golpe máximos.

Muerte de personajes

Si tu personaje muere, los otros podrían encontrar un medio mágico de revivirlo, como el conjuro *alzar a los muertos*. También puedes plantear a tu GM crear un personaje nuevo que se unirá al grupo. El capítulo “Glosario de reglas” contiene más información sobre estar muerto.

Caer inconsciente

Si tus puntos de golpe se reducen a 0, pero no mueres al instante, tendrás el estado de inconsciente (consulta el capítulo “Glosario de reglas”) hasta que recuperes cualquier cantidad de puntos de golpe y deberás realizar tiradas de salvación contra muerte (consulta a continuación).

Tiradas de salvación contra muerte

Siempre que empieces tu turno con 0 puntos de golpe, deberás hacer una tirada de salvación contra muerte, que determinará si te acercas a la muerte o te aferras a la vida. A diferencia del resto de tiradas de salvación, esta no está vinculada a ninguna puntuación de característica. Estarás en manos del destino.

Tres éxitos o fallos. Tira 1d20. Si el resultado de la tirada es 10 o más, tienes éxito. De lo contrario, fallas. Un éxito o un fallo no tienen efecto alguno en sí mismos, pero en tu tercer éxito te estabilizarás (como se explica más adelante en “Estabilizar a un personaje”) y con tu tercer fallo morirás.

Los éxitos y los fallos no tienen por qué ser consecutivos: lleva la cuenta de ambos hasta que tengas tres de un mismo tipo. La cantidad de ambos vuelve a cero si recuperas puntos de golpe o te estabilizas.

Sacar 1 o 20. Cuando sacas un 1 con el d20 en una tirada de salvación contra muerte, cuenta como dos fallos, mientras que si sacas un 20, recuperas 1 punto de golpe.

Daño con 0 puntos de golpe. Si recibes cualquier cantidad de daño cuando tienes 0 puntos de golpe, es lo mismo que fallar en una tirada de salvación contra muerte. Si el daño lo causa un crítico, equivale a dos fallos. Además, si el daño es mayor o igual a tus puntos de golpe máximos, morirás.

Estabilizar a un personaje

Puedes llevar a cabo la acción de ayudar para tratar de estabilizar a una criatura que tenga 0 puntos de golpe. Para ello, tendrás que superar una prueba de Sabiduría (Medicina) con CD 10.

Una criatura estable no tendrá que hacer tiradas de salvación contra muerte aunque tenga 0 puntos

NOQUEAR A UNA CRIATURA

Si fueses a reducir a 0 los puntos de golpe de una criatura con un ataque cuerpo a cuerpo, puedes optar por dejarla con 1 punto de golpe e imponerle el estado de inconsciente. En ese caso, comenzará un descanso corto y, al terminarlo, se librará de dicho estado. El estado concluirá antes si la criatura recupera puntos de golpe o si alguien utiliza una acción para administrarle primeros auxilios superando una prueba de Sabiduría (Medicina) con CD 10.

de golpe, pero conservará el estado de inconsciente. Si la criatura sufre daño, dejará de estar estable y empezará a hacer tiradas de salvación contra muerte otra vez. Una criatura estable a la que no se cure recuperará 1 punto de golpe tras 1d4 horas.

Puntos de golpe temporales

Algunos conjuros y otros efectos otorgan puntos de golpe temporales, que evitan la pérdida de puntos de golpe reales, como se explica a continuación.

Los puntos de golpe temporales se pierden primero

Si tienes puntos de golpe temporales y recibes daño, pierdes primero estos puntos y el daño sobrante se aplica a tus puntos de golpe normales. Por ejemplo, si tienes 5 puntos de golpe temporales y recibes 7 de daño, perderás esos puntos y luego perderás 2 puntos de golpe.

Duración

Los puntos de golpe temporales duran hasta que se han consumido o hasta que finalices un descanso largo (consulta el capítulo “Glosario de reglas”).

No se acumulan

Los puntos de golpe temporales no se pueden sumar. Si ya tienes puntos de golpe temporales y recibes más, tienes que decidir si conservas los que ya posees o si te quedas con los nuevos. Por ejemplo, si un conjuro te concede 12 puntos de golpe temporales cuando ya tienes 10, solo puedes tener 12 o 10, no 22.

No son puntos de golpe ni curación

Los puntos de golpe temporales no se pueden sumar a tus puntos de golpe, no puedes recuperarlos mediante la curación y recibir puntos de golpe temporales no cuenta como curación. Como los puntos de golpe temporales no son puntos de golpe, una criatura puede tener todos sus puntos de golpe y recibir puntos de golpe temporales.

Si tienes 0 puntos de golpe, no recuperas la consciencia por obtener puntos de golpe temporales. Solo la verdadera curación puede salvarte.

Creación de personajes

Elegir una hoja de personaje

Anotarás los detalles más importantes de tu personaje en una hoja. A lo largo de este capítulo, empleamos el término “hoja de personaje” para referirnos al medio que utilices para registrar los detalles de tu personaje, ya sea una hoja de personaje impresa, una digital o una hoja de papel normal y corriente. ¡Elige el estilo de hoja que quieras y comienza a crear tu personaje!

Crear tu personaje

Aquí tienes los pasos para crear un personaje, en los que profundizaremos en este capítulo:

- 1: Elegir una clase.** Cada aventurero pertenece a una clase, que describe en términos generales la vocación, los talentos especiales y las tácticas preferidas de un personaje.
- 2: Definir su origen.** El origen de un personaje abarca dos elementos: el trasfondo y la especie. ¿A qué se dedicaba el personaje antes de convertirse en aventurero? ¿Quiénes son sus antepasados? También puedes escoger los idiomas de tu personaje.
- 3: Determinar las puntuaciones de característica.** Buena parte de lo que haga tu personaje en el juego depende de sus seis características.
- 4: Elegir un alineamiento.** El alineamiento simboliza el sentido ético de tu personaje.
- 5: Completar los detalles.** Conforme a tus decisiones, completa los detalles restantes de la hoja de personaje.

Paso 1: elegir una clase

Elige una clase y anótala en la hoja de personaje. La tabla “Resumen de las clases” sintetiza las mismas. Consulta los detalles de las clases en el capítulo “Clases”.

Resumen de las clases

Clase	Preferencia	Característica principal	Complejidad
Bárbaro	Batalla	Fuerza	Media
Bardo	Actuación	Carisma	Alta
Brujo	Ocultismo	Carisma	Alta
Clérigo	Dioses	Sabiduría	Media
Druida	Naturaleza	Sabiduría	Alta
Explorador	Supervivencia	Destreza y Sabiduría	Media

Clase	Preferencia	Característica principal	Complejidad
Guerrero	Armas	Fuerza o Destreza	Baja
Hechicero	Poderes	Carisma	Alta
Mago	Libros de conjuros	Inteligencia	Media
Monje	Combate sin armas	Destreza y Sabiduría	Alta
Paladín	Defensa	Fuerza y Carisma	Media
Pícaro	Sigilo	Destreza	Baja

Anota tu nivel

Escribe el nivel de tu personaje en la hoja. Lo habitual es que los personajes comiencen en el nivel 1 y suban de nivel tras vivir aventuras y obtener puntos de experiencia (PX).

Anota tus PX. También debes anotar tus puntos de experiencia. Un personaje de nivel 1 tiene 0 PX.

Comenzar en un nivel más alto. Tu GM podría decirte que empieces en un nivel superior. Si comienzas en el nivel 3 o uno superior, anota la subclase que elijas en la hoja de personaje. Consulta otros detalles en la sección “Comenzar en niveles superiores” más adelante en “Creación de personajes”.

Apunta el entrenamiento con armaduras

Tu clase podría proporcionarte entrenamiento con determinadas categorías de armaduras, así que apúntalo en la hoja de personaje. El entrenamiento con un tipo de armaduras te permite llevarlas de forma efectiva y obtener bonificadores defensivos por ella. Las categorías de armaduras se describen en el capítulo “Equipo”.

Paso 2: origen del personaje

Para definir el origen de tu personaje, debes elegir su trasfondo, su especie y dos idiomas.

El trasfondo de un personaje representa el lugar y la ocupación que hayan sido más relevantes en la vida de tu personaje. La combinación de trasfondo, especie e idiomas es el caldo de cultivo perfecto para que imagines cómo era tu personaje antes de comenzar la aventura.

Elige un trasfondo

Elige el trasfondo de tu personaje y anótalo en la hoja. Puedes optar por cualquiera de los trasfondos que se describen en el capítulo “Orígenes de personaje” y tu GM podría plantear otros trasfondos como alternativa.

El trasfondo que elijas influirá en el paso 3, cuando determines las puntuaciones de característica de tu personaje. Si tienes problemas para decidirte,

la tabla “Puntuaciones de característica y trasfondos” muestra qué trasfondos benefician ciertas puntuaciones de característica. Busca la característica principal de tu clase en la tabla.

Puntuaciones de característica y trasfondos

Característica	Trasfondo
Fuerza	Soldado
Destreza	Soldado
Constitución	Soldado
Inteligencia	Acólito
Sabiduría	Acólito
Carisma	Acólito

Anota tu dote. El trasfondo te proporciona una dote que otorga capacidades específicas a tu personaje. Las dotes se describen en el capítulo “Dotes”. Escribe la dote en la hoja de personaje.

Apunta las competencias. Tu trasfondo te proporciona competencia en dos habilidades y con una herramienta. Apunta esta información en la hoja de personaje.

Tu clase también te proporciona competencias. Revisa la descripción de tu clase en el capítulo “Clases” y anota las competencias en la hoja de personaje.

La tabla de rasgos que hay en la descripción de tu clase muestra tu bonificador por competencia (descrito en el capítulo “Cómo jugar”), que es de +2 para un personaje de nivel 1. Anota este número en la hoja de personaje. En el paso 5 añadirás los otros números relacionados con estas competencias.

Elige el equipo inicial

Tu trasfondo y clase proporcionan parte de tu equipo inicial. Las monedas que obtengas en este paso pueden invertirse directamente en objetos del capítulo “Equipo”.

Anota el equipo elegido en la hoja de personaje. El equipo se describe en el capítulo homónimo, pero, por ahora, puedes anotarlo y consultar los detalles en él más adelante. Apunta las monedas que te quedan tras comprar tu equipo.

Elige una especie

Elige una especie para tu personaje. Las siguientes opciones se describen en el capítulo “Orígenes de personaje”: dracónido, elfo, enano, gnomo, goliath, humano, mediano, orco y tiefling. En cuanto hayas elegido una especie, anótala en la hoja de personaje. Después, apunta los atributos de la especie.

El tamaño y la velocidad de tu personaje se determinan por su especie. Apúntalos en los apartados correspondientes de la hoja de personaje (puedes escribir simplemente la inicial del tamaño).

Imagina tu pasado y presente

Deja que el trasfondo y la especie de tu personaje te inspiren para imaginarte su pasado, que influye en el presente del personaje. Con eso en mente, plantéate las respuestas que daría tu personaje a las siguientes preguntas:

- ¿Quién te crio?
- ¿Con quién tenías una mayor amistad en la infancia?
- ¿Tuviste una mascota?
- ¿Te has enamorado alguna vez? Si es así, ¿de quién?
- ¿Te has unido a alguna organización, como un gremio o un culto religioso? Si es así, ¿aún eres miembro de ella?
- ¿Qué elementos de tu pasado te han llevado a embarcarte ahora en aventuras?

Elige tus idiomas

Tu personaje sabe al menos tres idiomas: común y otros dos idiomas que saques o elijas de la tabla “Idiomas estándar”. Si tu personaje sabe un idioma, puede comunicarse en él, leerlo y escribirlo. Tu clase y otros rasgos podrían aportarte más idiomas.

La tabla “Idiomas estándar” recoge los idiomas más extendidos en el mundo del juego. Todos los personajes de los jugadores saben común. Los otros idiomas estándar proceden de los primeros miembros de las especies más prominentes del mundo del juego y se han extendido por todas partes.

Idiomas estándar

IdI2	Idioma
—	Común
1	Dracónico
2–3	Elfo
4–5	Enano
6	Gigante
7	Gnomo
8	Goblin
9	Lengua de signos común
10–11	Mediano
12	Orco

La tabla “Idiomas inusuales” recoge los idiomas secretos o procedentes de otros planos de existencia y, por tanto, menos generalizados en los mundos del Plano Material. Algunos rasgos permiten a los personajes aprender un idioma inusual.

Idiomas inusuales

Idioma	Idioma
Abisal	Infracomún
Celestial	Jerga de ladrones

Idioma	Idioma
Druídico	Primordial*
Habla de las profundidades	Silvano
Infernal	

*El primordial incluye los dialectos acuano, aurano, ígneo y terrano. Las criaturas que saben uno de estos dialectos pueden comunicarse con las que saben otro diferente.

Paso 3: puntuaciones de característica

Para determinar las puntuaciones de característica de tu personaje, debes generar seis números siguiendo las instrucciones que aparecen a continuación y asignárselos a tus seis características. En el capítulo “Cómo jugar” se explica lo que significa cada una.

Genera tus puntuaciones

Utiliza uno de los tres métodos siguientes para determinar tus puntuaciones de característica. Tu GM podría preferir que emplees uno en concreto.

Conjunto estándar. Utiliza las seis puntuaciones que aparecen a continuación para tus características: 15, 14, 13, 12, 10 y 8.

Generación aleatoria. Tira 4d6 y apunta la suma de los tres dados más altos. Haz esto otras cinco veces para obtener seis números.

Coste en puntos. Tienes 27 puntos para invertir en tus puntuaciones de característica. El coste de cada puntuación se muestra en la tabla “Costes en puntos de las puntuaciones de característica”. Por ejemplo, una puntuación de 14 cuesta 7 de tus 27 puntos.

Costes en puntos de las puntuaciones de característica

Puntuación	Coste	Puntuación	Coste
8	0	12	4
9	1	13	5
10	2	14	7
11	3	15	9

Asigna las puntuaciones de característica

En cuanto hayas generado seis puntuaciones, asígnalas a la Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría y Carisma teniendo en cuenta la característica principal de tu clase. Añade también los modificadores por característica.

Si usas el conjunto estándar de puntuaciones, consulta la tabla “Conjunto estándar por clase” para saber cómo podrías asignarlas según la clase de tu personaje. La tabla aplica las puntuaciones más altas a las características principales de una clase. Si empleas otro método para generar las punua-

ciones, puedes usar esta tabla como guía para saber dónde asignar las puntuaciones más altas y más bajas.

Conjunto estándar por clase

Clase	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car
Bárbaro	15	13	14	10	12	8
Bardo	8	14	12	13	10	15
Brujo	8	14	13	12	10	15
Clérigo	14	8	13	10	15	12
Druida	8	12	14	13	15	10
Explorador	12	15	13	8	14	10
Guerrero	15	14	13	8	10	12
Hechicero	10	13	14	8	12	15
Mago	8	12	13	15	14	10
Monje	12	15	13	10	14	8
Paladín	15	10	13	8	12	14
Pícaro	12	15	13	14	10	8

Ajusta las puntuaciones de característica

Tras asignar tus puntuaciones de característica, ajústalas conforme a tu trasfondo. En él se indican tres características: aumenta una de esas puntuaciones en 2 y otra distinta en 1, o aumenta las tres en 1. Estos aumentos no pueden hacer que una puntuación sea superior a 20.

A algunos jugadores les gusta aumentar la característica principal de su clase, mientras que otros prefieren subir una puntuación que tengan baja.

Determina los modificadores por característica

Por último, determina tus modificadores por característica mediante la tabla “Puntuaciones de característica y modificadores”. Escribe cada modificador al lado de su puntuación correspondiente.

Puntuaciones de característica y modificadores

Puntuación	Modificador	Puntuación	Modificador
3	-4	12-13	+1
4-5	-3	14-15	+2
6-7	-2	16-17	+3
8-9	-1	18-19	+4
10-11	+0	20	+5

Paso 4: alineamiento

Elige el alineamiento de tu personaje de entre las opciones que se muestran a continuación y anótalo en la hoja.

CRIATURAS SIN ALINEAMIENTO

La mayoría de las criaturas que carecen de raciocinio no poseen alineamiento alguno: son sin alineamiento. Los tiburones son depredadores salvajes, por ejemplo, pero no son malvados; simplemente, no tienen alineamiento.

El juego da por hecho que los personajes de los jugadores no tienen un alineamiento malvado. Habla con tu GM antes de crear un personaje malvado.

Los nueve alineamientos

El alineamiento de una criatura describe en términos generales su actitud e ideales éticos. El alineamiento es una combinación de dos factores: por una parte, la moralidad (bueno, malvado o neutral) y, por otra, la actitud hacia el orden (legal, caótico o neutral).

A continuación tienes un breve resumen de ellos, en el que se explica el comportamiento típico de una criatura de cada alineamiento. Aun así, cada individuo puede mostrar conductas diferentes.

Legal bueno (LB). Las criaturas legales buenas se esfuerzan por hacer lo correcto según lo que espera la sociedad. Alguien que luche contra la injusticia y proteja a los inocentes sin vacilar probablemente sea legal bueno.

Neutral bueno (NB). Los personajes neutrales buenos hacen lo que pueden respetando las reglas, pero sin sentirse sometidos a ellas. Una persona amable que ayuda a los demás conforme a sus necesidades probablemente sea neutral buena.

Caótico bueno (CB). Los seres caóticos buenos actúan siguiendo los dictados de sus conciencias, sin preocuparles lo que otros esperan de ellos. Un rebelde que ataca a los recaudadores de impuestos de un barón malvado y utiliza el dinero robado para ayudar a los pobres probablemente sea caótico bueno.

Legal neutral (LN). Los individuos legales neutrales se comportan de acuerdo con la ley, la tradición o sus códigos de conducta personales. Alguien que vive una vida disciplinada y que no se deja influir por las exigencias de los necesitados ni por las tentaciones del mal probablemente sea legal neutral.

Neutral (N). Neutral es el alineamiento de quienes prefieren evitar las cuestiones éticas, no toman partido y, por tanto, hacen lo que les parece mejor en cada momento. Una persona a la que le aburren los dilemas morales probablemente sea neutral.

Caótico neutral (CN). Las criaturas caóticas neutrales persiguen sus caprichos y valoran su libertad personal por encima de todo. Un sinvergüenza que deambule de un lado a otro viviendo de su ingenio probablemente sea caótico neutral.

Legal malvado (LM). Los seres legales malvados toman lo que les viene en gana, pero siempre de

forma metódica y dentro de los límites que marcan la tradición, el orden o la lealtad. Una aristócrata que explote a los ciudadanos mientras conspire para hacerse con el poder probablemente sea legal malvada.

Neutral malvado (NM). Neutral malvado es el alineamiento de las personas a las que les resulta indiferente causar daño mientras persiguen sus deseos. Un criminal que robe y asesine según le convenga probablemente sea neutral malvado.

Caótico malvado (CM). Las criaturas caóticas malvadas recurren a la violencia arbitrariamente, movidas por el odio o el ansia de sangre. Un villano que maquina venganzas y siembra el caos probablemente sea caótico malvado.

Paso 5: detalles de la creación del personaje

Ahora completa el resto de la hoja de personaje.

Apunta los rasgos de clase

Mira la tabla de rasgos de tu clase en el capítulo “Clases” y anota los de nivel 1. Los rasgos de clase también se describen allí.

Algunos rasgos de clase plantean opciones. Procura leer todos los rasgos y tomar las decisiones que correspondan.

Rellena los números

Anota estos números en la hoja de personaje.

Tiradas de salvación. En las tiradas de salvación en las que eres competente, suma tu bonificador por competencia al modificador por característica correspondiente y apunta el total. A algunos jugadores también les gusta anotar el modificador para las tiradas de salvación en las que no son competentes, que es el modificador por característica correspondiente.

Habilidades. En las habilidades en las que eres competente, suma tu bonificador por competencia al modificador por característica asociado a esa habilidad y apunta el total. También puedes anotar el modificador para las habilidades en las que no eres competente, que es el modificador por característica correspondiente.

Percepción pasiva. A veces, tu GM comprobará si tu personaje percibe algo sin pedirte que hagas una prueba de Sabiduría (Percepción). En ese caso, utilizará tu Percepción pasiva. La Percepción pasiva es una puntuación que refleja una atención general a lo que te rodea cuando no buscas algo de forma activa. Utiliza esta fórmula para determinar tu puntuación de Percepción pasiva:

Percepción pasiva = 10 + modificador para pruebas de Sabiduría (Percepción)

Incluye todos los modificadores que se apliquen a tus pruebas de Sabiduría (Percepción). Por ejemplo, si tu personaje tiene una Sabiduría de 15 y es competente en la habilidad Percepción, tendrás una Percepción pasiva de 14 (10 + 2 de tu modificador por Sabiduría + 2 por la competencia).

Puntos de golpe. Tu clase y modificador por Constitución determinan tus puntos de golpe máximos en el nivel 1, como se muestra en la tabla “Puntos de golpe en el nivel 1 por clase”.

Puntos de golpe en el nivel 1 por clase

Clase	Puntos de golpe máximos
Bárbaro	12 + modificador por Constitución
Explorador, guerrero o paladín	10 + modificador por Constitución
Bardo, brujo, clérigo, druida, monje o pícaro	8 + modificador por Constitución
Hechicero o mago	6 + modificador por Constitución

La hoja de personaje tiene espacio para anotar tus puntos de golpe actuales cuando sufres daño y los puntos de golpe temporales que obtengas. También hay espacio para anotar las tiradas de salvación contra muerte.

Dados de puntos de golpe. La descripción de tu clase te indica el tipo de dados de puntos de golpe (o dados de golpe para abreviar) que usa tu personaje; anótalo en la hoja. En el nivel 1, tu personaje tiene 1 dado de golpe. Durante un descanso corto, puedes gastar dados de golpe para recuperar puntos de golpe. La hoja de personaje también tiene espacio para anotar cuántos dados de golpe has gastado.

Iniciativa. Escribe tu modificador por Destreza en el espacio reservado para la iniciativa en la hoja de personaje.

Clase de armadura. Sin armadura ni escudo, tu clase de armadura base es 10 más el modificador por Destreza. Si tu equipo inicial incluye una armadura o un escudo (o ambos), calcula tu CA siguiendo las reglas del capítulo “Equipo”. Un rasgo de clase podría permitirte calcular la CA de forma distinta.

Ataques. Anota tus armas iniciales en la sección “Armas y trucos de daño” de la hoja de personaje. Los bonificadores a las tiradas de ataque para las armas con las que tienes competencia son los siguientes, salvo que una propiedad del arma indique otra cosa:

Bonificador de ataques cuerpo a cuerpo = modificador por Fuerza + bonificador por competencia

Bonificador de ataques a distancia = modificador por Destreza + bonificador por competencia

Consulta el daño y las propiedades de tus armas en el capítulo “Equipo”. Cuando hagas tiradas de

daño con ellas, suma el mismo modificador por característica que usas para los ataques con esa arma.

Lanzamiento de conjuros. Anota la CD de las tiradas de salvación de tus conjuros y el bonificador de ataque para los ataques que realices con ellos basándote en estas fórmulas:

CD de salvación de conjuros = 8 + modificador por aptitud mágica + bonificador por competencia

Bonificador de ataque de conjuros = modificador por aptitud mágica + bonificador por competencia

Tu modificador por aptitud mágica para un conjuro lo determina el rasgo que te otorga la capacidad de lanzar ese conjuro.

Espacios de conjuro, trucos y conjuros preparados. Si tu clase te proporciona el rasgo Lanzamiento de conjuros o Magia del pacto, la tabla de rasgos de clase mostrará el número de espacios de conjuro disponibles, la cantidad de trucos que sabes y cuántos conjuros puedes preparar. Elige tus trucos y conjuros preparados y anótalos junto con el número de espacios de conjuros en la hoja de personaje.

Progresión de niveles

Al embarcarse en aventuras, tu personaje adquiere experiencia, lo que se representa con los puntos de experiencia (PX). Al alcanzar ciertas cantidades de puntos de experiencia, el personaje se volverá más capaz. Este progreso se conoce como subir de nivel.

La tabla “Progreso de los personajes” indica los PX que necesitas para subir a un nivel y el bonificador por competencia de un personaje de ese nivel. Cuando tu total de PX sea igual o superior a la cantidad de la columna “Puntos de experiencia”, alcanzarás el nivel correspondiente.

Progreso de los personajes

Nivel	Puntos de experiencia	Bonificador por competencia
1	0	+2
2	300	+2
3	900	+2
4	2700	+2
5	6500	+3
6	14 000	+3
7	23 000	+3
8	34 000	+3
9	48 000	+4
10	64 000	+4
11	85 000	+4
12	100 000	+4
13	120 000	+5

Nivel	Puntos de experiencia	Bonificador por competencia
14	140 000	+5
15	165 000	+5
16	195 000	+5
17	225 000	+6
18	265 000	+6
19	305 000	+6
20	355 000	+6

Subir de nivel

Cuando subas de nivel, sigue estos pasos:

- 1: Elegir una clase.** La mayoría de personajes progresan en la misma clase. No obstante, quizá decidas subir de nivel en otra usando las reglas de la sección “Multiclase”.
- 2: Ajustar los puntos de golpe y los dados de golpe.** Cada vez que subas un nivel, obtendrás un dado de golpe adicional. Tira ese dado, suma tu modificador por Constitución al resultado y añade el total (mínimo de 1) a tus puntos de golpe máximos. En vez de tirar, puedes utilizar el valor establecido que se muestra en la tabla “Puntos de golpe establecidos por clase”.

Puntos de golpe establecidos por clase

Clase	Puntos de golpe por nivel
Bárbaro	7 + modificador por Con
Explorador, guerrero o paladín	6 + modificador por Con
Bardo, brujo, clérigo, druida, monje o pícaro	5 + modificador por Con
Hechicero o mago	4 + modificador por Con

- 3: Apuntar los nuevos rasgos de clase.** Consulta la tabla de rasgos de tu clase en el capítulo “Clases” y anota los que obtienes al alcanzar un nuevo nivel en ella. Toma las decisiones que te planteen los nuevos rasgos.
- 4: Ajustar el bonificador por competencia.** El bonificador por competencia de un personaje aumenta en determinados niveles, como se muestra en la tabla “Progreso de los personajes” y en la tabla de rasgos de tu clase del capítulo “Clases”. Cuando tu bonificador por competencia mejore, aumenta todos los números de la hoja de personaje que incluyan tu bonificador por competencia.
- 5: Ajustar los modificadores por característica.** Si escoges una dote que aumente una o varias de tus puntuaciones de característica, tu modificador por característica también cambiará si la nueva puntuación es un número par. Cuando eso

DOTES ADICIONALES EN EL NIVEL 20

Los GM pueden utilizar las dotes como herramienta de progreso una vez que los personajes han alcanzado el nivel 20 para proporcionar más poder a quienes ya no pueden subir más de nivel. De esta forma, cada personaje obtiene una dote de su elección por cada 30 000 PX que consiga por encima de los 355 000. Las dotes de don épico son especialmente apropiadas como dotes adicionales, pero un jugador puede escoger cualquier dote a la que pueda optar su personaje de nivel 20.

ocurra, ajusta todos los números de la hoja de personaje que utilicen ese modificador por característica. Cuando tu modificador por Constitución aumente en 1, tus puntos de golpe máximos también aumentarán en 1 por cada nivel que hayas alcanzado. Por ejemplo, si un personaje alcanza el nivel 8 y aumenta su puntuación de Constitución de 17 a 18, el modificador por Constitución pasará a ser de +4. Los puntos de golpe máximos del personaje aumentarán en 8, más los puntos de golpe obtenidos al alcanzar el nivel 8.

Escalones del juego

Con cada nuevo nivel, los personajes adquieren nuevas capacidades que les permiten enfrentarse a desafíos mayores. A medida que los personajes suben de nivel, el tono de la partida cambia y en la campaña hay más cosas en juego. Resulta práctico pensar en el arco de un personaje (y en el de la campaña) a modo de cuatro escalones que describen la trayectoria de un personaje desde el nivel 1, cuando comienza sus aventuras, hasta alcanzar la cúspide del nivel 20. Estos escalones no tienen ninguna regla asociada, pero reflejan que la experiencia de juego evoluciona a medida que los personajes suben de nivel.

Escalón 1 (niveles 1 a 4)

En el primer escalón, los personajes son aprendices de aventurero, aunque ya destaquen del resto de la población por sus extraordinarias capacidades. Aprenden los rasgos iniciales de su clase y eligen una subclase. Las amenazas a las que se enfrentan suelen representar un peligro para pueblos o granjas.

Escalón 2 (niveles 5 a 10)

En el segundo escalón, los personajes ya son aventureros hechos y derechos. Los lanzadores de conjuros acceden a conjuros emblemáticos, como *alzar a los muertos*, *bola de fuego* y *relámpago*. La mayoría de las clases centradas en el uso de armas adquieren

la capacidad de hacer varios ataques por asalto. Los personajes ahora se enfrentan a peligros que amenazan ciudades y reinos.

Escalón 3 (niveles 11 a 16)

En el tercer escalón, los personajes habrán alcanzado un nivel de poder que les hace destacar incluso entre otros aventureros. En el nivel 11, muchos usuarios de magia aprenden conjuros que alteran la realidad. Otros personajes adquieren rasgos que les permiten realizar más ataques o llevar a cabo proezas impresionantes con ellos. Estos aventureros a menudo se enfrentan a amenazas para regiones enteras.

Escalón 4 (niveles 17 a 20)

En el cuarto escalón, los personajes alcanzan la cúspide de sus rasgos de clase y se transforman en arquetipos de heroísmo. El destino del mundo e incluso el orden fundamental del multiverso podrían pender de un hilo en sus aventuras.

Comenzar en niveles superiores

Tu GM podría comenzar la aventura de los personajes en un nivel superior al 1. Se recomienda comenzar en el nivel 3 si tu grupo está compuesto por jugadores experimentados de D&D.

Creación de tu personaje

Crear un personaje de nivel superior sigue los mismos pasos descritos en este capítulo y las reglas para la progresión por encima del nivel 1 se detallan en el apartado “Progresión de niveles”. Comienzas con la cantidad mínima de PX necesaria para alcanzar tu nivel inicial. Por ejemplo, si tu GM comienza la aventura con personajes de nivel 10, tendrás 64 000 PX.

Equipo inicial

Tu GM decide si tu personaje comienza con algo más que con el equipo estándar de un personaje de nivel 1, posiblemente incluso con uno o varios objetos mágicos. La tabla “Equipo inicial a niveles superiores” es una guía para los GM.

Equipo inicial a niveles superiores

Nivel inicial	Equipo y dinero	Objetos mágicos
2–4	Equipo inicial normal	I común
5–10	500 po más 1d10 × 25 po más equipo inicial normal	I común y I infrecuente
11–16	5000 po más 1d10 × 250 po más equipo inicial normal	2 comunes, 3 infrecuentes y I raro
17–20	20 000 po más 1d10 × 250 po más equipo inicial normal	2 comunes, 4 infrecuentes, 3 raros y I muy raro

Por otro lado, habla con tu GM sobre el equipo que puedes comprar con tu dinero inicial. Por ejemplo, las armas de fuego descritas en el capítulo “Equipo” son demasiado caras para personajes de nivel 1, pero podrían estar disponibles si el GM permite comprarlas.

Multiclase

La multiclase te permite subir de nivel en varias clases. Con esta regla, tienes la opción de subir de nivel en una nueva clase cada vez que subas de nivel, en lugar de subir de nivel en tu clase actual. Hacerlo te permite mezclar las características de esas clases para hacer realidad un concepto de personaje que tal vez no quede reflejado con una única clase.

Requisitos

Para optar a una clase nueva, debes tener una puntuación de 13 o más en la habilidad principal de la nueva clase y en las de tus clases actuales. Por ejemplo, un bárbaro que decida hacerse multiclase como druida deberá tener puntuaciones de Fuerza y Sabiduría de 13 o más, ya que la Fuerza es la característica principal de los bárbaros y la Sabiduría, la de los druidas.

Puntos de experiencia

El coste en puntos de experiencia de subir un nivel se basa en el nivel total de tu personaje, no en tu nivel en una clase concreta, como se muestra en la tabla “Progreso de los personajes” de “Creación de personajes”. Por ejemplo, si eres un clérigo de nivel 6/guerrero de nivel 1, debes conseguir suficientes PX para alcanzar el nivel 8 para poder subir al nivel 2 de guerrero o al nivel 7 de clérigo.

Puntos de golpe y dados de golpe

Obtienes los puntos de golpe de tu nueva clase como se describe para los niveles siguientes al 1. Solo obtienes los puntos de golpe del nivel 1 de una clase cuando el nivel total de tu personaje es 1.

Tu total de dados de golpe es la suma de los dados de golpe de todas tus clases. Si esos dados son del mismo tipo, los podrás acumular. Por ejemplo, tanto guerreros como paladines tienen 1d10 por nivel,

por lo que si eres una guerrera de nivel 5/paladín de nivel 5, tus dados de golpe serán 10d10. Si tus clases tienen dados de golpe de distintos tipos, lleva la cuenta de cada uno por separado. Por ejemplo, si eres un clérigo de nivel 5/paladín de nivel 5, tus dados de golpe serán 5d8 y 5d10.

Bonificador por competencia

El bonificador por competencia se basa en el nivel total de tu personaje, no en tu nivel en una clase concreta, como se muestra en la tabla “Progreso de los personajes”. Por ejemplo, si eres una guerrera de nivel 3/pícaro de nivel 2, tendrás el bonificador por competencia de un personaje de nivel 5, que es +3.

Competencias

Cuando obtengas tu primer nivel en una clase que no sea tu clase inicial, también obtendrás algunas de las competencias iniciales de la nueva clase, como se indica en la descripción de cada clase en el capítulo “Clases”.

Rasgos de clase

Cuando subas de nivel en una clase, obtendrás los rasgos correspondientes a ese nivel. Algunos rasgos tienen reglas adicionales cuando eres multiclase. Consulta la información relacionada con la multiclase que se incluye en las descripciones de cada una de tus clases.

Se aplican reglas especiales al Ataque adicional, el Lanzamiento de conjuros y los rasgos (como Defensa sin armadura) que te permiten calcular la clase de armadura de formas alternativas.

Clase de armadura

Si tienes varias formas de calcular tu clase de armadura, solo puedes beneficiarte de una. Por ejemplo, un hechicero/monje con el rasgo Resistencia dracónica del hechicero y el rasgo Defensa sin armadura del monje deberá elegir uno solo de ellos como forma de calcular la clase de armadura.

Ataque adicional

Si obtienes el rasgo Ataque adicional de más de una clase, los rasgos no se acumulan. No puedes hacer más de dos ataques con este rasgo salvo que tengas otro que diga que sí puedes (como el rasgo Dos ataques adicionales del guerrero).

De forma similar, la invocación Filo sediento del brujo, que otorga el rasgo Ataque adicional con tu arma de pacto, no te proporciona ataques adicionales si tienes también el de Ataque adicional.

Lanzamiento de conjuros

Tu capacidad de lanzamiento de conjuros depende, en parte, de tus niveles combinados en clases capaces de lanzar conjuros y, en parte, de tus niveles individuales en esas clases. Cuando tengas

el rasgo Lanzamiento de conjuros de más de una clase, usa las reglas de debajo. Si eres un personaje multiclase, pero solo tienes el rasgo Lanzamiento de conjuros de una clase, sigue las reglas descritas en esa clase.

Conjuros preparados. Determinas qué conjuros puedes preparar para cada clase de forma individual, como si fueras solo miembro de esa clase. Por ejemplo, si eres una exploradora de nivel 4/hechicera de nivel 3, podrás preparar cinco conjuros de explorador de nivel 1 y seis conjuros de hechicero de nivel 1 o 2 (además de cuatro trucos de hechicero).

Cada conjuro que preparas está asociado con una de tus clases y debes usar la aptitud mágica de esa clase al lanzar el conjuro.

Trucos. Si uno de tus trucos aumenta de poder a niveles superiores, el aumento se basa en el nivel total de tu personaje, no en tu nivel en una clase concreta, salvo que el conjuro indique otra cosa.

Espacios de conjuro. Determina tus espacios de conjuro sumando lo siguiente:

- Todos tus niveles de bardo, clérigo, druida, hechicero y mago.
- La mitad de tus niveles de explorador y paladín (redondeando hacia arriba).

Después, busca ese total en la columna “Nivel” de la tabla “Lanzador de conjuros multiclase”. Utilizas los espacios de ese nivel para lanzar conjuros de un nivel apropiado de cualquier clase con la que poseas el rasgo Lanzamiento de conjuros.

Esta tabla podría proporcionarte espacios de conjuro de un nivel superior que los conjuros que preparas. Puedes usar estos espacios igualmente, pero solo para lanzar tus conjuros de nivel inferior. Si un conjuro de nivel inferior que lances, como *manos ardientes*, tiene un efecto mejorado cuando se lanza a un nivel superior, puedes usar el efecto mejorado como es habitual.

Por ejemplo, si eres una exploradora de nivel 4/hechicera de nivel 3, cuentas como un personaje de nivel 5 al determinar tus espacios de conjuro, tras sumar todos tus niveles como hechicera y la mitad de tus niveles de exploradora. Según indica la tabla “Lanzador de conjuros multiclase”, tienes cuatro espacios de conjuro de nivel 1, tres de nivel 2 y dos de nivel 3. Sin embargo, no puedes preparar conjuros de nivel 3 ni conjuros de explorador de nivel 2. Puedes usar los espacios de conjuro de esos niveles para lanzar los conjuros que prepares y, si es posible, mejorar sus efectos.

Magia del pacto. Si posees el rasgo Magia del pacto de la clase brujo y el rasgo Lanzamiento de conjuros, puedes usar los espacios de conjuro que obtienes con Magia del pacto para lanzar conjuros preparados de clases con el rasgo Lanzamiento de conjuros y puedes usar los espacios que obtengas

con el rasgo Lanzamiento de conjuros para lanzar los conjuros de brujo que tengas preparados.

Lanzador de conjuros multiclase:

espacios de conjuro por cada nivel de conjuro

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

Bagatelas

Cuando creas a tu personaje, puedes tirar una vez en la tabla “Bagatelas” para obtener una bagatela Diminuta: un objeto sencillo envuelto en cierto halo de misterio. Los GM también podrían utilizar esta tabla para llenar una estancia de una mazmorra o los bolsillos de una criatura.

Bagatelas

IdI00 Bagatela

01	La mano momificada de un goblin
02	Un trozo de cristal que brilla débilmente a la luz de la luna
03	Una moneda de oro acuñada en una tierra desconocida
04	Un diario escrito en un idioma que desconoces
05	Un anillo de latón que nunca pierde su lustre
06	Una antigua pieza de ajedrez hecha de vidrio
07	Un par de dados de hueso, ambos con una calavera en lugar del seis

IdI00 Bagatela

08	Un pequeño ídolo que representa una criatura horrible y te provoca sueños inquietantes cuando duermes cerca de él
09	Un mechón de pelo de alguien
10	La cédula de propiedad de un terreno situado en un reino que no conoces
11	Un bloque de 30 g de un material desconocido
12	Una pequeña muñeca de trapo atravesada por agujas
13	Un diente de una bestia desconocida
14	Una escama enorme, quizá de un dragón
15	Una pluma de un color verde intenso
16	Una antigua carta para adivinar el futuro que lleva tu efigie
17	Un orbe de cristal lleno de humo serpenteante
18	Un huevo con una cáscara de color rojo intenso que pesa 0,5 kg
19	Una pipa que expulsa burbujas
20	Un tarro de cristal que contiene un extraño trozo de carne encurtida
21	Una cajita de música fabricada por gnomos que toca una canción que recuerdas vagamente de tu infancia
22	Una estatuilla de madera que representa a un mediano engreído
23	Un orbe de latón grabado con runas extrañas
24	Un disco de piedra multicolor
25	Un icono de plata de un cuervo
26	Una bolsa que contiene cuarenta y siete dientes, uno de ellos podrido
27	Una esquirla de obsidiana que siempre está caliente al tacto
28	Una garra de dragón atada a un colgante de cuero
29	Un par de calcetines viejos
30	Un libro en blanco cuyas páginas no retienen la tinta, la tiza, el grafito u otras sustancias para escribir
31	Un emblema de plata con la forma de una estrella de cinco puntas
32	Un cuchillo que pertenecía a un familiar
33	Un vial de cristal lleno de uñas cortadas
34	Un artilugio metálico y rectangular con dos minúsculas copas de metal en uno de sus lados que lanza chispas cuando se moja
35	Un guante blanco con lentejuelas de talla humana
36	Un chaleco con cien bolsillos diminutos

IdI00 Bagatela

37	Una piedra que no pesa nada
38	Un boceto de un goblin
39	Un vial de cristal vacío que huele a perfume
40	Una gema que parece un pedazo de carbón cuando la mira alguien que no seas tú
41	Un jirón de tela de un estandarte antiguo
42	Una insignia que indica el rango de un legionario perdido
43	Una campana de plata sin el badajo
44	Un canario mecánico dentro de una lámpara
45	Un cofre en miniatura tallado para que parezca que tiene muchos pies en la base
46	Un duende muerto dentro de una botella de cristal
47	Una lata de metal que no tiene abertura, pero suena como si estuviera llena de líquido, arena, arañas o cristales rotos (a tu elección)
48	Un orbe de cristal lleno de agua en el que nada un pez mecánico
49	Una cuchara de plata con una “M” grabada en el mango
50	Un silbato de madera dorada
51	Un escarabajo muerto del tamaño de tu mano
52	Dos soldados de juguete, a uno de los cuales le falta la cabeza
53	Una cajita llena de botones de diferentes tamaños
54	Una vela imposible de encender
55	Una jaula en miniatura sin puerta
56	Una llave vieja
57	Un mapa del tesoro indescifrable
58	La empuñadura de una espada rota
59	Una pata de conejo
60	Un ojo de cristal
61	Un camafeo tallado con la efigie de una persona horrorosa
62	Una calavera de plata del tamaño de una moneda
63	Una máscara de alabastro
64	Un cono de incienso negro y pegajoso que apesta
65	Un gorro de dormir que te produce sueños agradables cuando lo llevas puesto
66	Un único abrojo hecho de hueso
67	Una montura de monóculo dorada y sin lente

IdI00 Bagatela

68	Un cubo de 2,5 cm que tiene cada lado pintado de un color distinto
69	Un pomo hecho de cristal
70	Un paquete lleno de polvo rosa
71	Un fragmento de una bella canción, escrita en forma de notas musicales en dos trozos de pergamino
72	Un pendiente de plata con forma de lágrima que contiene una lágrima de verdad
73	Una cáscara de huevo pintada con escenas perturbadoras de miseria muy detalladas
74	Un abanico que muestra un gato durmiendo al abrirlo
75	Un juego de pipas de hueso
76	Un trébol de cuatro hojas prensado en el interior de un libro que habla de modales y etiqueta
77	Un pergamino en el que hay dibujado un artificio mecánico
78	Una vaina ornamentada que no sirve para ninguna espada que hayas encontrado
79	Una invitación a una fiesta en la que tuvo lugar un asesinato
80	Un pentáculo de bronce con la cabeza de una rata grabada en el centro
81	Un pañuelo violeta que lleva bordado el nombre de una archimaga
82	La mitad del plano de un templo, castillo u otro edificio
83	Un trozo de tela doblado que se convierte en un elegante gorro al desplegarlo
84	Un recibo de un ingreso en un banco de una ciudad remota
85	Un diario al que le faltan siete páginas
86	Una tabaquera de plata vacía con la palabra “sueños” inscrita en la tapa
87	Un símbolo sagrado de hierro dedicado a un dios desconocido
88	Un libro sobre el auge y caída de un héroe legendario al que le falta el último capítulo
89	Un vial de sangre de dragón
90	Una flecha antigua de diseño élfico
91	Una aguja que nunca se dobla
92	Un broche ornamentado de diseño enano
93	Una botella de vino vacía con una bonita etiqueta que dice: “Bodega El Mago de los Vinos, Cosecha del Dragón Rojo, 331422-W”

IdI00 Bagatela

- 94 Una loseta de un mosaico cuya superficie está vidriada y es multicolor
- 95 Un ratón petrificado
- 96 Una bandera pirata negra y adornada con un cráneo de dragón y dos tibias
- 97 Un diminuto cangrejo o araña mecánico que se mueve cuando nadie lo mira
- 98 Un tarro de cristal lleno de manteca cuya etiqueta reza: “Grasa de grifo”
- 99 Una caja de madera con base de cerámica y que contiene un gusano vivo con una cabeza en cada extremo de su cuerpo
- 00 Una urna de metal que contiene las cenizas de un héroe

Clases

Bárbaro

Atributos básicos de bárbaro

Característica principal	Fuerza
Dado de puntos de golpe	1d12 por nivel de bárbaro
Competencias en tiradas de salvación	Fuerza y Constitución
Competencias en habilidades	Elige dos: Atletismo, Intimidación, Naturaleza, Percepción, Supervivencia o Trato con animales
Competencias con armas	Armas sencillas y marciales
Entrenamiento con armaduras	Armaduras ligeras y medias y escudos
Equipo inicial	Elige A o B: (A) hacha a dos manos, 4 hachas de mano, paquete de explorador y 15 po, o (B) 75 po

Rasgos de bárbaro

Nivel	Bonificador por competencia	Rasgos de clase	N.º de furias	Daño por furia	Maestría con armas
1	+2	Defensa sin armadura, Furia, Maestría con armas	2	+2	2
2	+2	Ataque temerario, Sentir el peligro	2	+2	2
3	+2	Conocimiento primigenio, subclase de bárbaro	3	+2	2
4	+2	Mejora de característica	3	+2	3
5	+3	Ataque adicional, Movimiento rápido	3	+2	3
6	+3	Rasgo de subclase	4	+2	3
7	+3	Instinto salvaje, Salto instintivo	4	+2	3
8	+3	Mejora de característica	4	+2	3
9	+4	Golpe brutal	4	+3	3
10	+4	Rasgo de subclase	4	+3	4
11	+4	Furia implacable	4	+3	4
12	+4	Mejora de característica	5	+3	4
13	+5	Golpe brutal mejorado	5	+3	4
14	+5	Rasgo de subclase	5	+3	4
15	+5	Furia persistente	5	+3	4
16	+5	Mejora de característica	5	+4	4
17	+6	Golpe brutal mejorado	6	+4	4
18	+6	Poderío indómito	6	+4	4
19	+6	Don épico	6	+4	4
20	+6	Campeón primordial	6	+4	4

Convertirse en bárbaro

Como personaje de nivel 1

- Obtienes todos los atributos de la tabla “Atributos básicos de bárbaro”.
- Obtienes los rasgos de nivel 1 de bárbaro, que se muestran en la tabla “Rasgos de bárbaro”.

Como personaje multiclase

- Obtienes los siguientes atributos de la tabla “Atributos básicos de bárbaro”: dado de puntos de golpe, competencia con armas marciales y entrenamiento con escudos.
- Obtienes los rasgos de nivel 1 de bárbaro, que se muestran en la tabla “Rasgos de bárbaro”.

Rasgos de clase de bárbaro

Como bárbaro, obtienes los siguientes rasgos de clase cuando alcanzas los niveles de bárbaro especificados. Estos rasgos se muestran en la tabla “Rasgos de bárbaro”.

Nivel 1: Defensa sin armadura

Mientras no lleves armadura alguna, tu clase de armadura base será igual a 10 más tus modificadores por Destreza y Constitución. Obtienes este beneficio aunque lleves un escudo.

Nivel 1: Furia

Puedes imbuirte de un poder primigenio llamado furia, que te otorga una fuerza y resistencia extraordinarias. Puedes dejarte llevar por ella como acción adicional si no llevas puesta una armadura pesada.

Puedes dejarte llevar por la furia tantas veces como se indica para tu nivel de bárbaro en la columna “N.º de furias” de la tabla “Rasgos de bárbaro”. Recuperas uno de los usos gastados tras finalizar un descanso corto y todos tras finalizar un descanso largo.

Mientras estés enfurecido, usa las siguientes reglas.

Resistencia al daño. Tienes resistencia al daño contundente, cortante y perforante.

Daño por furia. Cuando llevas a cabo un ataque que use la Fuerza (ya sea con un arma o un ataque sin armas) y causas daño al objetivo, obtienes un bonificador al daño que aumenta conforme subes de nivel de bárbaro, como se muestra en la columna “Daño por furia” de la tabla “Rasgos de bárbaro”.

Ventaja en Fuerza. Tienes ventaja en las pruebas de Fuerza y en las tiradas de salvación de Fuerza.

Sin concentración ni conjuros. No puedes mantener la concentración ni lanzar conjuros.

Duración. La furia dura hasta el final de tu siguiente turno y termina antes si te pones una armadura pesada o recibes el estado de incapacitado. Si la furia sigue activa en tu siguiente turno, puedes prolongarla otro asalto de una de las siguientes formas:

- Haces una tirada de ataque contra un enemigo.
- Obligas a un enemigo a hacer una tirada de salvación.
- Empleas una acción adicional para prolongar tu furia.

Cada vez que prolongues la furia, durará hasta el final de tu siguiente turno. Puedes mantener una furia hasta 10 minutos.

Nivel 1: Maestría con armas

Tu entrenamiento con armas te permite utilizar las propiedades de maestría con dos tipos de armas cuerpo a cuerpo sencillas o marciales de tu elección, como las hachas a dos manos y las hachas de mano. Tras finalizar un descanso largo, puedes llevar a cabo ejercicios con armas y cambiar una de dichas elecciones.

Cuando alcances ciertos niveles de bárbaro, adquirirás la capacidad de usar las propiedades de maestría con más tipos de armas, como se muestra en la columna “Maestría con armas” de la tabla “Rasgos de bárbaro”.

Nivel 2: Ataque temerario

Puedes abandonar por completo tu defensa para atacar con una mayor fiereza. Cuando vayas a realizar la primera tirada de ataque de tu turno, puedes decidir atacar temerariamente. Si lo haces, tendrás ventaja en las tiradas de ataque que utilicen la Fuerza hasta el principio de tu siguiente turno, pero las tiradas de ataque contra ti también tendrán ventaja durante ese tiempo.

Nivel 2: Sentir el peligro

Eres capaz de percibir de forma casi sobrenatural cuándo las cosas no son como deberían. Gracias a ello, se te da bien evitar el peligro. Tienes ventaja en las tiradas de salvación de Destreza salvo que tengas el estado de incapacitado.

Nivel 3: Conocimiento primigenio

Ganas competencia en otra habilidad de tu elección de la lista de habilidades disponibles para los bárbaros en el nivel 1.

Además, mientras estés enfurecido, puedes canalizar el poder primigenio cuando intentes determinadas tareas. Siempre que hagas una prueba de característica con una de las siguientes habilidades, podrás hacerla como una prueba de Fuerza incluso si normalmente utiliza otra característica: Acrobacias, Intimidación, Percepción, Sigilo o Supervivencia. Cuando utilizas esta capacidad, tu Fuerza representa el poder primigenio que fluye por ti y agudiza tu agilidad, porte y sentidos.

Nivel 3: Subclase de bárbaro

Consigues una subclase de bárbaro de tu elección. La subclase de la senda del berserker se detalla tras la descripción de esta clase. Una subclase es una especialización que te proporciona rasgos cuando alcanzas ciertos niveles de bárbaro. De aquí en adelante, obtienes todos los rasgos de tu subclase que sean de tu nivel de bárbaro e inferiores.

Nivel 4: Mejora de característica

Obtienes la dote Mejora de característica (consulta el capítulo “Dotes”) u otra dote de tu elección para la que cumplas las condiciones. Vuelves a obtener este rasgo en los niveles 8, 12 y 16 de bárbaro.

Nivel 5: Ataque adicional

Cuando lleves a cabo la acción de atacar en tu turno, podrás hacer dos ataques en lugar de uno.

Nivel 5: Movimiento rápido

Tu velocidad aumenta en 3 m si no llevas armadura pesada.

Nivel 7: Instinto salvaje

Tus instintos están tan afinados que tienes ventaja en las tiradas de iniciativa.

Nivel 7: Salto instintivo

Como parte de la acción adicional para dejarte llevar por la furia, puedes moverte hasta la mitad de tu velocidad.

Nivel 9: Golpe brutal

Si utilizas Ataque temerario, puedes renunciar a cualquier ventaja en una tirada de ataque de tu elección basada en la Fuerza en tu turno. La tirada de ataque elegida no debe tener desventaja. Si la tirada de ataque elegida acierta, el objetivo sufre 1d10 de daño adicional del mismo tipo que inflija el arma o el ataque sin armas y puedes causar un efecto de Golpe brutal de tu elección. Tienes las siguientes opciones de efectos.

Golpe enérgico. El objetivo es empujado 4,5 m respecto a ti en línea recta. Luego puedes moverte hasta la mitad de tu velocidad directamente hacia el objetivo sin provocar ataques de oportunidad.

Golpe ralentizador. La velocidad del objetivo se reduce en 4,5 m hasta el principio de tu siguiente turno. Un objetivo solo puede sufrir un golpe ralentizador cada vez: el más reciente.

Nivel 11: Furia implacable

Tu furia te permite seguir luchando incluso tras sufrir heridas graves. Si tus puntos de golpe se reducen a 0 mientras estas enfurecido, pero no mueres inmediatamente, puedes hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 10. Si la superas, tus puntos de golpe pasarán a ser una cantidad igual al doble de tu nivel de bárbaro.

Siempre que uses este rasgo después de la primera vez, la CD aumenta en 5. Tras finalizar un descanso corto o largo, la CD vuelve a ser 10.

Nivel 13: Golpe brutal mejorado

Has perfeccionado tus formas de atacar con fiereza. Entre las opciones de Golpe brutal se encuentran ahora los siguientes efectos:

Golpe abrumador. El objetivo tiene desventaja en la siguiente tirada de salvación que haga y no puede llevar a cabo ataques de oportunidad hasta el principio de tu siguiente turno.

Golpe desgarrador. Antes del principio de tu siguiente turno, la próxima tirada de ataque realizada por otra criatura contra el objetivo obtiene un bonificador de +5. Una tirada de ataque puede obtener solo un bonificador de un golpe desgarrador.

Nivel 15: Furia persistente

Cuando tires iniciativa, puedes recuperar todos los usos gastados de la furia. Tras recuperar los usos de la furia de esta manera, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.

Además, tu furia es tan intensa que ahora dura 10 minutos sin necesidad de hacer nada para prolongarla de un asalto a otro. Tu furia termina

antes si recibes el estado de inconsciente (no solo el de incapacitado) o te pones una armadura pesada.

Nivel 17: Golpe brutal mejorado

El daño adicional de tu Golpe brutal aumenta a 2d10. Además, puedes utilizar dos efectos diferentes de Golpe brutal siempre que uses tu rasgo Golpe brutal.

Nivel 18: Poderío indómito

Si tu resultado en una prueba de Fuerza o una tirada de salvación de Fuerza es inferior a tu puntuación de Fuerza, puedes usar esa puntuación en lugar del resultado.

Nivel 19: Don épico

Obtienes una dote de don épico (consulta el capítulo “Dotes”) u otra dote de tu elección para la que cumplas las condiciones. Se recomienda Don del ataque imparable.

Nivel 20: Campeón primordial

Encarnas un poder primigenio. Tus puntuaciones de Fuerza y Constitución aumentan en 4, hasta un máximo de 25.

Subclase de bárbaro: Senda del berserker

Canaliza la furia en una violencia indómita.

Los bárbaros que recorren la senda del berserker ponen su furia principalmente al servicio de la violencia. Su senda se asienta en una rabia sin cortapisas y estos bárbaros se embriagan del caos del combate mientras dejan que su furia se apodere de ellos y los fortalezca.

Nivel 3: Frenesí

Si utilizas Ataque temerario mientras estás enfurecido, causarás daño adicional al primer objetivo al que aciertes en tu turno con un ataque basado en la Fuerza. Para determinar el daño adicional, tira una cantidad de d6 igual a tu bonificación de daño por furia y suma los resultados. El daño será del mismo tipo que el del arma o ataque sin armas utilizado para el ataque.

Nivel 6: Furia irracional

Tienes inmunidad a los estados de asustado y hechizado mientras estés enfurecido. Si estás asustado o hechizado cuando te dejes llevar por la furia, el estado terminará para ti.

Nivel 10: Represalia

Cuando recibas daño de una criatura que esté a 1,5 m o menos de ti, puedes llevar a cabo una reacción para hacer un ataque cuerpo a cuerpo contra esa criatura usando un arma o un ataque sin armas.

Nivel 14: Presencia intimidante

Como acción adicional, puedes sembrar el terror en los demás con tu mera presencia amenazadora y tu poder primigenio. Cuando lo hagas, todas las criaturas de tu elección situadas en una emanación de 9 m originada en ti deberán hacer una tirada de salvación de Sabiduría (CD 8 más tu modificador por Fuerza y tu bonificador por competencia). Si la fallan, tendrán el estado de asustadas durante 1 minuto. Al final de cada uno de sus turnos, las criaturas asustadas repiten la tirada de salvación y, si tienen éxito, se librarán del efecto.

Cuando uses este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo, a menos que gastes un uso de tu furia (no requiere acción) para restablecer su uso.

Bardo

Atributos básicos de bardo

Característica principal	Carisma
Dado de puntos de golpe	1d8 por nivel de bardo
Competencias en tiradas de salvación	Destreza y Carisma
Competencias en habilidades	Elige tres cualesquiera (consulta el capítulo “Cómo jugar”)
Competencias con armas	Armas sencillas
Competencias con herramientas	Elige tres instrumentos musicales (consulta el capítulo “Equipo”)
Entrenamiento con armaduras	Armaduras ligeras
Equipo inicial	Elige A o B: (A) armadura de cuero, 2 dagas, instrumento musical de tu elección, paquete de artista y 19 po, o (B) 90 po

Rasgos de bardo

Nivel	Bonificador por competencia	Rasgos de clase	Dado bárdico	Trucos	Conjuros preparados	Espacios de conjuro por cada nivel de conjuro								
						1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Inspiración bárdica, Lanzamiento de conjuros	d6	2	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Aprendiz de mucho, Pericia	d6	2	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	Subclase de bardo	d6	2	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Mejora de característica	d6	3	7	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	Fuente de inspiración	d8	3	9	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Rasgo de subclase	d8	3	10	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	Contraencantamiento	d8	3	11	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Mejora de característica	d8	3	12	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	Pericia	d8	3	14	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Secretos mágicos	d10	4	15	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	—	d10	4	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Mejora de característica	d10	4	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	—	d10	4	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Rasgo de subclase	d10	4	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	—	d12	4	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Mejora de característica	d12	4	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	—	d12	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Inspiración superior	d12	4	20	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Don épico	d12	4	21	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Palabras de creación	d12	4	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Convertirse en bardo

Como personaje de nivel 1

- Obtienes todos los atributos de la tabla “Atributos básicos de bardo”.
- Obtienes los rasgos de nivel 1 de bardo, que se muestran en la tabla “Rasgos de bardo”.

Como personaje multiclase

- Obtienes los siguientes atributos de la tabla “Atributos básicos de bardo”: dado de puntos de golpe, competencia en una habilidad de tu elección, competencia con un instrumento musical de tu elección y entrenamiento con armaduras ligeras.
- Obtienes los rasgos de nivel 1 de bardo, que se muestran en la tabla “Rasgos de bardo”. Consulta las reglas de multiclase del capítulo “Creación de personajes” para determinar tus espacios de conjuro disponibles.

Rasgos de clase de bardo

Como bardo, obtienes los siguientes rasgos de clase cuando alcanzas los niveles de bardo especificados. Estos rasgos se muestran en la tabla “Rasgos de bardo”.

Nivel 1: Inspiración bárdica

Puedes recurrir a tus palabras, música o danza para inspirar de forma sobrenatural a los demás. Esta inspiración se representa con tu dado de Inspiración bárdica, que es un d6.

Utilizar la Inspiración bárdica. Como acción adicional, puedes inspirar a otra criatura que esté a 18 m o menos de ti y que te pueda ver u oír. Esa criatura obtiene uno de tus dados de Inspiración bárdica. Cada criatura no puede tener más de un dado de Inspiración bárdica.

Una sola vez durante la siguiente hora, cuando la criatura falle una prueba con d20, podrá tirar el dado de Inspiración bárdica y sumar el resultado al d20, lo que podría hacerle superar la prueba. Un dado de Inspiración bárdica se gasta al tirarlo.

Número de usos. Puedes conceder un dado de Inspiración bárdica una cantidad de veces igual a tu modificador por Carisma (mínimo una vez) y recuperas todos sus usos tras finalizar un descanso largo.

A niveles superiores. Tu dado de inspiración bárdica cambia cuando alcanzas ciertos niveles de bardo, como se muestra en la columna “Dado bárdico” de la tabla “Rasgos de bardo”. El dado se convierte en un d8 en el nivel 5, un d10 en el nivel 10 y un d12 en el nivel 15.

Nivel 1: Lanzamiento de conjuros

Has aprendido a lanzar conjuros mediante tus artes bárdicas. Consulta el capítulo “Conjuros” para ver las reglas sobre el lanzamiento de conjuros. La información presentada a continuación detalla cómo usar esas reglas con los conjuros de bardo, que encontrarás más adelante en la lista de conjuros de bardo de la descripción de la clase.

Trucos. Conoces dos trucos de tu elección escogidos de entre los de la lista de conjuros de bardo. Se recomiendan *burla dañina* y *luces danzantes*.

Cada vez que subas un nivel de bardo, puedes sustituir uno de tus trucos por otro truco de tu elección de la lista de conjuros de bardo.

Cuando alcances los niveles 4 y 10 de bardo, aprenderás otro truco de tu elección de la lista de conjuros de bardo, como se muestra en la columna “Trucos” de la tabla “Rasgos de bardo”.

Espacios de conjuro. La tabla “Rasgos de bardo” muestra cuántos espacios de conjuro tienes para lanzar tus conjuros de nivel 1 y superiores. Recuperas todos los espacios utilizados tras finalizar un descanso largo.

Conjuros preparados de nivel 1 y superiores. Preparas una serie de conjuros de nivel 1 y superiores, que son los que podrás lanzar con este rasgo. Para empezar, elige cuatro conjuros de nivel 1 de la lista de conjuros de bardo. Se recomiendan *hechizar persona*, *palabra de curación*, *rociada de color* y *susurros discordantes*.

El número de conjuros de tu lista aumenta conforme subes de nivel de bardo, como se muestra en la columna “Conjuros preparados” de la tabla “Rasgos de bardo”. Cuando ese número aumente, elige conjuros adicionales de la lista de conjuros de bardo hasta que el número de conjuros de tu lista coincida con el número de la tabla. Estos conjuros deben ser de un nivel para el que tengas espacios de conjuro. Por ejemplo, si eres un bardo de nivel 3, podrías preparar cualquier combinación de seis conjuros de nivel 1 o 2.

Si otro rasgo de bardo te proporciona conjuros que siempre tienes preparados, esos conjuros no cuentan para el total que puedes preparar con este rasgo, pero sí que cuentan como conjuros de bardo para ti.

Cambiar los conjuros preparados. Cada vez que subas un nivel de bardo, puedes sustituir un conjuro de tu lista por otro conjuro de bardo para el que tengas espacios de conjuro.

Aptitud mágica. El Carisma es tu aptitud mágica en lo que respecta a tus conjuros de bardo.

Canalizador mágico. Puedes utilizar un instrumento musical como canalizador mágico para tus conjuros de bardo.

Nivel 2: Aprendiz de mucho

Puedes sumar la mitad de tu bonificador por competencia (redondeando hacia abajo) a cualquier prueba de característica que hagas que utilice una habilidad en la que no seas competente y que no use de otro modo tu bonificador por competencia.

Por ejemplo, si haces una prueba de Fuerza (Atletismo) y no eres competente en Atletismo, puedes sumar la mitad de tu bonificador por competencia a la prueba.

Nivel 2: Pericia

Ganas pericia (consulta el capítulo “Glosario de reglas”) en dos de tus competencias en habilidades de tu elección. Se recomiendan Interpretación y Persuasión si eres competente en ellas.

En el nivel 9 de bardo ganas pericia en otras dos competencias de tu elección.

Nivel 3: Subclase de bardo

Consigues una subclase de bardo de tu elección. La subclase del colegio del conocimiento se detalla tras la descripción de esta clase. Una subclase es una especialización que te proporciona rasgos cuando alcanzas ciertos niveles de bardo. De aquí en adelante, obtienes todos los rasgos de tu subclase que sean de tu nivel de bardo e inferiores.

Nivel 4: Mejora de característica

Obtienes la dote Mejora de característica (consulta el capítulo “Dotes”) u otra dote de tu elección para la que cumplas las condiciones. Vuelves a obtener este rasgo en los niveles 8, 12 y 16 de bardo.

Nivel 5: Fuente de inspiración

Ahora recuperas todos los usos de Inspiración bárdica tras finalizar un descanso corto o largo.

Además, puedes gastar un espacio de conjuro (no requiere acción) para recuperar un uso gastado de Inspiración bárdica.

Nivel 7: Contraencantamiento

Puedes emplear notas musicales o palabras de poder para interrumpir los efectos que afectan a la mente. Si tú o una criatura que esté a 9 m o menos de ti falláis una tirada de salvación contra un efecto que aplique el estado de asustado o hechizado, puedes llevar a cabo una reacción para que se repita la tirada de salvación, y la nueva tirada tendrá ventaja.

Nivel 10: Secretos mágicos

Has aprendido secretos de diversas tradiciones mágicas. Cada vez que alcances un nivel de bardo (incluido este) y aumente la cantidad de conjuros preparados de la tabla “Rasgos de bardo”, podrás elegir cualquiera de los nuevos conjuros preparados de entre las listas de conjuros de bardo, clérigo, druida y mago. Los conjuros elegidos contarán

como conjuros de bardo para ti (consulta las listas de conjuros en la sección de la clase correspondiente). Además, cuando sustituyas un conjuro preparado para esta clase, podrás hacerlo con un conjuro de esas listas.

Nivel 18: Inspiración superior

Cuando tires iniciativa, recuperarás usos gastados de Inspiración bárdica hasta que tengas dos, si tuvieras menos de esta cifra.

Nivel 19: Don épico

Obtienes una dote de don épico (consulta el capítulo “Dotes”) u otra dote de tu elección para la que cumplas las condiciones. Se recomienda Don del recuerdo de conjuros.

Nivel 20: Palabras de creación

Ahora dominas dos de las palabras de creación: las palabras de la vida y de la muerte. Por tanto, siempre tienes preparados los conjuros *palabra de poder: sanar* y *palabra de poder: matar*. Cuando lances uno de estos conjuros, podrás hacer objetivo a una segunda criatura si esta se encuentra a 3 m o menos del primer objetivo.

Lista de conjuros de bardo

Esta sección presenta la lista de conjuros de bardo. Los conjuros se organizan por su nivel y por orden alfabético y se indica la escuela mágica de cada uno de ellos. En la columna “Especial”, *C* significa que el conjuro requiere concentración, *R* significa que es un ritual y *M* significa que requiere un componente material específico.

Trucos (conjuros de bardo de nivel 0)

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Burla dañina</i>	Encantamiento	—
<i>Ilusión menor</i>	Ilusionismo	—
<i>Impacto certero</i>	Adivinación	—
<i>Luces danzantes</i>	Ilusionismo	C
<i>Luz</i>	Evocación	—
<i>Mano de mago</i>	Conjuración	—
<i>Mensaje</i>	Transmutación	—
<i>Prestidigitación</i>	Transmutación	—
<i>Reparar</i>	Transmutación	—
<i>Voluta estelar</i>	Evocación	—

Conjuros de bardo de nivel 1

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Caída de pluma</i>	Transmutación	—
<i>Curar heridas</i>	Abjuración	—
<i>Detectar magia</i>	Adivinación	C, R
<i>Disfrazarse</i>	Ilusionismo	—
<i>Dormir</i>	Encantamiento	C
<i>Encantar animal</i>	Encantamiento	—
<i>Entender idiomas</i>	Adivinación	R
<i>Fuego feérico</i>	Evocación	C
<i>Hablar con los animales</i>	Adivinación	R
<i>Hechizar persona</i>	Encantamiento	—
<i>Heroísmo</i>	Encantamiento	C
<i>Identificar</i>	Adivinación	R, M
<i>Imagen silenciosa</i>	Ilusionismo	C
<i>Ola atronadora</i>	Evocación	—
<i>Orden imperiosa</i>	Encantamiento	—
<i>Palabra de curación</i>	Abjuración	—
<i>Perdición</i>	Encantamiento	C
<i>Risa horrible</i>	Encantamiento	C
<i>Rociada de color</i>	Ilusionismo	—
<i>Sirviente invisible</i>	Conjuración	R
<i>Susurros discordantes</i>	Encantamiento	—
<i>Texto ilusorio</i>	Ilusionismo	R, M
<i>Zancada prodigiosa</i>	Transmutación	—

Conjuros de bardo de nivel 2

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Abrir</i>	Transmutación	—
<i>Agrandar/reducir</i>	Transmutación	C
<i>Auxilio</i>	Abjuración	—
<i>Boca mágica</i>	Ilusionismo	R, M
<i>Calentar metal</i>	Transmutación	C
<i>Calmar emociones</i>	Encantamiento	C
<i>Detectar pensamientos</i>	Adivinación	C
<i>Embelesar</i>	Encantamiento	C
<i>Hacer añicos</i>	Evocación	—
<i>Imagen múltiple</i>	Ilusionismo	—
<i>Inmovilizar persona</i>	Encantamiento	C
<i>Invisibilidad</i>	Ilusionismo	C
<i>Localizar animales o plantas</i>	Adivinación	R
<i>Localizar objeto</i>	Adivinación	C
<i>Mensajero animal</i>	Encantamiento	R
<i>Potenciar característica</i>	Transmutación	C
<i>Restablecimiento menor</i>	Abjuración	—

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Silencio</i>	Ilusionismo	C, R
<i>Sordera/ceguera</i>	Transmutación	—
<i>Sugestión</i>	Encantamiento	C
<i>Ver invisibilidad</i>	Adivinación	—
<i>Zona de la verdad</i>	Encantamiento	—

Conjuros de bardo de nivel 3

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Clarividencia</i>	Adivinación	C, M
<i>Crecimiento vegetal</i>	Transmutación	—
<i>Disipar magia</i>	Abjuración	—
<i>Don de lenguas</i>	Adivinación	—
<i>Glifo custodio</i>	Abjuración	M
<i>Hablar con las plantas</i>	Transmutación	—
<i>Hablar con los muertos</i>	Nigromancia	—
<i>Imagen mayor</i>	Ilusionismo	C
<i>Imponer maldición</i>	Nigromancia	C
<i>Indetectable</i>	Abjuración	M
<i>Nube apestosa</i>	Conjuración	C
<i>Palabra de curación en masa</i>	Abjuración	—
<i>Patrón hipnótico</i>	Ilusionismo	C
<i>Pequeña choza</i>	Evocación	R
<i>Ralentizar</i>	Transmutación	C
<i>Recado</i>	Adivinación	—
<i>Terror</i>	Ilusionismo	C

Conjuros de bardo de nivel 4

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Asesino fantasmal</i>	Ilusionismo	C
<i>Compulsión</i>	Encantamiento	C
<i>Confusión</i>	Encantamiento	C
<i>Hechizar monstruo</i>	Encantamiento	—
<i>Invisibilidad mejorada</i>	Ilusionismo	C
<i>Libertad de movimiento</i>	Abjuración	—
<i>Localizar criatura</i>	Adivinación	C
<i>Polimorfar</i>	Transmutación	C
<i>Puerta dimensional</i>	Conjuración	—
<i>Terreno alucinatorio</i>	Ilusionismo	—

Conjuros de bardo de nivel 5

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Alterar los recuerdos</i>	Encantamiento	C
<i>Alzar a los muertos</i>	Nigromancia	M
<i>Animar objetos</i>	Transmutación	C
<i>Apariencia</i>	Ilusionismo	—

Conjuro	Escuela	Especial
Atadura planar	Abjuración	M
Círculo de teletransportación	Conjuración	M
Conocer las leyendas	Adivinación	M
Curar heridas en masa	Abjuración	—
Despertar	Transmutación	M
Dominar persona	Encantamiento	C
Engañar	Ilusionismo	C
Enlace telepático	Adivinación	R
Ensueño	Ilusionismo	—
Escudriñar	Adivinación	C, M
Geas	Encantamiento	—
Inmovilizar monstruo	Encantamiento	C
Restablecimiento mayor	Abjuración	M

Conjuros de bardo de nivel 6

Conjuro	Escuela	Especial
Baile irresistible	Encantamiento	C
Encontrar el camino	Adivinación	C, M
Festín de héroes	Conjuración	M
Guardas y guardias	Abjuración	M
Ilusión programada	Ilusionismo	M
Mal de ojo	Nigromancia	C
Sugestión en masa	Encantamiento	—
Visión veraz	Adivinación	M

Conjuros de bardo de nivel 7

Conjuro	Escuela	Especial
Espada arcana	Evocación	C, M
Espejismo arcano	Ilusionismo	—
Excursión etérea	Conjuración	—
Jaula de fuerza	Evocación	C, M
Mansión magnífica	Conjuración	M
Proyectar imagen	Ilusionismo	C, M
Regenerar	Transmutación	—
Resurrección	Nigromancia	M
Rociada prismática	Evocación	—
Símbolo	Abjuración	M
Teletransporte	Conjuración	—

Conjuros de bardo de nivel 8

Conjuro	Escuela	Especial
Antipatía/simpatía	Encantamiento	—
Dominar monstruo	Encantamiento	C
Labia	Encantamiento	—

Conjuro	Escuela	Especial
Mente en blanco	Abjuración	—
Ofuscación	Encantamiento	—
Palabra de poder: aturdir	Encantamiento	—

Conjuros de bardo de nivel 9

Conjuro	Escuela	Especial
Muro prismático	Abjuración	—
Palabra de poder: matar	Encantamiento	—
Palabra de poder: sanar	Encantamiento	—
Polimorfar verdadero	Transmutación	C
Presciencia	Adivinación	—

Subclase de bardo: Colegio del conocimiento

Explora las profundidades del conocimiento mágico.

Los bardos del colegio del conocimiento recaban conjuros y secretos de diversas fuentes, como tratados intelectuales, ritos místicos y cuentos de campesinos. Los miembros del colegio se reúnen en bibliotecas y universidades para intercambiar sus conocimientos. También se encuentran en festivales o reuniones de Estado, donde pueden sacar a la luz casos de corrupción, desvelar mentiras o reírse de los vanidosos representantes de la autoridad.

Nivel 3: Competencias adicionales

Ganas competencia en tres habilidades de tu elección.

Nivel 3: Palabras cortantes

Aprendes a usar tu astucia para distraer, confundir y minar la confianza y las aptitudes de los demás de manera sobrenatural. Cuando una criatura que puedas ver a 18 m o menos de ti haga una tirada de daño o tenga éxito en una prueba de característica o una tirada de ataque, puedes llevar a cabo una reacción para gastar un uso de tu Inspiración bárdica; tira tu dado de Inspiración bárdica y resta el número obtenido al resultado de la tirada de la criatura, lo que reducirá el daño o quizá convierta el éxito en un fallo.

Nivel 6: Descubrimientos mágicos

Aprendes dos conjuros de tu elección. Estos conjuros pueden proceder de las listas de conjuros de clérigo, druida o mago, o de cualquier combinación de estas (consulta la lista de conjuros en la sección de la clase). Los conjuros que elijas deben ser trucos o conjuros para los que tengas espacios de conjuro, como se muestra en la tabla “Rasgos de bardo”.

Siempre tienes preparados los conjuros elegidos y, cada vez que subas un nivel de bardo, podrás

reemplazar uno de los conjuros por otro conjuro que cumpla estos requisitos.

Nivel 14: Habilidad sin parangón

Cuando hagas una prueba de característica o una tirada de ataque y falles, podrás gastar un uso de Inspiración bárdica; tira el dado de Inspiración bárdica y suma el resultado al d20, lo que podría convertir un fallo en un éxito. Si fallas la tirada, la Inspiración bárdica no se gasta.

Brujo

Atributos básicos de brujo

Característica principal	Carisma
Dado de puntos de golpe	1d8 por nivel de brujo
Competencias en tiradas de salvación	Sabiduría y Carisma
Competencias en habilidades	Elige dos: Conocimiento arcano, Engaño, Historia, Intimidación, Investigación, Naturaleza o Religión
Competencias con armas	Amas sencillas
Entrenamiento con armaduras	Armaduras ligeras
Equipo inicial	Elige A o B: (A) armadura de cuero, hoz, 2 dagas, canalizador arcano (orbe), libro (de conocimiento oculto), paquete de erudito y 15 po, o (B) 100 po

Rasgos de brujo

Nivel	Bonificador por competencia	Rasgos de clase	Invocaciones sobrenaturales	Trucos	Conjuros preparados	Espacios de conjuro	Nivel de los espacios
1	+2	Invocaciones sobrenaturales, Magia del pacto	1	2	2	1	1
2	+2	Astucia mágica	3	2	3	2	1
3	+2	Subclase de brujo	3	2	4	2	2
4	+2	Mejora de característica	3	3	5	2	2
5	+3	—	5	3	6	2	3
6	+3	Rasgo de subclase	5	3	7	2	3
7	+3	—	6	3	8	2	4
8	+3	Mejora de característica	6	3	9	2	4
9	+4	Contactar patrón	7	3	10	2	5
10	+4	Rasgo de subclase	7	4	10	2	5
11	+4	Arcanum místico (conjuro de nivel 6)	7	4	11	3	5
12	+4	Mejora de característica	8	4	11	3	5
13	+5	Arcanum místico (conjuro de nivel 7)	8	4	12	3	5
14	+5	Rasgo de subclase	8	4	12	3	5
15	+5	Arcanum místico (conjuro de nivel 8)	9	4	13	3	5
16	+5	Mejora de característica	9	4	13	3	5
17	+6	Arcanum místico (conjuro de nivel 9)	9	4	14	4	5
18	+6	—	10	4	14	4	5
19	+6	Don épico	10	4	15	4	5
20	+6	Maestro sobrenatural	10	4	15	4	5

Convertirse en brujo

Como personaje de nivel 1

- Obtienes todos los atributos de la tabla “Atributos básicos de brujo”.
- Obtienes los rasgos de nivel 1 de brujo, que se muestran en la tabla “Rasgos de brujo”.

Como personaje multiclase

- Obtienes los siguientes atributos de la tabla “Atributos básicos de brujo”: dado de puntos de golpe y entrenamiento con armaduras ligeras.
- Obtienes los rasgos de nivel 1 de brujo, que se muestran en la tabla “Rasgos de brujo”. Consulta las reglas de multiclase del capítulo “Creación de personajes” para determinar tus espacios de conjuro disponibles.

Rasgos de clase de brujo

Como brujo, obtienes los siguientes rasgos de clase cuando alcanzas los niveles de brujo especificados. Estos rasgos se muestran en la tabla “Rasgos de brujo”.

Nivel 1: Invocaciones sobrenaturales

Has desenterrado invocaciones sobrenaturales, fragmentos de conocimiento prohibido que te imbuyen de una capacidad mágica perpetua o de otros saberes. Obtienes una invocación de tu elección, como Pacto del grimorio. Las invocaciones se detallan más adelante en la descripción de esta clase, en el apartado “Opciones de invocación sobrenatural”.

Requisitos. Si una invocación tiene un requisito, debes cumplirlo para poder aprenderla. Por ejemplo, si una invocación te pide un nivel 5 o superior de brujo, podrás seleccionar esa invocación cuando alcances ese nivel de brujo.

Sustituir y conseguir invocaciones. Cada vez que subas un nivel de brujo, puedes sustituir una de tus invocaciones por otra para la que cumplas las condiciones. No puedes sustituir una invocación si es un requisito de otra invocación que tengas.

Obtienes más invocaciones de tu elección cuando alcanzas ciertos niveles de brujo, como se muestra en la columna “Invocaciones” de la tabla “Rasgos de brujo”.

No puedes elegir la misma invocación más de una vez salvo que la descripción indique algo diferente.

Nivel 1: Magia del pacto

Has sellado un pacto con una entidad misteriosa mediante una ceremonia ocultista para obtener poderes mágicos. Ese ente es una voz en las sombras y no tienes clara su identidad, pero el don que te ofrece sí que lo conoces: te ha dado la capacidad de lanzar conjuros. Consulta el capítulo “Conjuros” para ver las reglas sobre el lanzamiento de conju-

ros. La información presentada a continuación detalla cómo usar esas reglas con los conjuros de brujo, que encontrarás más adelante en la lista de conjuros de brujo de la descripción de la clase.

Trucos. Conoces dos trucos de brujo de tu elección. Se recomiendan *descarga sobrenatural* y *prestidigitación*. Cada vez que subas un nivel de brujo, puedes sustituir uno de tus trucos de este rasgo por otro truco de brujo de tu elección.

Cuando alcanzas los niveles 4 y 10 de brujo, aprendes otro truco de brujo de tu elección, como se muestra en la columna “Trucos” de la tabla “Rasgos de brujo”.

Espacios de conjuro. La tabla “Rasgos de brujo” muestra cuántos espacios de conjuro tienes para lanzar tus conjuros de brujo de los niveles 1 a 5. La tabla también te indica de qué nivel son dichos espacios, todos los cuales son del mismo nivel. Recuperas todos los espacios utilizados de Magia del pacto tras finalizar un descanso corto o largo.

Por ejemplo, en el nivel 5 de brujo tienes dos espacios de conjuro de nivel 3. Para lanzar el conjuro de nivel 1 *hechizar persona*, deberás gastar uno de esos espacios y lo lanzarás como un conjuro de nivel 3.

Conjuros preparados de nivel 1 y superiores. Preparas una serie de conjuros de nivel 1 y superiores, que son los que podrás lanzar con este rasgo. Para empezar, elige dos conjuros de brujo de nivel 1. Se recomiendan *hechizar persona* y *maleficio*.

El número de conjuros de tu lista aumenta conforme subes de nivel de brujo, como se muestra en la columna “Conjuros preparados” de la tabla “Rasgos de brujo”. Cuando ese número aumente, elige conjuros de brujo adicionales hasta que el número de conjuros de tu lista coincida con el número de la tabla. Los conjuros que elijas deben ser de un nivel igual o inferior al que aparece en la columna “Nivel de los espacios” para tu nivel. Cuando alcanzas el nivel 6, por ejemplo, aprendes un nuevo conjuro de brujo que puede ser de los niveles 1 a 3.

Si otro rasgo de brujo te proporciona conjuros que siempre tienes preparados, esos conjuros no cuentan para el total que puedes preparar con este rasgo, pero sí que cuentan como conjuros de brujo para ti.

Cambiar los conjuros preparados. Cada vez que subas un nivel de brujo, puedes sustituir un conjuro de tu lista por otro conjuro de brujo de un nivel adecuado.

Aptitud mágica. El Carisma es tu aptitud mágica en lo que respecta a tus conjuros de brujo.

Canalizador mágico. Puedes utilizar un canalizador arcano como canalizador mágico para tus conjuros de brujo.

Nivel 2: Astucia mágica

Puedes llevar a cabo un rito esotérico durante 1 minuto. Al terminarlo, recuperas una cantidad de espacios de conjuro utilizados de Magia del pacto igual o inferior a la mitad de tu máximo (redondeando hacia arriba). Cuando uses este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.

Nivel 3: Subclase de brujo

Consigues una subclase de brujo de tu elección. La subclase de patrón infernal se detalla tras la descripción de esta clase. Una subclase es una especialización que te proporciona rasgos cuando alcanzas ciertos niveles de brujo. De aquí en adelante, obtienes todos los rasgos de tu subclase que sean de tu nivel de brujo e inferiores.

Nivel 4: Mejora de característica

Obtienes la dote Mejora de característica (consulta el capítulo “Dotes”) u otra dote de tu elección para la que cumplas las condiciones. Vuelves a obtener este rasgo en los niveles 8, 12 y 16 de brujo.

Nivel 9: Contactar patrón

Antes solías ponerte en contacto con tu patrón a través de intermediarios. Ahora puedes comunicarte directamente, ya que siempre tienes el conjuro *contactar con otro plano* preparado. Con este rasgo, puedes lanzar el conjuro sin gastar un espacio de conjuro para contactar con tu patrón y superas automáticamente la tirada de salvación del conjuro.

Cuando lances el conjuro con este rasgo, no podrás volver a hacerlo de esta forma hasta que finalices un descanso largo.

Nivel 11: Arcanum místico

Tu patrón te recompensa con un secreto mágico denominado arcanum. Escoge uno de los conjuros de brujo de nivel 6 como este arcanum.

Puedes lanzar tu conjuro de arcanum una vez sin gastar un espacio de conjuro y debes finalizar un descanso largo antes de poder volver a lanzarlo de este modo.

Obtendrás más conjuros de brujo de tu elección que podrás lanzar de esta forma cuando alcances los niveles 13 (conjuro de nivel 7), 15 (conjuro de nivel 8) y 17 (conjuro de nivel 9) de brujo, como se muestra en la tabla “Rasgos de brujo”. Recuperas todos los usos de tu Arcanum místico tras finalizar un descanso largo.

Siempre que subas un nivel de brujo, puedes sustituir uno de tus conjuros de arcanum por otro conjuro de brujo del mismo nivel.

Nivel 19: Don épico

Obtienes una dote de don épico (consulta el capítulo “Dotes”) u otra dote de tu elección para la que cumplas las condiciones. Se recomienda Don del destino.

Nivel 20: Maestro sobrenatural

Cuando empleas tu rasgo Astucia mágica, recuperas todos los espacios de conjuro utilizados de Magia del pacto.

Opciones de invocación sobrenatural

Las opciones de invocación sobrenatural aparecen en orden alfabético.

Armadura de sombras

Puedes lanzar *armadura de mago* sobre ti sin gastar un espacio de conjuro.

Castigo arcano

Requisitos: brujo de nivel 5 o superior, invocación Pacto del filo.

Una vez por turno, cuando aciertes a una criatura con tu arma de pacto, puedes gastar un espacio de conjuro de Magia del pacto para causar 1d8 de daño de fuerza adicional al objetivo más 1d8 por cada nivel del espacio de conjuro. Además, puedes imponerle el estado de derribado al objetivo si es Enorme o más pequeño.

Descarga agónica

Requisitos: brujo de nivel 2 o superior, un truco de brujo que cause daño.

Elige uno de tus trucos de brujo que conozcas y cause daño. Puedes sumar tu modificador por Carisma a las tiradas de daño del conjuro.

Repetible. Puedes obtener esta invocación más de una vez. Cada vez que lo hagas, elige un truco distinto que cumpla las condiciones.

Descarga ahuyentadora

Requisitos: brujo de nivel 2 o superior, un truco de brujo que cause daño mediante una tirada de ataque.

Elige uno de tus trucos de brujo que conozcas y requiera una tirada de ataque. Cuando aciertes a una criatura Grande o más pequeña con ese truco, puedes empujarla hasta 3 m respecto a ti en línea recta.

Repetible. Puedes obtener esta invocación más de una vez. Cada vez que lo hagas, elige un truco distinto que cumpla las condiciones.

Devorador de vida

Requisitos: brujo de nivel 9 o superior, invocación Pacto del filo.

Una vez por turno, cuando aciertes a una criatura con tu arma de pacto, puedes causarle 1d6 de daño necrótico, psíquico o radiante adicional (a tu

elección) a esa criatura y gastar uno de tus dados de puntos de golpe para tirarlo y recuperar una cantidad de puntos de golpe igual al resultado más tu modificador por Constitución (mínimo 1 punto de golpe).

Don de las profundidades

Requisitos: brujo de nivel 5 o superior.

Puedes respirar bajo el agua y obtienes una velocidad nadando igual a tu velocidad.

También puedes lanzar *respirar bajo el agua* una vez sin gastar un espacio de conjuro. Recuperas la capacidad de lanzarlo de este modo tras finalizar un descanso largo.

Don de los protectores

Requisitos: brujo de nivel 9 o superior, invocación Pacto del grimorio.

Aparece una nueva página en el *Libro de las sombras* cuando lo conjuras. Con tu permiso, una criatura puede usar una acción para escribir su nombre en esa página, que puede contener una cantidad de nombres igual a tu modificador por Carisma (mínimo un nombre).

Cuando los puntos de golpe de cualquier criatura cuyo nombre esté en la página se reduzcan a 0, pero no muera, en vez de eso pasará a tener 1 punto de golpe mágicamente. Cuando esta magia se active, ninguna criatura podrá beneficiarse de ella hasta que finalices un descanso largo.

Como acción de magia, puedes borrar un nombre de la página tocándolo.

Filo sediento

Requisitos: brujo de nivel 5 o superior, invocación Pacto del filo.

Obtienes el rasgo *Ataque adicional*, pero solo para tu arma de pacto. Este rasgo te permite hacer dos ataques con esa arma en lugar de uno cuando lleves a cabo la acción de atacar en tu turno.

Hoja devoradora

Requisitos: brujo de nivel 12 o superior, invocación Filo sediento.

El rasgo *Ataque adicional* de tu invocación *Filo sediento* otorga dos ataques adicionales en vez de uno.

Inversión del amo de las cadenas

Requisitos: brujo de nivel 5 o superior, invocación Pacto de la cadena.

Cuando lanzas *encontrar familiar*, imbuyes al familiar invocado de una cierta cantidad de tu poder sobrenatural, lo que le otorga a la criatura los siguientes beneficios.

Acuático o aéreo. El familiar obtiene una velocidad nadando o una velocidad volando (a tu elección) de 12 m.

Ataque rápido. Como acción adicional, puedes ordenar al familiar que realice la acción de atacar.

Daño necrótico o radiante. Siempre que el familiar haga daño contundente, cortante o perforante, puedes hacer que cause daño necrótico o radiante en su lugar.

Tu CD de salvación. Si el familiar obliga a una criatura a realizar una tirada de salvación, esta utiliza tu CD de salvación de conjuros.

Resistencia. Cuando el familiar recibe daño, puedes usar una reacción para otorgarle resistencia contra ese daño.

Lanza sobrenatural

Requisitos: brujo de nivel 2 o superior, un truco de brujo que cause daño.

Elige uno de tus trucos de brujo que conozcas, cause daño y tenga un alcance de 3 m o más. Cuando lances ese conjuro, su alcance aumenta una cantidad de metros igual a 10 veces tu nivel de brujo.

Repetible. Puedes obtener esta invocación más de una vez. Cada vez que lo hagas, elige un truco distinto que cumpla las condiciones.

Lecciones de los primeros

Requisitos: brujo de nivel 2 o superior.

Has obtenido conocimientos de un ente anciano del multiverso, lo que te permite obtener una dote de origen de tu elección (consulta el capítulo “Dotes”).

Repetible. Puedes obtener esta invocación más de una vez. Cada vez que lo hagas, elige una dote de origen distinta.

Maestro de las formas innumerables

Requisitos: brujo de nivel 5 o superior.

Puedes lanzar *alterar el propio aspecto* sin gastar un espacio de conjuro.

Máscara de los mil rostros

Requisitos: brujo de nivel 2 o superior.

Puedes lanzar *disfrazarse* sin gastar un espacio de conjuro.

Mente sobrenatural

Tienes ventaja en las tiradas de salvación de Constitución que realices para mantener la concentración.

Mirada de las dos mentes

Requisitos: brujo de nivel 5 o superior.

Puedes usar una acción adicional para tocar a una criatura voluntaria y percibir el mundo a través de sus sentidos hasta el final de tu siguiente turno. Mientras la criatura permanezca en el mismo plano de existencia que tú, podrás utilizar una acción adicional en cada uno de los turnos posteriores para mantener esta conexión y alargar la duración de este efecto hasta el final de tu siguiente turno.

La conexión termina si no la mantienes de esta forma.

Mientras percibes el mundo a través de los ojos de la otra criatura, te beneficias de cualquier sentido especial que tenga y puedes lanzar conjuros como si estuvieras en tu espacio o en el espacio de la otra criatura si estás a 18 m o menos de distancia.

Pacto de la cadena

Aprendes el conjuro *encontrar familiar* y puedes lanzarlo como acción de magia sin gastar un espacio de conjuro.

Cuando lo lances, escoge entre una de las formas habituales para tu familiar o una de las siguientes formas especiales: **diablillo, duende, esfinge de las maravillas, esqueleto, pseudodragón, quasit o serpiente venenosa** (consulta el perfil del familiar en el capítulo “Monstruos”).

Asimismo, cuando realizas la acción de atacar, puedes renunciar a uno de tus propios ataques para que el familiar realice un ataque propio con su reacción.

Pacto del filo

Como acción adicional, puedes conjurar en tu mano un arma de pacto, un arma cuerpo a cuerpo sencilla o marcial de tu elección con la que estableces un vínculo. Como alternativa, puedes vincularte con un arma mágica que toques, pero no podrás hacerlo si otra criatura está sintonizada con ella o si otro brujo está vinculado con ella. Hasta que termine el vínculo, tendrás competencia con esa arma y podrás usarla como canalizador mágico.

Siempre que ataques con el arma vinculada, puedes usar tu modificador por Carisma para las tiradas de ataque y de daño en lugar del modificador por Fuerza o Destreza. Además, puedes hacer que cause daño necrótico, psíquico o radiante en lugar de su tipo de daño normal.

Tu vínculo con el arma se rompe si vuelves a usar la acción adicional de este rasgo, si el arma está a más de 1,5 m de ti durante 1 minuto o más o si mueres. Un arma conjurada desaparece cuando termina el vínculo.

Pacto del grimorio

Uniendo hebras de sombras, conjuras un libro en tu mano al terminar un descanso corto o largo. Este *Libro de las sombras* (tú eliges su aspecto) contiene magia sobrenatural a la que solo tú puedes acceder y que te proporciona los beneficios presentados a continuación. El libro desaparece si conjuras otro con este rasgo o si mueres.

Trucos y rituales. Cuando aparezca el libro, elige tres trucos y dos conjuros de nivel 1 que estén marcados como “ritual”. Los conjuros pueden ser de la lista de cualquier clase y deben ser conjuros que

no tengas ya preparados. Mientras lleves el libro contigo, tendrás preparados los conjuros elegidos y funcionarán como conjuros de brujo para ti.

Canalizador mágico. Puedes usar el libro como canalizador mágico.

Paso ascendente

Requisitos: brujo de nivel 5 o superior.

Puedes lanzar *levitar* sobre ti sin gastar un espacio de conjuro.

Salto sobrenatural

Requisitos: brujo de nivel 2 o superior.

Puedes lanzar *salto* sobre ti sin gastar un espacio de conjuro.

Susurros del sepulcro

Requisitos: brujo de nivel 7 o superior.

Puedes lanzar *hablar con los muertos* sin gastar un espacio de conjuro.

Uno con las sombras

Requisitos: brujo de nivel 5 o superior.

Mientras estés en una zona de luz tenue u oscuridad, puedes lanzar *invisibilidad* sobre ti sin gastar un espacio de conjuro.

Vigor infernal

Requisitos: brujo de nivel 2 o superior.

Puedes lanzar *falsa vida* sobre ti sin gastar un espacio de conjuro. Si lanzas el conjuro con este rasgo, no tiras el dado para los puntos de golpe temporales; en su lugar, obtienes automáticamente el número más alto en el dado.

Visión bruja

Requisitos: brujo de nivel 15 o superior.

Tienes visión verdadera hasta 9 m.

Visiones brumosas

Requisitos: brujo de nivel 2 o superior.

Puedes lanzar *imagen silenciosa* sin gastar un espacio de conjuro.

Visiones de reinos remotos

Requisitos: brujo de nivel 9 o superior.

Puedes lanzar *ojo arcano* sin gastar un espacio de conjuro.

Vista del diablo

Requisitos: brujo de nivel 2 o superior.

Puedes ver con normalidad en luz tenue y en la oscuridad, tanto si son mágicas como si no, a una distancia de 36 m o menos de ti.

Lista de conjuros de brujo

Esta sección presenta la lista de conjuros de brujo. Los conjuros se organizan por su nivel y por orden alfabético y se indica la escuela mágica de cada uno de ellos. En la columna “Especial”, *C* significa que el conjuro requiere concentración, *R* significa que es un ritual y *M* significa que requiere un componente material específico.

Trucos (conjuros de brujo de nivel 0)

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Descarga sobrenatural</i>	Evocación	—
<i>Ilusión menor</i>	Ilusionismo	—
<i>Impacto certero</i>	Adivinación	—
<i>Mano de mago</i>	Conjuración	—
<i>Prestidigitación</i>	Transmutación	—
<i>Rociada venenosa</i>	Nigromancia	—
<i>Toque helado</i>	Nigromancia	—

Conjuros de brujo de nivel 1

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Detectar magia</i>	Adivinación	C, R
<i>Entender idiomas</i>	Adivinación	R
<i>Hablar con los animales</i>	Adivinación	R
<i>Hechizar persona</i>	Encantamiento	—
<i>Maleficio</i>	Encantamiento	C
<i>Perdición</i>	Encantamiento	C
<i>Protección contra el bien y el mal</i>	Abjuración	C, M
<i>Reprensión infernal</i>	Evocación	—
<i>Retirada expeditiva</i>	Transmutación	C
<i>Risa horrible</i>	Encantamiento	C
<i>Sirviente invisible</i>	Conjuración	R
<i>Texto ilusorio</i>	Ilusionismo	R, M

Conjuros de brujo de nivel 2

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Clavo mental</i>	Adivinación	C
<i>Embelesar</i>	Encantamiento	C
<i>Imagen múltiple</i>	Ilusionismo	—
<i>Inmovilizar persona</i>	Encantamiento	C
<i>Invisibilidad</i>	Ilusionismo	C
<i>Oscuridad</i>	Evocación	C
<i>Paso brumoso</i>	Conjuración	—
<i>Rayo debilitador</i>	Nigromancia	C
<i>Sugestión</i>	Encantamiento	C
<i>Trepar cual arácnido</i>	Transmutación	C

Conjuros de brujo de nivel 3

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Círculo mágico</i>	Abjuración	M
<i>Contrahechizo</i>	Abjuración	—
<i>Disipar magia</i>	Abjuración	—
<i>Don de lenguas</i>	Adivinación	—
<i>Forma gaseosa</i>	Transmutación	C
<i>Imagen mayor</i>	Ilusionismo	C
<i>Levantar maldición</i>	Abjuración	—
<i>Patrón hipnótico</i>	Ilusionismo	C
<i>Terror</i>	Ilusionismo	C
<i>Toque vampírico</i>	Nigromancia	C
<i>Volar</i>	Transmutación	C

Conjuros de brujo de nivel 4

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Destierro</i>	Abjuración	C
<i>Hechizar monstruo</i>	Encantamiento	—
<i>Marchitar</i>	Nigromancia	—
<i>Puerta dimensional</i>	Conjuración	—
<i>Terreno alucinatorio</i>	Ilusionismo	—

Conjuros de brujo de nivel 5

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Atadura planar</i>	Abjuración	M
<i>Círculo de teletransportación</i>	Conjuración	M
<i>Contactar con otro plano</i>	Adivinación	R
<i>Engañar</i>	Ilusionismo	C
<i>Ensueño</i>	Ilusionismo	—
<i>Escudriñar</i>	Adivinación	C, M
<i>Inmovilizar monstruo</i>	Encantamiento	C

Conjuros de brujo de nivel 6

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Círculo de muerte</i>	Nigromancia	M
<i>Crear muerto viviente</i>	Nigromancia	M
<i>Mal de ojo</i>	Nigromancia	C
<i>Visión veraz</i>	Adivinación	M

Conjuros de brujo de nivel 7

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Dedo de la muerte</i>	Nigromancia	—
<i>Desplazamiento entre planos</i>	Conjuración	M
<i>Excursión etérea</i>	Conjuración	—
<i>Jaula de fuerza</i>	Evocación	C, M

Conjuros de brujo de nivel 8

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Dominar monstruo</i>	Encantamiento	C
<i>Labia</i>	Encantamiento	—
<i>Ofuscación</i>	Encantamiento	—
<i>Palabra de poder: aturdir</i>	Encantamiento	—
<i>Semiplano</i>	Conjuración	—

Conjuros de brujo de nivel 9

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Cautiverio</i>	Abjuración	M
<i>Palabra de poder: matar</i>	Encantamiento	—
<i>Polimorfar verdadero</i>	Transmutación	C
<i>Portal</i>	Conjuración	C, M
<i>Presciencia</i>	Adivinación	—
<i>Proyección astral</i>	Nigromancia	M
<i>Terror abyecto</i>	Ilusionismo	C

Subclase de brujo: Patrón infernal

Haz un trato con los Planos Inferiores.

Tu pacto recurre a los Planos Inferiores, los reinos de la perdición. Puedes negociar con un señor demoníaco, con un archidiablo o con otro infernal especialmente notable. Estos patrones desean la corrupción y la destrucción de todas las cosas (incluyéndote a ti en última instancia) y tu camino se verá definido por la medida en que luchas contra esos deseos.

Nivel 3: Bendición del oscuro

Cuando reduzcas a 0 los puntos de golpe de un enemigo, obtienes una cantidad de puntos de golpe temporales igual a tu modificador por Carisma más tu nivel de brujo (mínimo de 1 punto de golpe temporal). También obtienes este beneficio si otra criatura reduce a 0 los puntos de golpe de un enemigo a 3 m o menos de ti.

Nivel 3: Conjuros del infernal

La magia de tu patrón garantiza que siempre tengas ciertos conjuros preparados. Cuando alcances un nivel de brujo especificado en la tabla “Conjuros del infernal”, a partir de entonces siempre tendrás preparados los conjuros que se indican.

Conjuros del infernal

Nivel de brujo	Conjuros
3	<i>Manos ardientes, orden imperiosa, rayo abrasador, sugestión</i>
5	<i>Bola de fuego, nube apestosa</i>
7	<i>Escudo de fuego, muro de fuego</i>
9	<i>Geas, plaga de insectos</i>

Nivel 6: La suerte del oscuro

Puedes invocar a tu patrón infernal para alterar el destino a tu favor. Cuando hagas una prueba de característica o una tirada de salvación, puedes utilizar este rasgo para sumar 1d10 a tu tirada. Puedes hacerlo después de ver el resultado de la tirada, pero antes de que ocurran sus efectos.

Puedes usar este rasgo una cantidad de veces igual a tu modificador por Carisma (mínimo una vez), pero no más de una vez por tirada. Recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

Nivel 10: Resistencia infernal

Tras finalizar un descanso corto o largo, elige un tipo de daño que no sea el de fuerza. Tienes resistencia a ese tipo de daño hasta que elijas uno distinto con este rasgo.

Nivel 14: Arrastrar por el infierno

Una vez por turno, cuando aciertas a una criatura con una tirada de ataque, puedes intentar teletransportar instantáneamente al objetivo a los Planos Inferiores. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Carisma contra tu CD de salvación de conjuros o desaparecerá y se precipitará a través de un paisaje de pesadilla. Si el objetivo no es un infernal, sufrirá 8d10 de daño psíquico y tendrá el estado de incapacitado hasta el final de tu siguiente turno, momento en el que volverá al espacio que ocupaba anteriormente o al espacio sin ocupar más cercano.

Cuando uses este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo, a menos que gastes un espacio de conjuro de Magia del pacto (no requiere acción) para restablecer su uso.

Clérigo

Atributos básicos de clérigo

Característica principal	Sabiduría
Dado de puntos de golpe	1d8 por nivel de clérigo
Competencias en tiradas de salvación	Sabiduría y Carisma
Competencias en habilidades	Elige dos: Historia, Medicina, Perspicacia, Persuasión o Religión
Competencias con armas	Amas sencillas
Entrenamiento con armaduras	Armaduras ligeras y medias y escudos
Equipo inicial	Elige A o B: (A) camisa de malla, escudo, maza, paquete de sacerdote, símbolo sagrado y 7 po, o (B) 110 po

Convertirse en clérigo

Como personaje de nivel 1

- Obtienes todos los atributos de la tabla “Atributos básicos de clérigo”.
- Obtienes los rasgos de nivel 1 de clérigo, que se muestran en la tabla “Rasgos de clérigo”.

Como personaje multiclase

- Obtienes los siguientes atributos de la tabla “Atributos básicos de clérigo”: dado de puntos de golpe y entrenamiento con armaduras ligeras y medias y escudos.
- Obtienes los rasgos de nivel 1 de clérigo, que se muestran en la tabla “Rasgos de clérigo”. Consulta las reglas de multiclase del capítulo “Creación de personajes” para determinar tus espacios de conjuro disponibles.

Rasgos de clérigo

Nivel	Bonificador por competencia	Rasgos de clase	Canalizar divinidad	Trucos	Conjuros preparados	Espacios de conjuro por cada nivel de conjuro								
						1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Lanzamiento de conjuros, Orden divina	—	3	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Canalizar divinidad	2	3	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	Subclase de clérigo	2	3	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Mejora de característica	2	4	7	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	Abrasar muertos vivos	2	4	9	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Rasgo de subclase	3	4	10	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	Golpes benditos	3	4	11	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Mejora de característica	3	4	12	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	—	3	4	14	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Intercesión divina	3	5	15	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	—	3	5	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Mejora de característica	3	5	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	—	3	5	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Golpes benditos mejorados	3	5	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	—	3	5	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Mejora de característica	3	5	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	Rasgo de subclase	3	5	19	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	—	4	5	20	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Don épico	4	5	21	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Intercesión divina mayor	4	5	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Rasgos de clase de clérigo

Como clérigo, obtienes los siguientes rasgos de clase cuando alcanzas los niveles de clérigo especificados. Estos rasgos se muestran en la tabla “Rasgos de clérigo”.

Nivel 1: Lanzamiento de conjuros

Has aprendido a lanzar conjuros gracias a la oración y la meditación. Consulta el capítulo “Conjuros” para ver las reglas sobre el lanzamiento de conjuros. La información presentada a continuación detalla cómo usar esas reglas con los conjuros de clérigo, que encontrarás más adelante en la lista de conjuros de clérigo de la descripción de la clase.

Trucos. Conoces tres trucos de tu elección escogidos de entre los de la lista de conjuros de clérigo. Se recomiendan *guía*, *llama sagrada* y *taumaturgia*.

Cada vez que subas un nivel de clérigo, puedes sustituir uno de tus trucos por otro truco de tu elección de la lista de conjuros de clérigo.

Cuando alcances los niveles 4 y 10 de clérigo, aprenderás otro truco de tu elección de la lista de conjuros de clérigo, como se muestra en la columna “Trucos” de la tabla “Rasgos de clérigo”.

Espacios de conjuro. La tabla “Rasgos de clérigo” muestra cuántos espacios de conjuro tienes para lanzar tus conjuros de nivel 1 y superiores. Recuperas todos los espacios utilizados tras finalizar un descanso largo.

Conjuros preparados de nivel 1 y superiores. Preparas una serie de conjuros de nivel 1 y superiores, que son los que podrás lanzar con este rasgo. Para empezar, elige cuatro conjuros de nivel 1 de la lista de conjuros de clérigo. Se recomiendan *benedición*, *curar heridas*, *escudo de fe* y *saeta guía*.

El número de conjuros de tu lista aumenta conforme subes de nivel de clérigo, como se muestra en la columna “Conjuros preparados” de la tabla “Rasgos de clérigo”. Cuando ese número aumente, elige conjuros adicionales de la lista de conjuros de clérigo hasta que el número de conjuros de tu lista coincida con el número de la tabla. Estos conjuros deben ser de un nivel para el que tengas espacios de conjuro. Por ejemplo, si eres una clériga de nivel 3, podrías preparar cualquier combinación de seis conjuros de nivel 1 o 2.

Si otro rasgo de clérigo te proporciona conjuros que siempre tienes preparados, esos conjuros no cuentan para el total que puedes preparar con este rasgo, pero sí que cuentan como conjuros de clérigo para ti.

Cambiar los conjuros preparados. Tras finalizar un descanso largo, puedes cambiar los conjuros que tienes preparados sustituyendo los que quieras por otros conjuros de clérigo para los que tengas espacios de conjuro.

Aptitud mágica. La Sabiduría es tu aptitud mágica en lo que respecta a tus conjuros de clérigo.

Canalizador mágico. Puedes utilizar un símbolo sagrado como canalizador mágico para tus conjuros de clérigo.

Nivel 1: Orden divina

Te has consagrado a una de las siguientes funciones sacras, a tu elección.

Protector. Te has entrenado para el combate y ganas competencia con armas marciales y entrenamiento con armaduras pesadas.

Taumaturgo. Conoces un truco adicional de la lista de conjuros de clérigo. Además, tu conexión mística con lo divino te proporciona un bonificador a tus pruebas de Inteligencia (Conocimiento arcano y Religión). El bonificador es igual a tu modificador por Sabiduría (mínimo de +1).

Nivel 2: Canalizar divinidad

Puedes canalizar energía divina directamente de los Planos Exteriores para alimentar varios efectos mágicos. Empiezas con dos de estos efectos: Chispa divina y Expulsar muertos vivientes, que se describen a continuación. Cada vez que utilices el rasgo Canalizar divinidad de esta clase, elige qué efecto de esta clase creas. En niveles superiores de clérigo recibes opciones adicionales.

Puedes usar el rasgo Canalizar divinidad dos veces. Recuperas uno de los usos gastados tras finalizar un descanso corto y todos tras finalizar un descanso largo. Obtienes usos adicionales cuando alcanzas ciertos niveles de clérigo, como se muestra en la columna “Canalizar divinidad” de la tabla “Rasgos de clérigo”.

Si un efecto de Canalizar divinidad requiere una tirada de salvación, la CD será igual a la CD de salvación de conjuros del rasgo Lanzamiento de conjuros de esta clase.

Chispa divina. Como acción de magia, diriges tu símbolo sagrado hacia otra criatura que puedas ver a 9 m o menos de ti y concentras energía divina en ella. Tira 1d8 y suma tu modificador por Sabiduría. Puedes hacer que la criatura recupere una cantidad de puntos de golpe igual al resultado u obligar a la criatura a hacer una tirada de salvación de Constitución. Si la falla, sufrirá una cantidad de daño necrótico o radiante (a tu elección) igual a ese resultado. Si la supera, sufrirá la mitad de daño (redondeando hacia abajo).

Tira 1d8 adicional cuando alcances los niveles 7 (2d8), 13 (3d8) y 18 (4d8) de clérigo.

Expulsar muertos vivientes. Como acción de magia, muestras tu símbolo sagrado y rechazas a los muertos vivientes. Cada muerto viviente de tu elección a 9 m o menos de ti deberá hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si la falla, tendrá los estados de asustado e incapacitado durante 1 minuto.

Durante ese tiempo, tratará de alejarse de ti todo lo que pueda en sus turnos. Este efecto termina antes de tiempo si la criatura sufre daño, si tienes el estado de incapacitado o si mueres.

Nivel 3: Subclase de clérigo

Consigues una subclase de clérigo de tu elección. La subclase del dominio de la vida se detalla tras la descripción de esta clase. Una subclase es una especialización que te proporciona rasgos cuando alcanzas ciertos niveles de clérigo. De aquí en adelante, obtienes todos los rasgos de tu subclase que sean de tu nivel de clérigo e inferiores.

Nivel 4: Mejora de característica

Obtienes la dote Mejora de característica (consulta el capítulo “Dotes”) u otra dote de tu elección para la que cumplas las condiciones. Vuelves a obtener este rasgo en los niveles 8, 12 y 16 de clérigo.

Nivel 5: Abrasar muertos vivientes

Cuando utilices Expulsar muertos vivientes, puedes tirar una cantidad de d8 igual a tu modificador por Sabiduría (mínimo 1d8) y sumar los resultados. Todos los muertos vivientes que fallen su tirada de salvación contra ese uso de Expulsar muertos vivientes sufrirán una cantidad de daño radiante igual al resultado total de las tiradas. Este daño no pone fin al efecto de expulsión.

Nivel 7: Golpes benditos

Te imbuyes de poder divino en la batalla. Obtienes una de las siguientes opciones, a tu elección (si obtienes cualquiera de ellas por una subclase de clérigo de un libro antiguo, utiliza solo la opción que escojas para este rasgo).

Golpe divino. Una vez en cada uno de tus turnos, cuando aciertes a una criatura con una tirada de ataque usando un arma, podrás hacer que el objetivo sufra 1d8 de daño necrótico o radiante adicional (a tu elección).

Lanzamiento potente. Sumas tu modificador por Sabiduría al daño que causas con cualquier truco de clérigo.

Nivel 10: Intercesión divina

Puedes recurrir a tu deidad o panteón para que intervenga en tu nombre. Como acción de magia, elige cualquier conjuro de clérigo de nivel 5 o inferior que no requiera una reacción para lanzarlo. Como parte de la misma acción, lanzas ese conjuro sin gastar un espacio de conjuro o sin necesidad de componentes materiales. No podrás volver a utilizar este rasgo hasta que finalices un descanso largo.

Nivel 14: Golpes benditos mejorados

La opción elegida para Golpes benditos se vuelve más poderosa.

Golpe divino. El daño adicional de tu Golpe divino aumenta a 2d8.

Lanzamiento potente. Cuando lances un truco de clérigo y causes daño a una criatura con él, podrás transmitir vitalidad a ti o a otra criatura que esté a 18 m o menos de ti; se concederá una cantidad de puntos de golpe temporales igual al doble de tu modificador por Sabiduría.

Nivel 19: Don épico

Obtienes una dote de don épico (consulta el capítulo “Dotes”) u otra dote de tu elección para la que cumplas las condiciones. Se recomienda Don del destino.

Nivel 20: Intercesión divina mayor

Puedes solicitar una intercesión divina todavía más poderosa. Cuando uses tu rasgo Intercesión divina, puedes elegir *deseo* al seleccionar un conjuro. Si lo haces, no podrás volver a usar Intercesión divina hasta que finalices 2d4 descansos largos.

Lista de conjuros de clérigo

Esta sección presenta la lista de conjuros de clérigo. Los conjuros se organizan por su nivel y por orden alfabético y se indica la escuela mágica de cada uno de ellos. En la columna “Especial”, *C* significa que el conjuro requiere concentración, *R* significa que es un ritual y *M* significa que requiere un componente material específico.

Trucos (conjuros de clérigo de nivel 0)

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Guía</i>	Adivinación	C
<i>Llama sagrada</i>	Evocación	—
<i>Luz</i>	Evocación	—
<i>Piedad con los moribundos</i>	Nigromancia	—
<i>Reparar</i>	Transmutación	—
<i>Resistencia</i>	Abjuración	C
<i>Taumaturgia</i>	Transmutación	—

Conjuros de clérigo de nivel I

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Bendición</i>	Encantamiento	C, M
<i>Crear o destruir agua</i>	Transmutación	—
<i>Curar heridas</i>	Abjuración	—
<i>Detectar el bien y el mal</i>	Adivinación	C
<i>Detectar magia</i>	Adivinación	C, R
<i>Detectar venenos y enfermedades</i>	Adivinación	C, R
<i>Escudo de fe</i>	Abjuración	C
<i>Infligir heridas</i>	Nigromancia	—
<i>Orden imperiosa</i>	Encantamiento	—

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Palabra de curación</i>	Abjuración	—
<i>Perdición</i>	Encantamiento	C
<i>Protección contra el bien y el mal</i>	Abjuración	C, M
<i>Purificar comida y bebida</i>	Transmutación	R
<i>Saeta guía</i>	Evocación	—
<i>Santuario</i>	Abjuración	—

Conjuros de clérigo de nivel 2

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Arma espiritual</i>	Evocación	C
<i>Augurio</i>	Adivinación	R, M
<i>Auxilio</i>	Abjuración	—
<i>Calmar emociones</i>	Encantamiento	C
<i>Detectar trampas</i>	Adivinación	—
<i>Dulce descanso</i>	Nigromancia	R, M
<i>Inmovilizar persona</i>	Encantamiento	C
<i>Llama permanente</i>	Evocación	M
<i>Localizar objeto</i>	Adivinación	C
<i>Plegaria de curación</i>	Abjuración	—
<i>Potenciar característica</i>	Transmutación	C
<i>Protección contra veneno</i>	Abjuración	—
<i>Restablecimiento menor</i>	Abjuración	—
<i>Silencio</i>	Ilusionismo	C, R
<i>Sordera/ceguera</i>	Transmutación	—
<i>Vínculo protector</i>	Abjuración	M
<i>Zona de la verdad</i>	Encantamiento	—

Conjuros de clérigo de nivel 3

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Animar a los muertos</i>	Nigromancia	—
<i>Caminar sobre el agua</i>	Transmutación	R
<i>Círculo mágico</i>	Abjuración	M
<i>Clarividencia</i>	Adivinación	C, M
<i>Crear comida y agua</i>	Conjuración	—
<i>Disipar magia</i>	Abjuración	—
<i>Don de lenguas</i>	Adivinación	—
<i>Espíritus guardianes</i>	Conjuración	C
<i>Fundirse con la piedra</i>	Transmutación	R
<i>Globo custodio</i>	Abjuración	M
<i>Hablar con los muertos</i>	Nigromancia	—
<i>Imponer maldición</i>	Nigromancia	C
<i>Levantar maldición</i>	Abjuración	—
<i>Luz del día</i>	Evocación	—

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Palabra de curación en masa</i>	Abjuración	—
<i>Protección contra energía</i>	Abjuración	C
<i>Recado</i>	Adivinación	—
<i>Revivir</i>	Nigromancia	M
<i>Señal de esperanza</i>	Abjuración	C

Conjuros de clérigo de nivel 4

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Adivinación</i>	Adivinación	R, M
<i>Aura de vida</i>	Abjuración	C
<i>Controlar agua</i>	Transmutación	C
<i>Destierro</i>	Abjuración	C
<i>Guarda contra la muerte</i>	Abjuración	—
<i>Guardián de la fe</i>	Conjuración	—
<i>Libertad de movimiento</i>	Abjuración	—
<i>Localizar criatura</i>	Adivinación	C
<i>Moldear la piedra</i>	Transmutación	—

Conjuros de clérigo de nivel 5

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Alzar a los muertos</i>	Nigromancia	M
<i>Atadura planar</i>	Abjuración	M
<i>Comunión</i>	Adivinación	R
<i>Conocer las leyendas</i>	Adivinación	M
<i>Consagrar</i>	Abjuración	M
<i>Contagio</i>	Nigromancia	—
<i>Curar heridas en masa</i>	Abjuración	—
<i>Disipar el bien y el mal</i>	Abjuración	C
<i>Escudriñar</i>	Adivinación	C, M
<i>Geas</i>	Encantamiento	—
<i>Golpe flamígero</i>	Evocación	—
<i>Plaga de insectos</i>	Conjuración	C
<i>Restablecimiento mayor</i>	Abjuración	M

Conjuros de clérigo de nivel 6

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Aliado planar</i>	Conjuración	—
<i>Barrera de cuchillas</i>	Evocación	C
<i>Crear muerto viviente</i>	Nigromancia	M
<i>Curar</i>	Abjuración	—
<i>Dañar</i>	Nigromancia	—
<i>Encontrar el camino</i>	Adivinación	C, M
<i>Festín de héroes</i>	Conjuración	M
<i>Palabra de regreso</i>	Conjuración	—

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Prohibición</i>	Abjuración	R, M
<i>Rayo solar</i>	Evocación	C
<i>Visión veraz</i>	Adivinación	M

Conjuros de clérigo de nivel 7

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Conjurar celestial</i>	Conjuración	C
<i>Desplazamiento entre planos</i>	Conjuración	M
<i>Excursión etérea</i>	Conjuración	—
<i>Palabra divina</i>	Evocación	—
<i>Regenerar</i>	Transmutación	—
<i>Resurrección</i>	Nigromancia	M
<i>Símbolo</i>	Abjuración	M
<i>Tormenta de fuego</i>	Evocación	—

Conjuros de clérigo de nivel 8

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Aura sagrada</i>	Abjuración	C, M
<i>Campo antimagia</i>	Abjuración	C
<i>Controlar el clima</i>	Transmutación	C
<i>Explosión solar</i>	Evocación	—
<i>Terremoto</i>	Transmutación	C

Conjuros de clérigo de nivel 9

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Curar en masa</i>	Abjuración	—
<i>Palabra de poder: sanar</i>	Encantamiento	—
<i>Portal</i>	Conjuración	C, M
<i>Proyección astral</i>	Nigromancia	M
<i>Resurrección verdadera</i>	Nigromancia	M

Subclase de clérigo: Dominio de la vida

Alivia las penas del mundo.

El dominio de la vida se centra en la energía positiva que ayuda a sustentar la vida en el multiverso. Los clérigos que acceden a este dominio son maestros de la curación y emplean la fuerza vital para sanar el sufrimiento.

La existencia en sí depende de la energía positiva asociada a este dominio, así que los clérigos de casi cualquier tradición religiosa podrían optar por él. Este dominio se asocia, en especial, con las deidades de la agricultura, la curación o la resistencia y los dioses del hogar y la comunidad. Las órdenes religiosas dedicadas a la sanación también recurren a la magia de este dominio.

Nivel 3: Conjuros del dominio de la vida

Tu conexión con este dominio divino garantiza que siempre tengas ciertos conjuros preparados. Cuando alcances un nivel de clérigo especificado en la tabla “Conjuros del dominio de la vida”, a partir de entonces siempre tendrás preparados los conjuros que se indican.

Conjuros del dominio de la vida

Nivel de clérigo	Conjuros preparados
3	<i>Auxilio, bendición, curar heridas, restablecimiento menor</i>
5	<i>Palabra de curación en masa, revivir</i>
7	<i>Aura de vida, guarda contra la muerte</i>
9	<i>Curar heridas en masa, restablecimiento mayor</i>

Nivel 3: Discípulo de la vida

Cuando uses un espacio de conjuro para lanzar un conjuro que haga recuperar puntos de golpe a una criatura, esa criatura recuperará puntos de golpe adicionales en el turno en que lances el conjuro. La cantidad de puntos de golpe adicionales es igual a 2 más el nivel del espacio de conjuro.

Nivel 3: Preservar vida

Como acción de magia, muestras tu símbolo sagrado y gastas un uso de Canalizar divinidad para generar una energía curativa capaz de restaurar una cantidad de puntos de golpe igual a cinco veces tu nivel de clérigo. Elige criaturas maltrechas a 9 m o menos de ti (lo que puede incluirte a ti) y divide estos puntos de golpe entre ellas. Este rasgo no puede hacer que una criatura pase a tener más de la mitad de sus puntos de golpe máximos.

Nivel 6: Sanador bendito

Los conjuros de curación que lances sobre otros también te sanan a ti. Inmediatamente después de usar un espacio de conjuro para lanzar un conjuro que haga recuperar puntos de golpe a una o varias criaturas que no seas tú, recuperarás una cantidad de puntos de golpe igual a 2 más el nivel del espacio de conjuro.

Nivel 17: Sanación suprema

En vez de tirar uno o más dados para hacer que una criatura recupere puntos de golpe con un conjuro o con Canalizar divinidad, no tirarás estos dados para la curación, sino que utilizarás el número más alto de cada dado. Por ejemplo, en lugar de hacer que una criatura recupere 2d6 puntos de golpe, harás que recupere 12.

Druida

Atributos básicos de druida

Característica principal	Sabiduría
Dado de puntos de golpe	1d8 por nivel de druida
Competencias en tiradas de salvación	Inteligencia y Sabiduría
Competencias en habilidades	Elige dos: Conocimiento arcano, Medicina, Naturaleza, Percepción, Perspicacia, Religión, Supervivencia o Trato con animales
Competencias con armas	Armas sencillas
Competencias con herramientas	Útiles de herborista
Entrenamiento con armaduras	Armaduras ligeras y escudos
Equipo inicial	Elige A o B: (A) armadura de cuero, escudo, hoz, canalizador druídico (bastón), paquete de explorador, útiles de herborista y 9 po, o (B) 50 po

Rasgos de druida

Nivel	Bonificador por competencia	Rasgos de clase	Forma salvaje	Trucos	Conjuros preparados	—Espacios de conjuro por cada nivel de conjuro—								
						1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Druídico, Lanzamiento de conjuros, Orden primigenia	—	2	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Compañero salvaje, Forma salvaje	2	2	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	Subclase de druida	2	2	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Mejora de característica	2	3	7	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	Resurgimiento salvaje	2	3	9	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Rasgo de subclase	3	3	10	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	Furia elemental	3	3	11	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Mejora de característica	3	3	12	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	—	3	3	14	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Rasgo de subclase	3	4	15	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	—	3	4	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Mejora de característica	3	4	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	—	3	4	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Rasgo de subclase	3	4	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	Furia elemental mejorada	3	4	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Mejora de característica	3	4	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	—	4	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Conjurar como bestia	4	4	20	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Don épico	4	4	21	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Archidruida	4	4	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Convertirse en druida

Como personaje de nivel 1

- Obtienes todos los atributos de la tabla “Atributos básicos de druida”.
- Obtienes los rasgos de nivel 1 de druida, que se muestran en la tabla “Rasgos de druida”.

Como personaje multiclase

- Obtienes los siguientes atributos de la tabla “Atributos básicos de druida”: dado de puntos de golpe y entrenamiento con armaduras ligeras y escudos.
- Obtienes los rasgos de nivel 1 de druida, que se muestran en la tabla “Rasgos de druida”. Consulta las reglas de multiclase del capítulo “Creación de personajes” para determinar tus espacios de conjuro disponibles.

Rasgos de clase de druida

Como druida, obtienes los siguientes rasgos de clase cuando alcanzas los niveles de druida especificados. Estos rasgos se muestran en la tabla “Rasgos de druida”.

Nivel 1: Druídico

Sabes druídico, el idioma secreto de los druidas. Mientras aprendías esta lengua antigua, accediste a la magia para comunicarte con los animales, por lo que siempre tienes el conjuro *hablar con los animales* preparado.

Puedes utilizar el druídico para dejar mensajes ocultos. Tanto tú como cualquiera que conozca este idioma os percataréis de inmediato de la presencia de estos mensajes. Los demás deberán superar una prueba de Inteligencia (Investigación) con CD 15 para detectarlos, pero no podrán descifrarlos sin recurrir a la magia.

Nivel 1: Lanzamiento de conjuros

Has aprendido a lanzar conjuros estudiando las fuerzas místicas de la naturaleza. Consulta el capítulo “Conjuros” para ver las reglas sobre el lanzamiento de conjuros. La información presentada a continuación detalla cómo usar esas reglas con los conjuros de druida, que encontrarás más adelante en la lista de conjuros de druida de la descripción de la clase.

Trucos. Conoces dos trucos de tu elección escogidos de entre los de la lista de conjuros de druida. Se recomiendan *crear llama* y *saber druídico*.

Cada vez que subas un nivel de druida, puedes sustituir uno de tus trucos por otro truco de tu elección de la lista de conjuros de druida.

Cuando alcances los niveles 4 y 10 de druida, aprenderás otro truco de tu elección de la lista de conjuros de druida, como se muestra en la columna “Trucos” de la tabla “Rasgos de druida”.

Espacios de conjuro. La tabla “Rasgos de druida” muestra cuántos espacios de conjuro tienes para lanzar tus conjuros de nivel 1 y superiores. Recuperas todos los espacios utilizados tras finalizar un descanso largo.

Conjuros preparados de nivel 1 y superiores. Preparas una serie de conjuros de nivel 1 y superiores, que son los que podrás lanzar con este rasgo. Para empezar, elige cuatro conjuros de nivel 1 de la lista de conjuros de druida. Se recomiendan *curar heridas*, *encantar animal*, *fuego feérico* y *ola atronadora*.

El número de conjuros de tu lista aumenta conforme subes de nivel de druida, como se muestra en la columna “Conjuros preparados” de la tabla “Rasgos de druida”. Cuando ese número aumente, elige conjuros adicionales de la lista de conjuros de druida hasta que el número de conjuros de tu lista coincida con el número de la tabla. Estos conjuros deben ser de un nivel para el que tengas espacios de conjuro. Por ejemplo, si eres una druida de nivel 3, podrías preparar cualquier combinación de seis conjuros de nivel 1 o 2.

Si otro rasgo de druida te proporciona conjuros que siempre tienes preparados, esos conjuros no cuentan para el total que puedes preparar con este rasgo, pero sí que cuentan como conjuros de druida para ti.

Cambiar los conjuros preparados. Tras finalizar un descanso largo, puedes cambiar los conjuros que tienes preparados sustituyendo los que quieras por otros conjuros de druida para los que tengas espacios de conjuro.

Aptitud mágica. La Sabiduría es tu aptitud mágica en lo que respecta a tus conjuros de druida.

Canalizador mágico. Puedes utilizar un canalizador druídico como canalizador mágico para los conjuros de druida.

Nivel 1: Orden primigenia

Te has consagrado a una de las siguientes funciones sacras, a tu elección.

Guardián. Te has entrenado para el combate y ganas competencia con armas marciales y entrenamiento con armaduras medias.

Naturalista. Conoces un truco adicional de la lista de conjuros de druida. Además, tu conexión mística con la naturaleza te proporciona un bonificador a tus pruebas de Inteligencia (Conocimiento arcano y Naturaleza). El bonificador es igual a tu modificador por Sabiduría (mínimo de +1).

Nivel 2: Compañero salvaje

Puedes invocar un espíritu de la naturaleza que adopta la forma de un animal para ayudarte. Como acción de magia, puedes gastar un espacio de conjuro o un uso de tu rasgo Forma salvaje para lanzar el conjuro *encontrar familiar* sin necesidad de componentes materiales.

Cuando lances el conjuro de esta forma, el familiar será un feérico y desaparecerá tras finalizar un descanso largo.

Nivel 2: Forma salvaje

El poder de la naturaleza te permite transformarte en un animal. Como acción adicional, adoptas la forma de una bestia que hayas aprendido para este rasgo (consulta “Formas conocidas” a continuación). Conservas esa forma durante una cantidad de horas igual a la mitad de tu nivel de druida o hasta que vuelvas a utilizar Forma salvaje, tengas el estado de incapacitado o mueras. También puedes abandonar la forma antes de tiempo como acción adicional.

Número de usos. Puedes utilizar el rasgo Forma salvaje dos veces. Recuperas uno de los usos gastados tras finalizar un descanso corto y todos tras finalizar un descanso largo.

Obtienes usos adicionales cuando alcanzas ciertos niveles de druida, como se muestra en la columna “Forma salvaje” de la tabla “Rasgos de druida”.

Formas conocidas. Conoces cuatro formas de bestia para este rasgo, escogidas de entre los perfiles de criaturas de tipo “bestia” que tengan un valor de desafío máximo de 1/4 y que no tengan una velocidad volando (consulta las opciones de perfiles en el apartado “Animales” del capítulo “Monstruos”). Se recomiendan las siguientes bestias: **araña, caballo de monta, lobo y rata**. Tras finalizar un descanso largo, podrás reemplazar una de tus formas conocidas por otra que cumpla los requisitos.

Cuando alcances determinados niveles de druida, la cantidad de formas conocidas y el valor de desafío máximo de estas formas aumentan, como se muestra en la tabla “Formas de bestia”. Además, a partir del nivel 8 podrás adoptar una forma que tenga una velocidad volando.

Al escoger las formas conocidas, puedes consultar otras fuentes para buscar más bestias si tu Game Master te lo permite.

Formas de bestia

Nivel de druida	Formas conocidas	VD máx.	Velocidad volando
2	4	1/4	No
4	6	1/2	No
8	8	1	Sí

Reglas con forma de bestia. Mientras tengas la forma de una bestia, conservas tu personalidad, recuerdos y capacidad de hablar, y se aplican las siguientes normas:

Puntos de golpe temporales. Cuando te transformas usando Forma salvaje, obtienes una cantidad de puntos de golpe temporales igual a tu nivel de druida.

Perfil. Tu perfil se sustituye por el perfil de la bestia, pero conservas tu tipo de criatura, puntos de golpe, dados de puntos de golpe, puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma, rasgos de clase, idiomas y dotes. También conservas tus competencias en habilidades y tiradas de salvación y utilizas tu bonificador por competencia con ellas, además de obtener las competencias de la criatura. Si el modificador de una habilidad o tirada de salvación del perfil de la bestia es superior al tuyo, usa el de la bestia.

Sin lanzamiento de conjuros. No puedes lanzar conjuros, pero cambiar de forma no te hace perder la concentración ni interfiere de ningún otro modo con un conjuro que ya hayas lanzado.

Objetos. Tu capacidad de manejar objetos depende de las extremidades de la bestia cuya forma hayas adoptado. Además, eliges si tu equipo cae en tu

espacio, se funde con la nueva forma o lo sigues llevando puesto. El equipo que lleves puesto funcionará con normalidad, pero tu GM determinará si es factible que la nueva forma pueda llevar un objeto de equipo concreto, en función del tamaño y la forma de la criatura. Tu equipo no cambia de forma o tamaño para adaptarse a la nueva forma y cualquier objeto que esta no pueda llevar puesto deberá caer al suelo o fundirse con la nueva forma. El equipo que se funde con la forma no tendrá efecto mientras conserves esa forma.

Nivel 3: Subclase de druida

Consigues una subclase de druida de tu elección. La subclase del círculo de la tierra se detalla tras la descripción de esta clase. Una subclase es una especialización que te proporciona rasgos cuando alcanzas ciertos niveles de druida. De aquí en adelante, obtienes todos los rasgos de tu subclase que sean de tu nivel de druida e inferiores.

Nivel 4: Mejora de característica

Obtienes la dote Mejora de característica (consulta el capítulo “Dotes”) u otra dote de tu elección para la que cumplas las condiciones. Vuelves a obtener este rasgo en los niveles 8, 12 y 16 de druida.

Nivel 5: Resurgimiento salvaje

Una vez en cada uno de tus turnos, si no te quedan usos de Forma salvaje, puedes obtener un uso gastando un espacio de conjuro (no requiere acción).

Además, puedes gastar un uso de tu rasgo Forma salvaje (no requiere acción) para obtener un espacio de conjuro de nivel 1, pero no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.

Nivel 7: Furia elemental

El poder de los elementos fluye por ti. Obtienes una de las siguientes opciones, a tu elección.

Golpe primordial. Una vez en cada uno de tus turnos, cuando aciertes a una criatura con una tirada de ataque usando un arma o un ataque de una bestia en Forma salvaje, podrás hacer que el objetivo sufra 1d8 de daño de frío, fuego, relámpago o trueno adicional (elígelo cuando aciertes).

Lanzamiento potente. Sumas tu modificador por Sabiduría al daño que causas con cualquier truco de druida.

Nivel 15: Furia elemental mejorada

La opción elegida para Furia elemental se vuelve más poderosa, como se detalla a continuación.

Golpe primordial. El daño adicional de tu Golpe primordial aumenta a 2d8.

Lanzamiento potente. Cuando lances un truco de druida con un alcance de 3 m o más, el alcance del conjuro aumentará en 90 m.

Nivel 18: Conjurar como bestia

Mientras utilices Forma salvaje, podrás lanzar conjuros en forma de bestia, salvo cualquier conjuro que tenga un componente material que tenga un coste especificado o que se consuma como parte del conjuro.

Nivel 19: Don épico

Obtienes una dote de don épico (consulta el capítulo “Dotes”) u otra dote de tu elección para la que cumplas las condiciones. Se recomienda Don del viaje dimensional.

Nivel 20: Archidruida

La vitalidad de la naturaleza florece en ti de manera constante, lo que te otorga los siguientes beneficios.

Forma salvaje perenne. Cuando tires iniciativa y no te queden usos de Forma salvaje, recuperas uno de los usos gastados.

Mago de la naturaleza. Puedes convertir los usos de Forma salvaje en un espacio de conjuro (no requiere acción). Elige una cantidad de usos no gastados de Forma salvaje para convertirlos en un único espacio de conjuro. Cada uso aporta 2 niveles de conjuro. Por ejemplo, si conviertes dos usos de Forma salvaje, produces un espacio de conjuro de nivel 4. Cuando uses este beneficio, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.

Longevidad. La magia primigenia que dominas ralentiza tu envejecimiento. Por cada diez años que pasen, tu cuerpo envejece solo uno.

Lista de conjuros de druida

Esta sección presenta la lista de conjuros de druida. Los conjuros se organizan por su nivel y por orden alfabético y se indica la escuela mágica de cada uno de ellos. En la columna “Especial”, *C* significa que el conjuro requiere concentración, *R* significa que es un ritual y *M* significa que requiere un componente material específico.

Trucos (conjuros de druida de nivel 0)

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Crear llama</i>	Conjuración	—
<i>Elementalismo</i>	Transmutación	—
<i>Guía</i>	Adivinación	C
<i>Mensaje</i>	Transmutación	—
<i>Piedad con los moribundos</i>	Nigromancia	—
<i>Reparar</i>	Transmutación	—
<i>Resistencia</i>	Abjuración	C
<i>Rociada venenosa</i>	Nigromancia	—
<i>Saber druidico</i>	Transmutación	—
<i>Shillelagh</i>	Transmutación	—
<i>Voluta estelar</i>	Evocación	—

Conjuros de druida de nivel 1

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Buenas bayas</i>	Conjuración	—
<i>Crear o destruir agua</i>	Transmutación	—
<i>Cuchillo de hielo</i>	Conjuración	—
<i>Curar heridas</i>	Abjuración	—
<i>Detectar magia</i>	Adivinación	C, R
<i>Detectar venenos y enfermedades</i>	Adivinación	C, R
<i>Encantar animal</i>	Encantamiento	—
<i>Enmarañar</i>	Conjuración	C
<i>Fuego feérico</i>	Evocación	C
<i>Hablar con los animales</i>	Adivinación	R
<i>Hechizar persona</i>	Encantamiento	—
<i>Nube de oscurecimiento</i>	Conjuración	C
<i>Ola atronadora</i>	Evocación	—
<i>Palabra de curación</i>	Abjuración	—
<i>Protección contra el bien y el mal</i>	Abjuración	C, M
<i>Purificar comida y bebida</i>	Transmutación	R
<i>Salto</i>	Transmutación	—
<i>Zancada prodigiosa</i>	Transmutación	—

Conjuros de druida de nivel 2

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Agrandar/reducir</i>	Transmutación	C
<i>Augurio</i>	Adivinación	R, M
<i>Auxilio</i>	Abjuración	—
<i>Calentar metal</i>	Transmutación	C
<i>Crecimiento espinoso</i>	Transmutación	C
<i>Detectar trampas</i>	Adivinación	—
<i>Esfera de llamas</i>	Evocación	C
<i>Hoja de fuego</i>	Evocación	C
<i>Inmovilizar persona</i>	Encantamiento	C
<i>Llama permanente</i>	Evocación	M
<i>Localizar animales o plantas</i>	Adivinación	R
<i>Localizar objeto</i>	Adivinación	C
<i>Mensajero animal</i>	Encantamiento	R
<i>Pasar sin rastro</i>	Abjuración	C
<i>Piel robliza</i>	Transmutación	—
<i>Potenciar característica</i>	Transmutación	C
<i>Protección contra veneno</i>	Abjuración	—
<i>Ráfaga de viento</i>	Evocación	C
<i>Rayo de luna</i>	Evocación	C
<i>Restablecimiento menor</i>	Abjuración	—
<i>Visión en la oscuridad</i>	Transmutación	—

Conjuros de druida de nivel 3

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Caminar sobre el agua</i>	Transmutación	R
<i>Conjurar animales</i>	Conjuración	C
<i>Crecimiento vegetal</i>	Transmutación	—
<i>Disipar magia</i>	Abjuración	—
<i>Fundirse con la piedra</i>	Transmutación	R
<i>Hablar con las plantas</i>	Transmutación	—
<i>Llamar al relámpago</i>	Conjuración	C
<i>Luz del día</i>	Evocación	—
<i>Muro de viento</i>	Evocación	C
<i>Protección contra energía</i>	Abjuración	C
<i>Respirar bajo el agua</i>	Transmutación	R
<i>Revivir</i>	Nigromancia	M
<i>Tormenta de aguanieve</i>	Conjuración	C

Conjuros de druida de nivel 4

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Adivinación</i>	Adivinación	R, M
<i>Confusión</i>	Encantamiento	C
<i>Conjurar elementales menores</i>	Conjuración	C
<i>Conjurar seres del bosque</i>	Conjuración	C
<i>Controlar agua</i>	Transmutación	C
<i>Dominar bestia</i>	Encantamiento	C
<i>Escudo de fuego</i>	Evocación	—
<i>Hechizar monstruo</i>	Encantamiento	—
<i>Insecto gigante</i>	Conjuración	C
<i>Libertad de movimiento</i>	Abjuración	—
<i>Localizar criatura</i>	Adivinación	C
<i>Marchitar</i>	Nigromancia	—
<i>Moldear la piedra</i>	Transmutación	—
<i>Muro de fuego</i>	Evocación	C
<i>Piel pétrea</i>	Transmutación	C, M
<i>Polimorfar</i>	Transmutación	C
<i>Terreno alucinatorio</i>	Ilusionismo	—
<i>Tormenta de hielo</i>	Evocación	—

Conjuros de druida de nivel 5

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Atadura planar</i>	Abjuración	M
<i>Caparazón antivida</i>	Abjuración	C
<i>Comunión con la naturaleza</i>	Adivinación	R
<i>Conjurar elemental</i>	Conjuración	C
<i>Cono de frío</i>	Evocación	—
<i>Contagio</i>	Nigromancia	—
<i>Curar heridas en masa</i>	Abjuración	—

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Despertar</i>	Transmutación	M
<i>Escudriñar</i>	Adivinación	C, M
<i>Geas</i>	Encantamiento	—
<i>Muro de piedra</i>	Evocación	C
<i>Paso arbóreo</i>	Conjuración	C
<i>Plaga de insectos</i>	Conjuración	C
<i>Reencarnar</i>	Nigromancia	M
<i>Restablecimiento mayor</i>	Abjuración	M

Conjuros de druida de nivel 6

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Conjurar feérico</i>	Conjuración	C
<i>Curar</i>	Abjuración	—
<i>De la carne a la piedra</i>	Transmutación	C
<i>Encontrar el camino</i>	Adivinación	C, M
<i>Festín de héroes</i>	Conjuración	M
<i>Mover la tierra</i>	Transmutación	C
<i>Muro de espinas</i>	Conjuración	C
<i>Rayo solar</i>	Evocación	C
<i>Viajar con el viento</i>	Transmutación	—
<i>Viajar mediante plantas</i>	Conjuración	—

Conjuros de druida de nivel 7

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Desplazamiento entre planos</i>	Conjuración	M
<i>Espejismo arcano</i>	Ilusionismo	—
<i>Invertir la gravedad</i>	Transmutación	C
<i>Regenerar</i>	Transmutación	—
<i>Símbolo</i>	Abjuración	M
<i>Tormenta de fuego</i>	Evocación	—

Conjuros de druida de nivel 8

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Antipatía/simpatía</i>	Encantamiento	—
<i>Aspectos animales</i>	Transmutación	—
<i>Controlar el clima</i>	Transmutación	C
<i>Explosión solar</i>	Evocación	—
<i>Nube incendiaria</i>	Conjuración	C
<i>Ofuscación</i>	Encantamiento	—
<i>Terremoto</i>	Transmutación	C
<i>Tsunami</i>	Conjuración	C

Conjuros de druida de nivel 9

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Cambiar de forma</i>	Transmutación	C, M
<i>Presciencia</i>	Adivinación	—
<i>Resurrección verdadera</i>	Nigromancia	M
<i>Tormenta de la venganza</i>	Conjuración	C

Subclase de druida: Círculo de la tierra

Celebra el vínculo con el mundo natural.

El círculo de la tierra se compone de místicos y sabios que custodian ritos y conocimientos antiguos. Estos druidas se reúnen en torno a círculos sagrados de árboles o menhires para susurrar secretos primordiales en lengua drúidica. Los miembros más sabios del círculo son los sumos sacerdotes de sus comunidades.

Nivel 3: Ayuda de la tierra

Como acción de magia, puedes gastar un uso de tu rasgo Forma salvaje y elegir un punto a 18 m o menos de ti. Unas flores que otorgan vitalidad y espinas que la absorben aparecen por un instante en una esfera de 3 m de radio centrada en ese punto. Todas las criaturas de tu elección situadas en la esfera deberán hacer una tirada de salvación de Constitución contra tu CD de salvación de conjuros; sufrirán 2d6 de daño necrótico si la fallan o la mitad del daño si la superan. Además, una criatura de tu elección situada en esa zona recuperará 2d6 puntos de golpe.

El daño y la curación aumentan en 1d6 cuando alcanzas los niveles 10 (3d6) y 14 (4d6) de druida.

Nivel 3: Conjuros del círculo de la tierra

Tras finalizar un descanso largo, elige un tipo de terreno: árido, polar, templado o tropical. Consulta a continuación la tabla que se corresponda con el tipo elegido. Tendrás preparados los conjuros que se mencionan para tu nivel de druida e inferiores.

Terreno árido

Nivel de druida	Conjuros de círculo
3	<i>Contorno borroso, descarga de fuego, manos ardientes</i>
5	<i>Bola de fuego</i>
7	<i>Marchitar</i>
9	<i>Muro de piedra</i>

Terreno polar

Nivel de druida	Conjuros de círculo
3	<i>Inmovilizar persona, nube de oscurecimiento, rayo de escarcha</i>
5	<i>Tormenta de aguanieve</i>
7	<i>Tormenta de hielo</i>
9	<i>Cono de frío</i>

Terreno templado

Nivel de druida	Conjuros de círculo
3	<i>Agarre electrizante, dormir, paso brumoso</i>
5	<i>Relámpago</i>
7	<i>Libertad de movimiento</i>
9	<i>Paso arbóreo</i>

Terreno tropical

Nivel de druida	Conjuros de círculo
3	<i>Rayo nauseabundo, salpicadura ácida, telaraña</i>
5	<i>Nube apestosa</i>
7	<i>Polimorfar</i>
9	<i>Plaga de insectos</i>

Nivel 6: Recuperación natural

Puedes lanzar un conjuro de nivel 1 o superior que tengas preparado por el rasgo Conjuros de círculo sin gastar un espacio de conjuro. Deberás finalizar un descanso largo antes de volver a hacerlo.

Además, tras finalizar un descanso corto, puedes elegir espacios de conjuro gastados y recuperarlos. La suma de niveles de estos espacios de conjuro debe ser igual o inferior a la mitad de tu nivel de druida (redondeando hacia arriba) y ninguno de los espacios puede ser de nivel 6 o más. Por ejemplo, si eres una druida de nivel 6, puedes recuperar hasta tres niveles en espacios de conjuro: puedes recuperar un espacio de conjuro de nivel 3, un espacio de nivel 2 y otro de nivel 1 o tres espacios de nivel 1. Cuando recuperes espacios de conjuro con este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.

Nivel 10: Protección de la naturaleza

Eres inmune al estado de envenenado y tienes resistencia a un tipo de daño asociado con tu elección de terreno actual del rasgo Conjuros de círculo, como se muestra en la tabla “Protección de la naturaleza”.

Protección de la naturaleza

Tipo de terreno	Resistencia	Tipo de terreno	Resistencia
Árido	Fuego	Templado	Relámpago
Polar	Frío	Tropical	Veneno

Nivel 14: Santuario de la naturaleza

Como acción de magia, puedes gastar un uso de tu rasgo Forma salvaje y hacer que aparezcan árboles y enredaderas espectrales en un cubo de 4,5 m de lado sobre el suelo a 36 m o menos de ti. Permanecerán ahí 1 minuto o hasta que tengas el estado de incapacitado o mueras. Tus aliados y tú tendréis cobertura media mientras estéis en esa zona y tus aliados obtendrán la resistencia actual de tu Protección de la naturaleza mientras estén ahí.

Como acción adicional, puedes mover el cubo hasta 18 m a una parte del suelo que esté a 36 m o menos de ti.

Explorador

Atributos básicos de explorador

Característica principal	Destreza y Sabiduría
Dado de puntos de golpe	1d10 por nivel de explorador
Competencias en tiradas de salvación	Fuerza y Destreza
Competencias en habilidades	Elige tres: Atletismo, Investigación, Naturaleza, Percepción, Perspicacia, Sigilo, Supervivencia o Trato con animales
Competencias con armas	Armas sencillas y marciales
Entrenamiento con armaduras	Armaduras ligeras y medias y escudos
Equipo inicial	Elige A o B: (A) armadura de cuero tachonado, cimitarra, espada corta, arco largo, 20 flechas, aljaba, canalizador druídico (rama de muérdago), paquete de explorador y 7 po, o (B) 150 po

Rasgos de explorador

Nivel	Bonificador por competencia	Rasgos de clase	Enemigo predilecto	Conjuros preparados	Espacios de conjuro por cada nivel de conjuro				
					1	2	3	4	5
1	+2	Lanzamiento de conjuros, Enemigo predilecto, Maestría con armas	2	2	2	—	—	—	—
2	+2	Estilo de combate, Explorador hábil	2	3	2	—	—	—	—
3	+2	Subclase de explorador	2	4	3	—	—	—	—
4	+2	Mejora de característica	2	5	3	—	—	—	—
5	+3	Ataque adicional	3	6	4	2	—	—	—
6	+3	Errante	3	6	4	2	—	—	—
7	+3	Rasgo de subclase	3	7	4	3	—	—	—
8	+3	Mejora de característica	3	7	4	3	—	—	—
9	+4	Pericia	4	9	4	3	2	—	—
10	+4	Infatigable	4	9	4	3	2	—	—
11	+4	Rasgo de subclase	4	10	4	3	3	—	—
12	+4	Mejora de característica	4	10	4	3	3	—	—
13	+5	Cazador persistente	5	11	4	3	3	1	—
14	+5	Velo de la naturaleza	5	11	4	3	3	1	—
15	+5	Rasgo de subclase	5	12	4	3	3	2	—
16	+5	Mejora de característica	5	12	4	3	3	2	—
17	+6	Cazador preciso	6	14	4	3	3	3	1
18	+6	Sentidos salvajes	6	14	4	3	3	3	1
19	+6	Don épico	6	15	4	3	3	3	2
20	+6	Azote de enemigos	6	15	4	3	3	3	2

Convertirse en explorador

Como personaje de nivel 1

- Obtienes todos los atributos de la tabla “Atributos básicos de explorador”.
- Obtienes los rasgos de nivel 1 de explorador, que se muestran en la tabla “Rasgos de explorador”.

Como personaje multiclase

- Obtienes los siguientes atributos de la tabla “Atributos básicos de explorador”: dado de puntos de golpe, competencia con armas marciales, competencia en una habilidad de tu elección de la lista de habilidades de explorador y entrenamiento con armaduras ligeras y medias y escudos.
- Obtienes los rasgos de nivel 1 de explorador, que se muestran en la tabla “Rasgos de explorador”. Consulta las reglas de multiclase del capítulo “Creación de personajes” para determinar tus espacios de conjuro disponibles.

Rasgos de clase de explorador

Como explorador, obtienes los siguientes rasgos de clase cuando alcanzas los niveles de explorador especificados. Estos rasgos se muestran en la tabla “Rasgos de explorador”.

Nivel 1: Enemigo predilecto

Siempre tienes el conjuro *marca del cazador* preparado. Puedes lanzarlo dos veces sin gastar un espacio de conjuro y recuperas todos los usos de esta capacidad tras finalizar un descanso largo.

La cantidad de veces que puedes lanzar el conjuro sin gastar un espacio aumenta según alcanzas ciertos niveles de explorador, como se muestra en la columna “Enemigo predilecto” de la tabla “Rasgos de explorador”.

Nivel 1: Lanzamiento de conjuros

Has aprendido a canalizar la esencia mágica de la naturaleza para lanzar conjuros. Consulta el capítulo “Conjuros” para ver las reglas sobre el lanzamiento de conjuros. La información presentada a continuación detalla cómo usar esas reglas con los conjuros de explorador, que encontrarás más adelante en la lista de conjuros de explorador de la descripción de la clase.

Espacios de conjuro. La tabla “Rasgos de explorador” muestra cuántos espacios de conjuro tienes para lanzar tus conjuros de nivel 1 y superiores. Recuperas todos los espacios utilizados tras finalizar un descanso largo.

Conjuros preparados de nivel 1 y superiores. Preparas una serie de conjuros de nivel 1 y superiores, que son los que podrás lanzar con este rasgo. Para empezar, elige dos conjuros de explorador de nivel 1. Se recomiendan *curar heridas* y *golpe apresador*.

El número de conjuros de tu lista aumenta conforme subes de nivel de explorador, como se muestra en la columna “Conjuros preparados” de la tabla “Rasgos de explorador”. Cuando ese número aumente, elige conjuros de explorador adicionales hasta que el número de conjuros de tu lista coincida con el número de la tabla “Rasgos de explorador”. Estos conjuros deben ser de un nivel para el que tengas espacios de conjuro. Por ejemplo, si eres un explorador de nivel 5, podrías preparar cualquier combinación de seis conjuros de explorador de nivel 1 o 2.

Si otro rasgo de explorador te proporciona conjuros que siempre tienes preparados, esos conjuros no cuentan para el total que puedes preparar con este rasgo, pero sí que cuentan como conjuros de explorador para ti.

Cambiar los conjuros preparados. Tras finalizar un descanso largo, puedes sustituir un conjuro de tu lista por otro conjuro de explorador para el que tengas espacios de conjuro.

Aptitud mágica. La Sabiduría es tu aptitud mágica en lo que respecta a tus conjuros de explorador.

Canalizador mágico. Puedes utilizar un canalizador druídico como canalizador mágico para los conjuros de explorador.

Nivel 1: Maestría con armas

Tu entrenamiento con armas te permite utilizar las propiedades de maestría con dos tipos de armas de tu elección con las que tengas competencia, como arcos largos y espadas cortas.

Tras finalizar un descanso largo, puedes cambiar los tipos de armas elegidas. Por ejemplo, podrías pasar a utilizar las propiedades de maestría con cimitarras y espadas largas.

Nivel 2: Estilo de combate

Obtienes una dote de estilo de combate de tu elección (consulta el capítulo “Dotes”). En lugar de elegir una de esas dotes, puedes elegir la opción presentada a continuación.

Guerrero druídico. Aprendes dos trucos de druida de tu elección (consulta la sección de la clase druida para ver la lista de conjuros de druida). Se recomiendan *guía* y *voluta estelar*. Los trucos elegidos cuentan como conjuros de explorador para ti y la Sabiduría es tu aptitud mágica para lanzarlos. Cada vez que subas un nivel de explorador, puedes sustituir uno de estos trucos por otro truco de druida.

Nivel 2: Explorador hábil

Tus viajes te proporcionan los siguientes beneficios.

Idiomas. Conoces dos idiomas de tu elección de las tablas de idiomas del capítulo “Creación de personajes”.

Pericia. Escoge una de tus competencias en habilidades con las que no tengas pericia. Ganas pericia en esa habilidad.

Nivel 3: Subclase de explorador

Consigues una subclase de explorador de tu elección. La subclase de cazador se detalla tras la descripción de esta clase. Una subclase es una especialización que te proporciona rasgos cuando alcanzas ciertos niveles de explorador. De aquí en adelante, obtienes todos los rasgos de tu subclase que sean de tu nivel de explorador e inferiores.

Nivel 4: Mejora de característica

Obtienes la dote Mejora de característica (consulta el capítulo “Dotes”) u otra dote de tu elección para la que cumplas las condiciones. Vuelves a obtener este rasgo en los niveles 8, 12 y 16 de explorador.

Nivel 5: Ataque adicional

Cuando lledes a cabo la acción de atacar en tu turno, podrás hacer dos ataques en lugar de uno.

Nivel 6: Errante

Tu velocidad aumenta en 3 m si no llevas armadura pesada. También tienes una velocidad nadando y una velocidad trepando iguales a tu velocidad.

Nivel 9: Pericia

Escoge dos de tus competencias en habilidades con las que no tengas pericia. Ganas pericia en esas habilidades.

Nivel 10: Infatigable

Las fuerzas primigenias te ayudan ahora en tus viajes, lo que te otorga los siguientes beneficios.

Puntos de golpe temporales. Como acción de magia, puedes concederte una cantidad de puntos de golpe temporales igual a 1d8 más tu modificador por Sabiduría (mínimo de 1). Puedes usar esta acción una cantidad de veces igual a tu modificador por Sabiduría (mínimo una vez) y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

Disminuir cansancio. Tras finalizar un descanso corto, tu nivel de cansancio, si lo tienes, se reduce en 1.

Nivel 13: Cazador persistente

Sufrir daño no rompe tu concentración de *marca del cazador*.

Nivel 14: Velo de la naturaleza

Invocas espíritus de la naturaleza para esconderte mágicamente. Como acción adicional, puedes otorgarte el estado de invisible hasta el final de tu siguiente turno.

Puedes usar este rasgo una cantidad de veces igual a tu modificador por Sabiduría (mínimo una vez) y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

Nivel 17: Cazador preciso

Tienes ventaja en las tiradas de ataque contra la criatura que tenga tu *marca del cazador* sobre ella.

Nivel 18: Sentidos salvajes

Tu conexión con las fuerzas de la naturaleza te otorga visión ciega hasta 9 m.

Nivel 19: Don épico

Obtienes una dote de don épico (consulta el capítulo “Dotes”) u otra dote de tu elección para la que cumplas las condiciones. Se recomienda Don del viaje dimensional.

Nivel 20: Azote de enemigos

El dado de daño de tu *marca del cazador* es un d10 en lugar de un d6.

Lista de conjuros de explorador

Esta sección presenta la lista de conjuros de explorador. Los conjuros se organizan por su nivel y por orden alfabético y se indica la escuela mágica de cada uno de ellos. En la columna “Especial”, *C* significa que el conjuro requiere concentración, *R* significa que es un ritual y *M* significa que requiere un componente material específico.

Conjuros de explorador de nivel 1

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Alarma</i>	Abjuración	R
<i>Buenas bayas</i>	Conjuración	—
<i>Curar heridas</i>	Abjuración	—
<i>Detectar magia</i>	Adivinación	C, R
<i>Detectar venenos y enfermedades</i>	Adivinación	C, R
<i>Encantar animal</i>	Encantamiento	—
<i>Enmarañar</i>	Conjuración	C
<i>Golpe apresador</i>	Conjuración	C
<i>Hablar con los animales</i>	Adivinación	R
<i>Marca del cazador</i>	Adivinación	C
<i>Nube de oscurecimiento</i>	Conjuración	C
<i>Salto</i>	Transmutación	—
<i>Zancada prodigiosa</i>	Transmutación	—

Conjuros de explorador de nivel 2

Conjuro	Escuela	Especial
Arma mágica	Transmutación	—
Auxilio	Abjuración	—
Crecimiento espinoso	Transmutación	C
Detectar trampas	Adivinación	—
Localizar animales o plantas	Adivinación	R
Localizar objeto	Adivinación	C
Mensajero animal	Encantamiento	R
Pasar sin rastro	Abjuración	C
Piel robliza	Transmutación	—
Potenciar característica	Transmutación	C
Protección contra veneno	Abjuración	—
Ráfaga de viento	Evocación	C
Restablecimiento menor	Abjuración	—
Silencio	Ilusionismo	C, R
Visión en la oscuridad	Transmutación	—

Conjuros de explorador de nivel 3

Conjuro	Escuela	Especial
Caminar sobre el agua	Transmutación	R
Conjurar animales	Conjuración	C
Crecimiento vegetal	Transmutación	—
Disipar magia	Abjuración	—
Fundirse con la piedra	Transmutación	R
Hablar con las plantas	Transmutación	—
Indetectable	Abjuración	M
Luz del día	Evocación	—
Muro de viento	Evocación	C
Protección contra energía	Abjuración	C
Respirar bajo el agua	Transmutación	R
Revivir	Nigromancia	M

Conjuros de explorador de nivel 4

Conjuro	Escuela	Especial
Conjurar seres del bosque	Conjuración	C
Dominar bestia	Encantamiento	C
Libertad de movimiento	Abjuración	—
Localizar criatura	Adivinación	C
Piel pétrea	Transmutación	C, M

Conjuros de explorador de nivel 5

Conjuro	Escuela	Especial
Comunión con la naturaleza	Adivinación	R
Paso arbóreo	Conjuración	C
Restablecimiento mayor	Abjuración	M

Subclase de explorador: Cazador

Protege la naturaleza y a la gente contra la destrucción.

Acechas a tus presas en las tierras salvajes y en otros lugares y empleas tus habilidades de cazador para proteger la naturaleza y a la gente contra las fuerzas que buscan destruirlas.

Nivel 3: El cazador y la presa

Obtienes una de las siguientes opciones de este rasgo, a tu elección. Tras finalizar un descanso corto o largo, puedes cambiar la opción elegida por la otra.

Azote de colosos. Tu tenacidad puede agotar incluso a los enemigos más resistentes. Cuando aciertes a una criatura con un arma, esta inflige 1d8 de daño adicional si el objetivo no tiene todos sus puntos de golpe. Solo puedes infligir este daño adicional una vez por turno.

Destructor de hordas. Una vez en cada uno de tus turnos, cuando hagas un ataque con un arma, puedes realizar otro con la misma arma contra una criatura distinta que se encuentre a 1,5 m o menos del objetivo original si no la has atacado este turno y está dentro del alcance del arma.

Nivel 3: Sabiduría del cazador

Puedes invocar a las fuerzas de la naturaleza para mostrar ciertos puntos fuertes y débiles de tu presa. Mientras una criatura tenga tu *marca del cazador* sobre ella, sabrás si tiene alguna inmunidad, resistencia o vulnerabilidad y cuáles son, de ser así.

Nivel 7: Tácticas defensivas

Obtienes una de las siguientes opciones de este rasgo, a tu elección. Tras finalizar un descanso corto o largo, puedes cambiar la opción elegida por la otra.

Defensa contra ataques múltiples. Cuando una criatura te acierte con una tirada de ataque, esa criatura tendrá desventaja en todas las demás tiradas de ataque contra ti este turno.

Escapar de la horda. Los ataques de oportunidad tienen desventaja contra ti.

Nivel 11: El cazador experto y la presa

Una vez por turno, cuando inflijas daño a una criatura que tenga tu *marca del cazador*, también puedes hacer el daño adicional del conjuro a una criatura distinta que puedas ver a 9 m o menos de la primera criatura.

Nivel 15: Defensa de cazador experto

Cuando recibes daño, puedes usar una reacción para concederte resistencia a ese daño y a cualquier otro daño del mismo tipo hasta el final de ese turno.

Guerrero

Atributos básicos de guerrero

Característica principal	Fuerza o Destreza
Dado de puntos de golpe	1d10 por nivel de guerrero
Competencias en tiradas de salvación	Fuerza y Constitución
Competencias en habilidades	Elige dos: Acrobacias, Atletismo, Historia, Intimidación, Percepción, Perspicacia, Persuasión, Supervivencia o Trato con animales
Competencias con armas	Armas sencillas y marciales
Entrenamiento con armaduras	Armaduras ligeras, medias y pesadas y escudos
Equipo inicial	Elige A, B o C: (A) cota de malla, espadón, mangual, 8 jabalinas, paquete de explorador de mazmorras y 4 po; (B) armadura de cuero tachonado, cimitarra, espada corta, arco largo, 20 flechas, aljaba, paquete de explorador de mazmorras y 11 po, o (C) 155 po

Rasgos de guerrero

Nivel	Bonificador por competencia	Rasgos de clase	Tomar aliento	Maestría con armas
1	+2	Estilo de combate, Maestría con armas, Tomar aliento	2	3
2	+2	Acción súbita (un uso), Mente táctica	2	3
3	+2	Subclase de guerrero	2	3
4	+2	Mejora de característica	3	4
5	+3	Ataque adicional, Desplazamiento táctico	3	4
6	+3	Mejora de característica	3	4
7	+3	Rasgo de subclase	3	4
8	+3	Mejora de característica	3	4
9	+4	Indómito (un uso), Maestro táctico	3	4
10	+4	Rasgo de subclase	4	5
11	+4	Dos ataques adicionales	4	5
12	+4	Mejora de característica	4	5
13	+5	Indómito (dos usos), Ataques estudiados	4	5
14	+5	Mejora de característica	4	5
15	+5	Rasgo de subclase	4	5
16	+5	Mejora de característica	4	6
17	+6	Acción súbita (dos usos), Indómito (tres usos)	4	6
18	+6	Rasgo de subclase	4	6
19	+6	Don épico	4	6
20	+6	Tres ataques adicionales	4	6

Convertirse en guerrero

Como personaje de nivel 1

- Obtienes todos los atributos de la tabla “Atributos básicos de guerrero”.
- Obtienes los rasgos de nivel 1 de guerrero, que se muestran en la tabla “Rasgos de guerrero”.

Como personaje multiclase

- Obtienes los siguientes atributos de la tabla “Atributos básicos de guerrero”: dado de puntos de golpe, competencia con armas marciales y entrenamiento con armaduras ligeras y medias y escudos.
- Obtienes los rasgos de nivel 1 de guerrero, que se muestran en la tabla “Rasgos de guerrero”.

Rasgos de clase de guerrero

Como guerrero, obtienes los siguientes rasgos de clase cuando alcanzas los niveles de guerrero especificados. Estos rasgos se muestran en la tabla “Rasgos de guerrero”.

Nivel 1: Estilo de combate

Has pulido tu destreza marcial y obtienes una dote de estilo de combate de tu elección (consulta el capítulo “Dotes”). Se recomienda Defensa.

Cada vez que subas un nivel de guerrero, puedes sustituir la dote que hayas elegido por otra dote de estilo de combate.

Nivel 1: Maestría con armas

Tu entrenamiento con armas te permite utilizar las propiedades de maestría con tres tipos de armas sencillas o marciales de tu elección. Tras finalizar un descanso largo, puedes llevar a cabo ejercicios con armas y cambiar una de dichas elecciones.

Cuando alcances ciertos niveles de guerrero, adquirirás la capacidad de usar las propiedades de maestría con más tipos de armas, como se muestra en la columna “Maestría con armas” de la tabla “Rasgos de guerrero”.

Nivel 1: Tomar aliento

Posees una pequeña reserva de resistencia física y mental a la que puedes recurrir. Como acción adicional, puedes usarla para recuperar una cantidad de puntos de golpe igual a 1d10 más tu nivel de guerrero.

Puedes usar este rasgo dos veces. Recuperas uno de los usos gastados tras finalizar un descanso corto y todos tras finalizar un descanso largo.

Obtienes usos adicionales cuando alcanzas ciertos niveles de guerrero, como se muestra en la columna “Tomar aliento” de la tabla “Rasgos de guerrero”.

Nivel 2: Acción súbita

Puedes superar tus límites normales durante un instante. En tu turno, puedes llevar a cabo una acción más, salvo la acción de magia.

Cuando uses este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso corto o largo. A partir del nivel 17, podrás usarlo dos veces antes de descansar, pero solo una vez por turno.

Nivel 2: Mente táctica

Tienes facilidad para la estrategia dentro y fuera del campo de batalla. Cuando falles una prueba de característica, podrás gastar un uso de tu rasgo Tomar aliento para esforzarte por superarla. En vez de recuperar puntos de golpe, tiras 1d10 y sumas el resultado a la prueba de característica, lo que podría convertir el fallo en un éxito. Si sigues sin superar la prueba, este uso de Tomar aliento no se gasta.

Nivel 3: Subclase de guerrero

Consigues una subclase de guerrero de tu elección. La subclase de campeón se detalla tras la descripción de esta clase. Una subclase es una especialización que te proporciona rasgos cuando alcanzas ciertos niveles de guerrero. De aquí en adelante, obtienes todos los rasgos de tu subclase que sean de tu nivel de guerrero e inferiores.

Nivel 4: Mejora de característica

Obtienes la dote Mejora de característica (consulta el capítulo “Dotes”) u otra dote de tu elección para la que cumplas las condiciones. Vuelves a obtener este rasgo en los niveles 6, 8, 12, 14 y 16 de guerrero.

Nivel 5: Ataque adicional

Cuando lleves a cabo la acción de atacar en tu turno, podrás hacer dos ataques en lugar de uno.

Nivel 5: Desplazamiento táctico

Cuando uses tu rasgo Tomar aliento con una acción adicional, podrás moverte hasta la mitad de tu velocidad sin provocar ataques de oportunidad.

Nivel 9: Indómito

Si fallas una tirada de salvación, puedes repetirla con un bonificador igual a tu nivel de guerrero. Deberás quedarte con el nuevo resultado y no podrás volver a utilizar este rasgo hasta que finalices un descanso largo.

Puedes usar este rasgo dos veces entre descansos largos a partir del nivel 13 y tres veces entre descansos largos a partir del nivel 17.

Nivel 9: Maestro táctico

Cuando ataques usando un arma con la que puedas utilizar su propiedad de maestría, puedes sustituir la propiedad para ese ataque por la de debilitar, empujar o ralentizar.

Nivel 11: Dos ataques adicionales

Cuando lleves a cabo la acción de atacar en tu turno, podrás hacer tres ataques en lugar de uno.

Nivel 13: Ataques estudiados

Estudias a tus adversarios y aprendes con cada ataque que realizas. Si haces una tirada de ataque contra una criatura y fallas, tendrás ventaja en tu siguiente tirada de ataque contra esa criatura antes del final de tu siguiente turno.

Nivel 19: Don épico

Obtienes una dote de don épico (consulta el capítulo “Dotes”) u otra dote de tu elección para la que cumplas las condiciones. Se recomienda Don de la pericia en combate.

Nivel 20: Tres ataques adicionales

Cuando lleves a cabo la acción de atacar en tu turno, podrás hacer cuatro ataques en lugar de uno.

Subclase de guerrero: Campeón

Aspira a la excelencia física en combate.

Un campeón se centra en desarrollar su destreza marcial en su incansable afán de victoria. Los campeones combinan un entrenamiento riguroso con un estado físico excelente para asestar golpes devastadores, resistir ante el peligro y alcanzar la gloria. Ya sea en una competición atlética o en una sangrienta batalla, los campeones luchan por coronarse como vencedores.

Nivel 3: Atleta sobresaliente

Gracias a tus capacidades atléticas, tienes ventaja en las tiradas de iniciativa y las pruebas de Fuerza (Atletismo).

Además, justo después de causar un crítico, puedes moverte hasta la mitad de tu velocidad sin provocar ataques de oportunidad.

Nivel 3: Crítico mejorado

Tus tiradas de ataque con armas y tus ataques sin armas pueden causar críticos con un resultado de 19 o 20 en el d20.

Nivel 7: Estilo de combate adicional

Obtienes otra dote de estilo de combate de tu elección.

Nivel 10: Guerrero heroico

La emoción de la batalla te empuja hacia la victoria. Durante un combate, puedes otorgarte inspiración heroica siempre que empieces tu turno sin ella.

Nivel 15: Crítico superior

Tus tiradas de ataque con armas y tus ataques sin armas ahora pueden causar críticos con un resultado de 18 a 20 en el d20.

Nivel 18: Superviviente

Alcanzas la cumbre de la resistencia en batalla, lo que te otorga estos beneficios:

Desafiar a la muerte. Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra muerte. Asimismo, cuando saques de 18 a 20 en una tirada de salvación contra muerte, obtendrás el beneficio de sacar un 20 en ella.

Mejoría heroica. Al principio de cada uno de tus turnos, recuperas una cantidad de puntos de golpe igual a 5 más tu modificador por Constitución si estás maltrecho y tienes al menos 1 punto de golpe.

Hechicero

Atributos básicos de hechicero

Característica principal	Carisma
Dado de puntos de golpe	1d6 por nivel de hechicero
Competencias en tiradas de salvación	Constitución y Carisma
Competencias en habilidades	Elige dos: Conocimiento arcano, Engaño, Intimidación, Perspicacia, Persuasión o Religión
Competencias con armas	Amas sencillas
Entrenamiento con armaduras	Ninguna
Equipo inicial	Elige A o B: (A) lanza, 2 dagas, canalizador arcano (cristal), paquete de explorador de mazmorras y 28 po, o (B) 50 po

Convertirse en hechicero

Como personaje de nivel 1

- Obtienes todos los atributos de la tabla “Atributos básicos de hechicero”.
- Obtienes los rasgos de nivel 1 de hechicero, que se muestran en la tabla “Rasgos de hechicero”.

Como personaje multiclase

- Obtienes el dado de puntos de golpe de la tabla “Atributos básicos de hechicero”.
- Obtienes los rasgos de nivel 1 de hechicero, que se muestran en la tabla “Rasgos de hechicero”. Consulta las reglas de multiclase del capítulo “Creación de personajes” para determinar tus espacios de conjuro disponibles.

Rasgos de clase de hechicero

Como hechicero, obtienes los siguientes rasgos de clase cuando alcanzas los niveles de hechicero especificados. Estos rasgos se muestran en la tabla “Rasgos de hechicero”.

Nivel 1: Lanzamiento de conjuros

Recurres a tu magia innata, lo que te permite lanzar conjuros. Consulta el capítulo “Conjuros” para ver las reglas sobre el lanzamiento de conjuros. La información presentada a continuación detalla cómo usar esas reglas con los conjuros de hechicero, que encontrarás más adelante en la lista de conjuros de hechicero de la descripción de la clase.

Rasgos de hechicero

Nivel	Bonificador por competencia	Rasgos de clase	Puntos de hechicería	Trucos	Conjuros preparados	—Espacios de conjuro por cada nivel de conjuro—								
						1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Lanzamiento de conjuros, Hechicería innata	—	4	2	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Fuente de magia, Metamagia	2	4	4	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	Subclase de hechicero	3	4	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Mejora de característica	4	5	7	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	Recuperación mágica	5	5	9	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Rasgo de subclase	6	5	10	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	Encarnación mágica	7	5	11	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Mejora de característica	8	5	12	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	—	9	5	14	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Metamagia	10	6	15	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	—	11	6	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Mejora de característica	12	6	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	—	13	6	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Rasgo de subclase	14	6	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	—	15	6	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Mejora de característica	16	6	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	Metamagia	17	6	19	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Rasgo de subclase	18	6	20	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Don épico	19	6	21	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Apoteosis arcana	20	6	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Trucos. Conoces cuatro trucos de hechicero de tu elección. Se recomiendan *agarre electrizante*, *estallido mágico*, *luz* y *prestidigitación*. Cada vez que subas un nivel de hechicero, puedes sustituir uno de tus trucos de este rasgo por otro truco de hechicero de tu elección.

Cuando alcanzas los niveles 4 y 10 de hechicero, aprendes otro truco de hechicero de tu elección, como se muestra en la columna “Trucos” de la tabla “Rasgos de hechicero”.

Espacios de conjuro. La tabla “Rasgos de hechicero” muestra cuántos espacios de conjuro tienes para lanzar tus conjuros de nivel 1 y superiores. Recuperas todos los espacios utilizados tras finalizar un descanso largo.

Conjuros preparados de nivel 1 y superiores. Preparas una serie de conjuros de nivel 1 y superior-

res, que son los que podrás lanzar con este rasgo. Para empezar, elige dos conjuros de hechicero de nivel 1. Se recomiendan *detectar magia* y *manos ardientes*.

El número de conjuros de tu lista aumenta conforme subes de nivel de hechicero, como se muestra en la columna “Conjuros preparados” de la tabla “Rasgos de hechicero”. Cuando ese número aumente, elige conjuros de hechicero adicionales hasta que el número de conjuros de tu lista coincida con el número de la tabla “Rasgos de hechicero”. Estos conjuros deben ser de un nivel para el que tengas espacios de conjuro. Por ejemplo, si eres un hechicero de nivel 3, podrías preparar cualquier combinación de seis conjuros de hechicero de nivel 1 o 2.

Si otro rasgo de hechicero te proporciona conjuros que siempre tienes preparados, esos conjuros

no cuentan para el total que puedes preparar con este rasgo, pero sí que cuentan como conjuros de hechicero para ti.

Cambiar los conjuros preparados. Cada vez que subas un nivel de hechicero, puedes sustituir un conjuro de tu lista por otro conjuro de hechicero para el que tengas espacios de conjuro.

Aptitud mágica. El Carisma es tu aptitud mágica en lo que respecta a tus conjuros de hechicero.

Canalizador mágico. Puedes utilizar un canalizador arcano como canalizador mágico para tus conjuros de hechicero.

Nivel 1: Hechicería innata

Un suceso de tu pasado dejó una marca indeleble en ti, llenándote de magia latente. Como acción adicional, puedes desatar esa magia durante 1 minuto, durante el cual obtienes los siguientes beneficios:

- La CD de salvación de tus conjuros de hechicero aumenta en 1.
- Tienes ventaja en las tiradas de ataque de los conjuros de hechicero que lances.

Puedes usar este rasgo dos veces y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

Nivel 2: Fuente de magia

Puedes acceder a una abundante fuente de magia que nace de tu interior. Esta fuente se representa mediante una serie de puntos de hechicería, que te permiten crear una gran variedad de efectos mágicos.

Posees 2 puntos de hechicería, pero obtendrás más conforme subas de nivel en esta clase, como se muestra en la columna “Puntos de hechicería” de la tabla “Rasgos de hechicero”. No puedes tener más puntos de hechicería que la cantidad indicada en la tabla para tu nivel. Recuperas todos los puntos de hechicería gastados tras finalizar un descanso largo.

Puedes emplear tus puntos de hechicería en las opciones presentadas a continuación y en otros rasgos que usen dichos puntos, como el de Metamagia.

Convertir espacios de conjuro en puntos de hechicería. Puedes gastar un espacio de conjuro para obtener tantos puntos de hechicería como el nivel del espacio (no requiere acción).

Crear espacios de conjuro. Como acción adicional, puedes transformar puntos de hechicería que no hayas gastado aún en un espacio de conjuro. La tabla “Crear espacios de conjuro” indica el coste de crear un espacio de conjuro de un nivel determinado y el nivel mínimo de hechicero que debes tener para crear un espacio. Puedes crear espacios de conjuro de nivel 5 como máximo.

Cualquier espacio creado mediante este rasgo se desvanece tras finalizar un descanso largo.

Crear espacios de conjuro

Nivel del espacio de conjuro	Coste en puntos de hechicería	Nivel mínimo de hechicero
1	2	2
2	3	3
3	5	5
4	6	7
5	7	9

Nivel 2: Metamagia

Como la magia fluye desde tu interior, puedes alterar tus conjuros y adaptarlos a conveniencia. Consigues dos de las opciones de metamagia de tu elección del apartado “Opciones de metamagia” que aparece más adelante en la descripción de esta clase. Usarás las opciones elegidas para modificar temporalmente los conjuros que lances. Para usar una, deberás gastar la cantidad de puntos de hechicería que cueste.

Solo puedes usar una opción de metamagia en un conjuro cuando lo lanzas, a menos que se especifique otra cosa en las opciones.

Cada vez que subas un nivel de hechicero, puedes sustituir una de las opciones de metamagia por otra que no conozcas. Obtienes dos opciones más en el nivel 10 de hechicero y otras dos más en el nivel 17.

Nivel 3: Subclase de hechicero

Consigues una subclase de hechicero de tu elección. La subclase de hechicería dracónica se detalla tras la descripción de esta clase. Una subclase es una especialización que te proporciona rasgos cuando alcanzas ciertos niveles de hechicero. De aquí en adelante, obtienes todos los rasgos de tu subclase que sean de tu nivel de hechicero e inferiores.

Nivel 4: Mejora de característica

Obtienes la dote Mejora de característica (consulta el capítulo “Dotes”) u otra dote de tu elección para la que cumplas las condiciones. Vuelves a obtener este rasgo en los niveles 8, 12 y 16 de hechicero.

Nivel 5: Recuperación mágica

Tras finalizar un descanso corto, puedes recuperar una cantidad de puntos de hechicería igual o inferior a la mitad de tu nivel de hechicero (redondeando hacia abajo). Cuando uses este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.

Nivel 7: Encarnación mágica

Si no te quedan usos del rasgo Hechicería innata, puedes usarlo si gastas 2 puntos de hechicería cuando empleas la acción adicional para activarlo.

Además, mientras tengas activo el rasgo Hechicería innata, puedes usar hasta dos de tus opciones de metamagia en cada conjuro que lances.

Nivel 19: Don épico

Obtienes una dote de don épico (consulta el capítulo “Dotes”) u otra dote de tu elección para la que cumplas las condiciones. Se recomienda Don del viaje dimensional.

Nivel 20: Apoteosis arcana

Mientras tengas activo el rasgo Hechicería innata, puedes usar una opción de metamagia en cada uno de tus turnos sin gastar puntos de hechicería.

Opciones de metamagia

Las siguientes opciones están disponibles para el rasgo de Metamagia y se presentan en orden alfabético.

Conjuro acelerado

Coste: 2 puntos de hechicería

Cuando lanzas un conjuro con un tiempo de lanzamiento de una acción, puedes gastar 2 puntos de hechicería para hacer que el tiempo de lanzamiento sea de una acción adicional a efectos de este lanzamiento. No puedes modificar un conjuro de esta forma si ya has lanzado un conjuro de nivel 1 o superior en el turno actual ni lanzar un conjuro de nivel 1 o superior este turno tras modificar un conjuro de esta forma.

Conjuro buscador

Coste: 1 punto de hechicería

Si realizas una tirada de ataque para un conjuro y fallas, puedes gastar 1 punto de hechicería para volver a tirar el d20, pero tendrás que usar el nuevo resultado.

Puedes usar Conjuro buscador aunque ya hayas empleado una opción diferente de metamagia durante el lanzamiento del conjuro.

Conjuro cuidadoso

Coste: 1 punto de hechicería

Cuando lanzas un conjuro que obliga a otras criaturas a realizar una tirada de salvación, puedes proteger a algunas de esas criaturas de la fuerza completa del conjuro. Para ello, gasta 1 punto de hechicería y escoge hasta una cantidad de criaturas igual tu modificador por Carisma (mínimo una criatura). Las criaturas elegidas tienen éxito automáticamente en sus tiradas de salvación contra el conjuro y no reciben daño alguno si normalmente recibirían la mitad de daño del mismo al superar una tirada de salvación.

Conjuro distante

Coste: 1 punto de hechicería

Cuando lanzas un conjuro que tenga como mínimo un alcance de 1,5 m, puedes gastar 1 punto de hechicería para duplicar el alcance del conjuro. Como alternativa, cuando lanzas un conjuro que tenga un alcance de toque, puedes gastar 1 punto de hechicería para hacer que su alcance sea de 9 m.

Conjuro extendido

Coste: 1 punto de hechicería

Cuando lanzas un conjuro que tenga una duración de al menos 1 minuto, puedes gastar 1 punto de hechicería para duplicar su duración, hasta un máximo de 24 horas.

Si el conjuro afectado requiere concentración, tienes ventaja en cualquier tirada de salvación que hagas para mantener la concentración.

Conjuro gemelo

Coste: 1 punto de hechicería

Cuando lances un conjuro, como *hechizar persona*, que puede lanzarse mediante un espacio de conjuro de niveles superiores para hacer objetivo a criaturas adicionales, puedes gastar 1 punto de hechicería para aumentar el nivel efectivo del conjuro en 1.

Conjuro intensificado

Coste: 2 puntos de hechicería

Cuando lanzas un conjuro que obliga como mínimo a una criatura a hacer una tirada de salvación, puedes gastar 2 puntos de hechicería para que uno de los objetivos del conjuro tenga desventaja en las tiradas de salvación que realice contra el conjuro.

Conjuro potenciado

Coste: 1 punto de hechicería

Cuando tiras el daño de un conjuro, puedes gastar 1 punto de hechicería para repetir la tirada de, como mucho, tantos dados de daño como tu modificador por Carisma (mínimo de un dado) y deberás usar los nuevos resultados.

Puedes usar Conjuro potenciado aunque ya hayas empleado una opción diferente de metamagia durante el lanzamiento del conjuro.

Conjuro sutil

Coste: 1 punto de hechicería

Cuando lanzas un conjuro, puedes gastar 1 punto de hechicería para hacerlo sin componentes verbales, somáticos ni materiales, salvo por componentes materiales que se consuman como parte del conjuro o que tengan un coste especificado en él.

Conjuro transmutado

Coste: 1 punto de hechicería

Cuando lances un conjuro que inflija un tipo de daño de la siguiente lista, puedes gastar 1 punto de hechicería para cambiar ese tipo de daño a uno de los otros tipos indicados: ácido, frío, fuego, relámpago, trueno y veneno.

Lista de conjuros de hechicero

Esta sección presenta la lista de conjuros de hechicero. Los conjuros se organizan por su nivel y por orden alfabético y se indica la escuela mágica de cada uno de ellos. En la columna “Especial”, *C* significa que el conjuro requiere concentración, *R* significa que es un ritual y *M* significa que requiere un componente material específico.

Trucos (conjuros de hechicero de nivel 0)

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Agarre electrizante</i>	Evocación	—
<i>Descarga de fuego</i>	Evocación	—
<i>Elementalismo</i>	Transmutación	—
<i>Estallido mágico</i>	Evocación	—
<i>Ilusión menor</i>	Ilusionismo	—
<i>Impacto certero</i>	Adivinación	—
<i>Luces danzantes</i>	Ilusionismo	C
<i>Luz</i>	Evocación	—
<i>Mano de mago</i>	Conjuración	—
<i>Mensaje</i>	Transmutación	—
<i>Prestidigitación</i>	Transmutación	—
<i>Rayo de escarcha</i>	Evocación	—
<i>Reparar</i>	Transmutación	—
<i>Rociada venenosa</i>	Nigromancia	—
<i>Salpicadura ácida</i>	Evocación	—
<i>Toque helado</i>	Nigromancia	—

Conjuros de hechicero de nivel 1

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Armadura de mago</i>	Abjuración	—
<i>Caída de pluma</i>	Transmutación	—
<i>Cuchillo de hielo</i>	Conjuración	—
<i>Detectar magia</i>	Adivinación	C, R
<i>Disfrazarse</i>	Ilusionismo	—
<i>Dormir</i>	Encantamiento	C
<i>Entender idiomas</i>	Adivinación	R
<i>Escudo</i>	Abjuración	—
<i>Falsa vida</i>	Nigromancia	—
<i>Grasa</i>	Conjuración	—
<i>Hechizar persona</i>	Encantamiento	—

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Imagen silenciosa</i>	Ilusionismo	C
<i>Manos ardientes</i>	Evocación	—
<i>Nube de oscurecimiento</i>	Conjuración	C
<i>Ola atronadora</i>	Evocación	—
<i>Orbe cromático</i>	Evocación	M
<i>Proyectil mágico</i>	Evocación	—
<i>Rayo nauseabundo</i>	Nigromancia	—
<i>Retirada expeditiva</i>	Transmutación	C
<i>Rociada de color</i>	Ilusionismo	—
<i>Salto</i>	Transmutación	—

Conjuros de hechicero de nivel 2

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Abrir</i>	Transmutación	—
<i>Agrandar/reducir</i>	Transmutación	C
<i>Aliento de dragón</i>	Transmutación	C
<i>Alterar el propio aspecto</i>	Transmutación	C
<i>Arma mágica</i>	Transmutación	—
<i>Contorno borroso</i>	Ilusionismo	C
<i>Detectar pensamientos</i>	Adivinación	C
<i>Esfera de llamas</i>	Evocación	C
<i>Hacer añicos</i>	Evocación	—
<i>Hoja de fuego</i>	Evocación	C
<i>Imagen múltiple</i>	Ilusionismo	—
<i>Inmovilizar persona</i>	Encantamiento	C
<i>Invisibilidad</i>	Ilusionismo	C
<i>Levitar</i>	Transmutación	C
<i>Oscuridad</i>	Evocación	C
<i>Paso brumoso</i>	Conjuración	—
<i>Potenciar característica</i>	Transmutación	C
<i>Ráfaga de viento</i>	Evocación	C
<i>Rayo abrasador</i>	Evocación	—
<i>Sordera/ceguera</i>	Transmutación	—
<i>Sugestión</i>	Encantamiento	C
<i>Telaraña</i>	Conjuración	C
<i>Trepar cual arácnido</i>	Transmutación	C
<i>Ver invisibilidad</i>	Adivinación	—
<i>Visión en la oscuridad</i>	Transmutación	—

Conjuros de hechicero de nivel 3

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Acelerar</i>	Transmutación	C
<i>Bola de fuego</i>	Evocación	—
<i>Caminar sobre el agua</i>	Transmutación	R
<i>Clarividencia</i>	Adivinación	C, M
<i>Contrahechizo</i>	Abjuración	—
<i>Desplazamiento</i>	Transmutación	—
<i>Disipar magia</i>	Abjuración	—
<i>Don de lenguas</i>	Adivinación	—
<i>Forma gaseosa</i>	Transmutación	C
<i>Imagen mayor</i>	Ilusionismo	C
<i>Luz del día</i>	Evocación	—
<i>Nube apesosa</i>	Conjuración	C
<i>Patrón hipnótico</i>	Ilusionismo	C
<i>Protección contra energía</i>	Abjuración	C
<i>Ralentizar</i>	Transmutación	C
<i>Relámpago</i>	Evocación	—
<i>Respirar bajo el agua</i>	Transmutación	R
<i>Terror</i>	Ilusionismo	C
<i>Toque vampírico</i>	Nigromancia	C
<i>Tormenta de aguanieve</i>	Conjuración	C
<i>Volar</i>	Transmutación	C

Conjuros de hechicero de nivel 4

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Confusión</i>	Encantamiento	C
<i>Destierro</i>	Abjuración	C
<i>Dominar bestia</i>	Encantamiento	C
<i>Escudo de fuego</i>	Evocación	—
<i>Esfera vitriólica</i>	Evocación	—
<i>Hechizar monstruo</i>	Encantamiento	—
<i>Invisibilidad mejorada</i>	Ilusionismo	C
<i>Marchitar</i>	Nigromancia	—
<i>Muro de fuego</i>	Evocación	C
<i>Piel pétrea</i>	Transmutación	C, M
<i>Polimorfar</i>	Transmutación	C
<i>Puerta dimensional</i>	Conjuración	—
<i>Tormenta de hielo</i>	Evocación	—

Conjuros de hechicero de nivel 5

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Animar objetos</i>	Transmutación	C
<i>Apariencia</i>	Ilusionismo	—
<i>Círculo de teletransportación</i>	Conjuración	M
<i>Cono de frío</i>	Evocación	—
<i>Creación</i>	Ilusionismo	—
<i>Dominar persona</i>	Encantamiento	C
<i>Inmovilizar monstruo</i>	Encantamiento	C
<i>Mano arcana</i>	Evocación	C
<i>Muro de piedra</i>	Evocación	C
<i>Nube aniquiladora</i>	Conjuración	C
<i>Plaga de insectos</i>	Conjuración	C
<i>Telequinesis</i>	Transmutación	C

Conjuros de hechicero de nivel 6

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Círculo de muerte</i>	Nigromancia	M
<i>De la carne a la piedra</i>	Transmutación	C
<i>Desintegrar</i>	Transmutación	—
<i>Esfera congelante</i>	Evocación	—
<i>Globo de invulnerabilidad</i>	Abjuración	C
<i>Mal de ojo</i>	Nigromancia	C
<i>Mover la tierra</i>	Transmutación	C
<i>Rayo solar</i>	Evocación	C
<i>Relámpago en cadena</i>	Evocación	—
<i>Sugestión en masa</i>	Encantamiento	—
<i>Visión veraz</i>	Adivinación	M

Conjuros de hechicero de nivel 7

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Bola de fuego de explosión retardada</i>	Evocación	C
<i>Dedo de la muerte</i>	Nigromancia	—
<i>Desplazamiento entre planos</i>	Conjuración	M
<i>Excursión etérea</i>	Conjuración	—
<i>Invertir la gravedad</i>	Transmutación	C
<i>Rociada prismática</i>	Evocación	—
<i>Teletransporte</i>	Conjuración	—
<i>Tormenta de fuego</i>	Evocación	—

Conjuros de hechicero de nivel 8

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Dominar monstruo</i>	Encantamiento	C
<i>Explosión solar</i>	Evocación	—
<i>Nube incendiaria</i>	Conjuración	C
<i>Palabra de poder: aturdir</i>	Encantamiento	—
<i>Semiplano</i>	Conjuración	—
<i>Terremoto</i>	Transmutación	C

Conjuros de hechicero de nivel 9

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Deseo</i>	Conjuración	—
<i>Palabra de poder: matar</i>	Encantamiento	—
<i>Parar el tiempo</i>	Transmutación	—
<i>Portal</i>	Conjuración	C, M
<i>Tormenta de meteoritos</i>	Evocación	—

Subclase de hechicero: Hechicería dracónica

Exhala la magia de los dragones.

Tu magia innata proviene de un regalo dracónico. Tal vez un dragón anciano a punto de morir te transfiriera parte de su poder mágico a ti o a un antepasado tuyo. Puede que hayas absorbido magia de un lugar impregnado con poder dracónico, manipulado un tesoro de un dragón impregnado de su poder o quizá uno de tus antecesores fuera un dragón.

Nivel 3: Conjuros dracónicos

Cuando alcances un nivel de hechicero especificado en la tabla “Conjuros dracónicos”, a partir de entonces siempre tendrás preparados los conjuros que se indican.

Conjuros dracónicos

Nivel de hechicero	Conjuros
3	<i>Aliento de dragón, alterar el propio aspecto, orbe cromático, orden imperiosa</i>
5	<i>Terror, volar</i>
7	<i>Hechizar monstruo, ojo arcano</i>
9	<i>Conocer las leyendas, invocar dragón</i>

Nivel 3: Resistencia dracónica

La magia de tu cuerpo manifiesta tu don dracónico de forma física. Tus puntos de golpe máximos aumentan en 3 y en 1 más por cada nivel de hechicero que subas en el futuro.

Además, partes de tu cuerpo se cubren de escamas similares a las de los dragones. Mientras no lleves armadura, tu clase de armadura base será igual a 10 más tus modificadores por Destreza y Carisma.

Nivel 6: Afinidad elemental

Tu magia dracónica tiene afinidad con un tipo de daño asociado a los dragones. Elige uno de estos tipos: ácido, frío, fuego, relámpago o veneno.

Tienes resistencia a ese tipo de daño. Además, cuando lances un conjuro que inflija daño de ese tipo, puedes sumar tu modificador por Carisma a una tirada de daño del conjuro.

Nivel 14: Alas de dragón

Como acción adicional, puedes hacer que te crezcan alas dracónicas de la espalda. Las alas permanecen 1 hora o hasta que las hagas desaparecer (no requiere acción). Mientras dure el efecto, tienes una velocidad volando de 18 m.

Cuando uses este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo, a menos que gastes 3 puntos de hechicería (no requiere acción) para restablecer su uso.

Nivel 18: Compañero dragón

Puedes lanzar *invocar dragón* sin ningún componente material. También puedes lanzarlo una vez sin gastar un espacio de conjuro y recuperas la capacidad de hacerlo de esta forma tras finalizar un descanso largo.

Cuando empieces a lanzar el conjuro, puedes modificarlo para que no requiera concentración. Si lo haces, la duración del conjuro es de 1 minuto para ese lanzamiento.

Mago

Atributos básicos de mago

Característica principal	Inteligencia
Dado de puntos de golpe	1d6 por nivel de mago
Competencias en tiradas de salvación	Inteligencia y Sabiduría
Competencias en habilidades	Elige dos: Conocimiento arcano, Historia, Investigación, Medicina, Naturaleza, Perspicacia o Religión
Competencias con armas	Amas sencillas
Entrenamiento con armaduras	Ninguna
Equipo inicial	Elige A o B: (A) 2 dagas, canalizador arcano (bastón), libro de conjuros, paquete de erudito, túnica y 5 po, o (B) 55 po

Convertirse en mago

Como personaje de nivel 1

- Obtienes todos los atributos de la tabla “Atributos básicos de mago”.
- Obtienes los rasgos de nivel 1 de mago, que se muestran en la tabla “Rasgos de mago”.

Como personaje multiclase

- Obtienes el dado de puntos de golpe de la tabla “Atributos básicos de mago”.
- Obtienes los rasgos de nivel 1 de mago, que se muestran en la tabla “Rasgos de mago”. Consulta las reglas de multiclase del capítulo “Creación de personajes” para determinar tus espacios de conjuro disponibles.

Rasgos de clase de mago

Como mago, obtienes los siguientes rasgos de clase cuando alcanzas los niveles de mago especificados. Estos rasgos se muestran en la tabla “Rasgos de mago”.

Rasgos de mago

Nivel	Bonificador por competencia	Rasgos de clase	Trucos	Conjuros preparados	Espacios de conjuro por cada nivel de conjuro								
					1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Lanzamiento de conjuros, Adepto en rituales, Recuperación arcana	3	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Académico	3	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	Subclase de mago	3	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Mejora de característica	4	7	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	Memorizar conjuro	4	9	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Rasgo de subclase	4	10	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	—	4	11	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Mejora de característica	4	12	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	—	4	14	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Rasgo de subclase	5	15	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	—	5	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Mejora de característica	5	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	—	5	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Rasgo de subclase	5	18	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	—	5	19	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Mejora de característica	5	21	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	—	5	22	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Maestría sobre conjuros	5	23	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Don épico	5	24	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Conjuros característicos	5	25	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Nivel 1: Lanzamiento de conjuros

Como estudiante de magia arcana que eres, has aprendido a lanzar conjuros. Consulta el capítulo “Conjuros” para ver las reglas sobre el lanzamiento de conjuros. La información presentada a continuación detalla cómo usar esas reglas con los conjuros de mago, que encontrarás más adelante en la lista de conjuros de mago de la descripción de la clase.

Trucos. Conoces tres trucos de mago de tu elección. Se recomiendan *luz*, *mano de mago* y *rayo de escarcha*. Tras finalizar un descanso largo, puedes sustituir uno de tus trucos de este rasgo por otro truco de mago de tu elección.

Cuando alcanzas los niveles 4 y 10 de mago, aprendes otro truco de mago de tu elección, como se muestra en la columna “Trucos” de la tabla “Rasgos de mago”.

Libro de conjuros. Tu aprendizaje de mago culminó con la creación de un libro único: tu libro de conjuros. Es un objeto Diminuto que pesa 1,5 kg, contiene 100 páginas y solo podéis leerlo tú o alguien que lance *identificar*. Tú decides la apariencia y los materiales del libro; por ejemplo, puede ser un volumen con los cantos cubiertos de pan de oro o páginas de vitela cosidas con bramante.

El libro contiene los conjuros de nivel 1 y superiores que conoces. Empiezas con seis conjuros de mago de nivel 1 de tu elección. Se recomiendan *armadura de mago*, *caída de pluma*, *detectar magia*, *dormir*, *ola atronadora* y *proyectil mágico*.

Siempre que subas un nivel de mago después del 1, añade dos conjuros de mago de tu elección a tu libro de conjuros. Estos conjuros deben ser de un nivel para el que tengas espacios de conjuro, como se indica en la tabla “Rasgos de mago”. Los conjuros son el resultado de la investigación arcana que llevas a cabo de forma habitual.

Espacios de conjuro. La tabla “Rasgos de mago” muestra cuántos espacios de conjuro tienes para lanzar tus conjuros de nivel 1 y superiores. Recuperas todos los espacios utilizados tras finalizar un descanso largo.

Conjuros preparados de nivel 1 y superiores. Preparas una serie de conjuros de nivel 1 y superiores, que son los que podrás lanzar con este rasgo. Para ello, elige cuatro conjuros de tu libro de conjuros. Estos conjuros deben ser de un nivel para el que tengas espacios de conjuro.

El número de conjuros de tu lista aumenta conforme subes de nivel de mago, como se muestra en la columna “Conjuros preparados” de la tabla “Rasgos de mago”. Cuando ese número aumente, elige conjuros de mago adicionales hasta que el número de conjuros de tu lista coincida con el número de la tabla. Estos conjuros deben ser de un nivel para el que tengas espacios de conjuro. Por ejemplo, si eres una mague de nivel 3, podrías

preparar cualquier combinación de seis conjuros de nivel 1 o 2 de tu libro de conjuros.

Si otro rasgo de mago te proporciona conjuros que siempre tienes preparados, esos conjuros no cuentan para el total que puedes preparar con este rasgo, pero sí que cuentan como conjuros de mago para ti.

Cambiar los conjuros preparados. Tras finalizar un descanso largo, puedes cambiar los conjuros que tienes preparados sustituyendo los que quieras por otros de tu libro de conjuros.

Aptitud mágica. La Inteligencia es tu aptitud mágica en lo que respecta a tus conjuros de mago.

Canalizador mágico. Puedes utilizar un canalizador arcano o tu libro de conjuros como canalizador mágico para tus conjuros de mago.

Nivel 1: Adepto en rituales

Puedes lanzar de forma ritual cualquier conjuro de mago que figure en tu libro de conjuros y esté marcado como “ritual”. No necesitas tenerlo preparado, pero debes leerlo del libro para lanzarlo de esta forma.

Nivel 1: Recuperación arcana

Puedes recuperar parte de tu energía mágica estudiando tu libro de conjuros. Tras finalizar un descanso corto, puedes elegir espacios de conjuro gastados y recuperarlos. La suma de niveles de estos espacios de conjuro debe ser igual o inferior a la mitad de tu nivel de mago (redondeando hacia arriba) y ninguno de los espacios puede ser de nivel 6 o más. Por ejemplo, si eres una mague de nivel 4, podrás recuperar hasta dos niveles en espacios de conjuro, ya sea un espacio de conjuro de nivel 2 o dos espacios de nivel 1.

Cuando uses este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.

Nivel 2: Académico

Mientras estudiabas magia, también te especializaste en otro campo. Elige una de las siguientes habilidades en la que tengas competencia: Conocimiento arcano, Historia, Investigación, Medicina, Naturaleza o Religión. Ganas pericia en la habilidad elegida.

Nivel 3: Subclase de mago

Consigues una subclase de mago de tu elección. La subclase de evocador se detalla tras la descripción de esta clase. Una subclase es una especialización que te proporciona rasgos cuando alcanzas ciertos niveles de mago. De aquí en adelante, obtienes todos los rasgos de tu subclase que sean de tu nivel de mago e inferiores.

Nivel 4: Mejora de característica

Obtienes la dote Mejora de característica (consulta el capítulo “Dotes”) u otra dote de tu elección para la que cumplas las condiciones. Vuelves a obtener este rasgo en los niveles 8, 12 y 16 de mago.

Nivel 5: Memorizar conjuro

Tras finalizar un descanso corto, puedes estudiar tu libro de conjuros y sustituir un conjuro de mago de nivel 1 o superior que tengas preparado con tu rasgo Lanzamiento de conjuros por otro de nivel 1 o superior del libro.

Nivel 18: Maestría sobre conjuros

Has alcanzado tal maestría sobre ciertos conjuros que puedes lanzarlos a voluntad. Elige un conjuro de nivel 1 y otro de nivel 2 de tu libro de conjuros con un tiempo de lanzamiento de una acción. Siempre tienes esos conjuros preparados y puedes lanzarlos a su nivel más bajo sin gastar un espacio de conjuro. Para lanzar cualquiera de ellos a un nivel superior, deberás gastar un espacio de conjuro.

Tras finalizar un descanso largo, puedes estudiar tu libro de conjuros y sustituir uno de los conjuros por otro del libro del mismo nivel que cumpla los requisitos.

AMPLIAR Y SUSTITUIR UN LIBRO DE CONJUROS

Los conjuros que añades a tu libro conforme subes de nivel reflejan tu continua investigación mágica, aunque puede que en tus aventuras encuentres otros conjuros que añadir al libro. Por ejemplo, quizá descubras un conjuro de mago en un *pergamino de conjuro* y quieras copiarlo.

Copiar un conjuro en tu libro. Cuando encuentres un conjuro de mago de nivel 1 o superior, podrás añadirlo a tu libro de conjuros si es de un nivel que puedas preparar y dispones del tiempo suficiente para copiarlo. La transcripción exige 2 horas y 50 po por cada nivel del conjuro. Después, podrás preparar el conjuro como cualquier otro de tu libro.

Copiar el libro. Puedes copiar un conjuro de tu libro de conjuros en otro libro. Este proceso es el mismo que cuando copias un conjuro en tu libro, pero más rápido, pues ya sabes cómo lanzarlo. Solo necesitas dedicar 1 hora e invertir 10 po por cada nivel del conjuro copiado.

Si perdieras tu libro de conjuros, podrías recurrir al mismo procedimiento para transcribir los conjuros de mago que tengas preparados en ese momento en un nuevo libro. Para seguir llenándolo, tendrás que volver a encontrar conjuros nuevos. Por este motivo, muchos magos tienen un libro de conjuros de reserva.

Nivel 19: Don épico

Obtienes una dote de don épico (consulta el capítulo “Dotes”) u otra dote de tu elección para la que cumplas las condiciones. Se recomienda Don del recuerdo de conjuros.

Nivel 20: Conjuros característicos

Escoge dos conjuros de nivel 3 que figuren en tu libro de conjuros como conjuros característicos. Siempre tienes esos conjuros preparados y puedes lanzar cada uno de ellos una vez a nivel 3 sin gastar un espacio de conjuro. Una vez que los lances, no podrás volver a hacerlo de este modo hasta que finalices un descanso corto o largo. Para lanzar cualquiera de ellos a un nivel superior, deberás gastar un espacio de conjuro.

Lista de conjuros de mago

Esta sección presenta la lista de conjuros de mago. Los conjuros se organizan por su nivel y por orden alfabético y se indica la escuela mágica de cada uno de ellos. En la columna “Especial”, *C* significa que el conjuro requiere concentración, *R* significa que es un ritual y *M* significa que requiere un componente material específico.

Trucos (conjuros de mago de nivel 0)

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Agarre electrizante</i>	Evocación	—
<i>Descarga de fuego</i>	Evocación	—
<i>Elementalismo</i>	Transmutación	—
<i>Ilusión menor</i>	Ilusionismo	—
<i>Impacto certero</i>	Adivinación	—
<i>Luces danzantes</i>	Ilusionismo	C
<i>Luz</i>	Evocación	—
<i>Mano de mago</i>	Conjuración	—
<i>Mensaje</i>	Transmutación	—
<i>Prestidigitación</i>	Transmutación	—
<i>Rayo de escarcha</i>	Evocación	—
<i>Reparar</i>	Transmutación	—
<i>Rociada venenosa</i>	Nigromancia	—
<i>Salpicadura ácida</i>	Evocación	—
<i>Toque helado</i>	Nigromancia	—

Conjuros de mago de nivel 1

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Alarma</i>	Abjuración	R
<i>Armadura de mago</i>	Abjuración	—
<i>Caída de pluma</i>	Transmutación	—
<i>Cuchillo de hielo</i>	Conjuración	—
<i>Detectar magia</i>	Adivinación	C, R

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Disco flotante</i>	Conjuración	R
<i>Disfrazarse</i>	Ilusionismo	—
<i>Dormir</i>	Encantamiento	C
<i>Encontrar familiar</i>	Conjuración	R, M
<i>Entender idiomas</i>	Adivinación	R
<i>Escudo</i>	Abjuración	—
<i>Falsa vida</i>	Nigromancia	—
<i>Grasa</i>	Conjuración	—
<i>Hechizar persona</i>	Encantamiento	—
<i>Identificar</i>	Adivinación	R, M
<i>Imagen silenciosa</i>	Ilusionismo	C
<i>Manos ardientes</i>	Evocación	—
<i>Nube de oscurecimiento</i>	Conjuración	C
<i>Ola atronadora</i>	Evocación	—
<i>Orbe cromático</i>	Evocación	M
<i>Protección contra el bien y el mal</i>	Abjuración	C, M
<i>Proyectil mágico</i>	Evocación	—
<i>Rayo nauseabundo</i>	Nigromancia	—
<i>Retirada expeditiva</i>	Transmutación	C
<i>Risa horrible</i>	Encantamiento	C
<i>Rociada de color</i>	Ilusionismo	—
<i>Salto</i>	Transmutación	—
<i>Sirviente invisible</i>	Conjuración	R
<i>Texto ilusorio</i>	Ilusionismo	R, M
<i>Zancada prodigiosa</i>	Transmutación	—

Conjuros de mago de nivel 2

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Abrir</i>	Transmutación	—
<i>Agrandar/reducir</i>	Transmutación	C
<i>Aliento de dragón</i>	Transmutación	C
<i>Alterar el propio aspecto</i>	Transmutación	C
<i>Arma mágica</i>	Transmutación	—
<i>Augurio</i>	Adivinación	R, M
<i>Aura mágica de arcanista</i>	Ilusionismo	—
<i>Boca mágica</i>	Ilusionismo	R, M
<i>Cerradura arcana</i>	Abjuración	M
<i>Clavo mental</i>	Adivinación	C
<i>Contorno borroso</i>	Ilusionismo	C
<i>Detectar pensamientos</i>	Adivinación	C
<i>Dulce descanso</i>	Nigromancia	R, M
<i>Esfera de llamas</i>	Evocación	C
<i>Flecha ácida</i>	Evocación	—
<i>Hacer añicos</i>	Evocación	—

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Imagen múltiple</i>	Ilusionismo	—
<i>Inmovilizar persona</i>	Encantamiento	C
<i>Invisibilidad</i>	Ilusionismo	C
<i>Levitar</i>	Transmutación	C
<i>Llama permanente</i>	Evocación	M
<i>Localizar objeto</i>	Adivinación	C
<i>Oscuridad</i>	Evocación	C
<i>Paso brumoso</i>	Conjuración	—
<i>Potenciar característica</i>	Transmutación	C
<i>Ráfaga de viento</i>	Evocación	C
<i>Rayo abrasador</i>	Evocación	—
<i>Rayo debilitador</i>	Nigromancia	C
<i>Sordera/ceguera</i>	Transmutación	—
<i>Sugestión</i>	Encantamiento	C
<i>Telaraña</i>	Conjuración	C
<i>Trepador cual arácnido</i>	Transmutación	C
<i>Truco de la cuerda</i>	Transmutación	—
<i>Ver invisibilidad</i>	Adivinación	—
<i>Visión en la oscuridad</i>	Transmutación	—

Conjuros de mago de nivel 3

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Acelerar</i>	Transmutación	C
<i>Animar a los muertos</i>	Nigromancia	—
<i>Bola de fuego</i>	Evocación	—
<i>Círculo mágico</i>	Abjuración	M
<i>Clarividencia</i>	Adivinación	C, M
<i>Contrahechizo</i>	Abjuración	—
<i>Corcel fantasma</i>	Ilusionismo	R
<i>Desplazamiento</i>	Transmutación	—
<i>Disipar magia</i>	Abjuración	—
<i>Don de lenguas</i>	Adivinación	—
<i>Forma gaseosa</i>	Transmutación	C
<i>Glifo custodio</i>	Abjuración	M
<i>Hablar con los muertos</i>	Nigromancia	—
<i>Imagen mayor</i>	Ilusionismo	C
<i>Imponer maldición</i>	Nigromancia	C
<i>Indetectable</i>	Abjuración	M
<i>Levantar maldición</i>	Abjuración	—
<i>Nube apestosa</i>	Conjuración	C
<i>Patrón hipnótico</i>	Ilusionismo	C
<i>Pequeña choza</i>	Evocación	R
<i>Protección contra energía</i>	Abjuración	C
<i>Ralentizar</i>	Transmutación	C

Conjuro	Escuela	Especial
Recado	Adivinación	—
Relámpago	Evocación	—
Respirar bajo el agua	Transmutación	R
Terror	Ilusionismo	C
Toque vampírico	Nigromancia	C
Tormenta de aguanieve	Conjuración	C
Volar	Transmutación	C

Conjuros de mago de nivel 4

Conjuro	Escuela	Especial
Adivinación	Adivinación	R, M
Asesino fantasmal	Ilusionismo	C
Cofre oculto	Conjuración	M
Confusión	Encantamiento	C
Conjurar elementales menores	Conjuración	C
Controlar agua	Transmutación	C
Destierro	Abjuración	C
Escudo de fuego	Evocación	—
Esfera elástica	Abjuración	C
Esfera vitriólica	Evocación	—
Fabricar	Transmutación	—
Hechizar monstruo	Encantamiento	—
Invisibilidad mejorada	Ilusionismo	C
Localizar criatura	Adivinación	C
Marchitar	Nigromancia	—
Mastín fiel	Conjuración	—
Moldear la piedra	Transmutación	—
Muro de fuego	Evocación	C
Ojo arcano	Adivinación	C
Piel pétreo	Transmutación	C, M
Polimorfar	Transmutación	C
Puerta dimensional	Conjuración	—
Sanctasanctórum privado	Abjuración	—
Tentáculos negros	Conjuración	C
Terreno alucinatorio	Ilusionismo	—
Tormenta de hielo	Evocación	—

Conjuros de mago de nivel 5

Conjuro	Escuela	Especial
Alterar los recuerdos	Encantamiento	C
Animar objetos	Transmutación	C
Apariencia	Ilusionismo	—
Atadura planar	Abjuración	M
Círculo de teletransportación	Conjuración	M

Conjuro	Escuela	Especial
Conjurar elemental	Conjuración	C
Cono de frío	Evocación	—
Conocer las leyendas	Adivinación	M
Contactar con otro plano	Adivinación	R
Creación	Ilusionismo	—
Dominar persona	Encantamiento	C
Engañar	Ilusionismo	C
Enlace telepático	Adivinación	R
Ensueño	Ilusionismo	—
Escudriñar	Adivinación	C, M
Geas	Encantamiento	—
Inmovilizar monstruo	Encantamiento	C
Invocar dragón	Conjuración	C, M
Mano arcana	Evocación	C
Muro de fuerza	Evocación	C
Muro de piedra	Evocación	C
Nube aniquiladora	Conjuración	C
Pasamuros	Transmutación	—
Telequinesis	Transmutación	C

Conjuros de mago de nivel 6

Conjuro	Escuela	Especial
Baile irresistible	Encantamiento	C
Círculo de muerte	Nigromancia	M
Contingencia	Abjuración	M
Crear muerto viviente	Nigromancia	M
De la carne a la piedra	Transmutación	C
Desintegrar	Transmutación	—
Esfera congelante	Evocación	—
Globo de invulnerabilidad	Abjuración	C
Guardas y guardias	Abjuración	M
Ilusión programada	Ilusionismo	M
Invocación instantánea	Conjuración	R, M
Mal de ojo	Nigromancia	C
Mover la tierra	Transmutación	C
Muro de hielo	Evocación	C
Rayo solar	Evocación	C
Relámpago en cadena	Evocación	—
Sugestión en masa	Encantamiento	—
Urna mágica	Nigromancia	M
Visión veraz	Adivinación	M

Conjuros de mago de nivel 7

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Bola de fuego de explosión retardada</i>	Evocación	C
<i>Dedo de la muerte</i>	Nigromancia	—
<i>Desplazamiento entre planos</i>	Conjuración	M
<i>Espada arcana</i>	Evocación	C, M
<i>Espejismo arcano</i>	Ilusionismo	—
<i>Excursión etérea</i>	Conjuración	—
<i>Invertir la gravedad</i>	Transmutación	C
<i>Jaula de fuerza</i>	Evocación	C, M
<i>Mansión magnífica</i>	Conjuración	M
<i>Proyectar imagen</i>	Ilusionismo	C, M
<i>Recluir</i>	Transmutación	M
<i>Rociada prismática</i>	Evocación	—
<i>Símbolo</i>	Abjuración	M
<i>Simulacro</i>	Ilusionismo	M
<i>Teletransporte</i>	Conjuración	—

Conjuros de mago de nivel 8

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Antipatía/simpatía</i>	Encantamiento	—
<i>Campo antimagia</i>	Abjuración	C
<i>Clon</i>	Nigromancia	M
<i>Controlar el clima</i>	Transmutación	C
<i>Dominar monstruo</i>	Encantamiento	C
<i>Explosión solar</i>	Evocación	—
<i>Laberinto</i>	Conjuración	C
<i>Mente en blanco</i>	Abjuración	—
<i>Nube incendiaria</i>	Conjuración	C
<i>Ofuscación</i>	Encantamiento	—
<i>Palabra de poder: aturdir</i>	Encantamiento	—
<i>Semiplano</i>	Conjuración	—

Conjuros de mago de nivel 9

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Cambiar de forma</i>	Transmutación	C, M
<i>Cautiverio</i>	Abjuración	M
<i>Deseo</i>	Conjuración	—
<i>Muro prismático</i>	Abjuración	—
<i>Palabra de poder: matar</i>	Encantamiento	—
<i>Parar el tiempo</i>	Transmutación	—
<i>Polimorfar verdadero</i>	Transmutación	C
<i>Portal</i>	Conjuración	C, M
<i>Presciencia</i>	Adivinación	—
<i>Proyección astral</i>	Nigromancia	M

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Terror abyecto</i>	Ilusionismo	C
<i>Tormenta de meteoritos</i>	Evocación	—

Subclase de mago: Evocador

Crea efectos elementales explosivos.

Haces hincapié en el estudio de la magia capaz de crear poderosos efectos elementales, como un frío penetrante, llamas abrasadoras, ácidos corrosivos, truenos reverberantes o violentos relámpagos. Algunos evocadores encuentran empleo en las fuerzas armadas, concretamente en los regimientos de artillería para destruir ejércitos desde lejos. Otros emplean su poder para proteger a los demás y hay quienes los usan en su propio beneficio.

Nivel 3: Experto en evocación

Elige dos conjuros de mago de la escuela de evocación de nivel 2 o inferior y añádelos a tu libro de conjuros sin coste.

Además, siempre que consigas un nuevo nivel de espacios de conjuro de esta clase, puedes añadir un conjuro de mago de la escuela de evocación a tu libro de conjuros sin coste. El conjuro elegido debe ser de un nivel para el que tengas espacios de conjuro.

Nivel 3: Truco potente

Tus trucos que causen daño pueden afectar incluso a las criaturas que hayan evitado la peor parte del efecto. Cuando lances un truco a una criatura y falles la tirada de ataque o el objetivo supere la tirada de salvación contra el truco, el objetivo recibirá la mitad del daño del truco (si es que causa alguno), pero no sufrirá ningún otro de sus efectos adicionales.

Nivel 6: Esculpir conjuros

Puedes crear espacios de relativa seguridad en el interior de los efectos generados por tu magia de evocación. Cuando lances un conjuro de evocación que afecte a otras criaturas que puedas ver, puedes elegir una cantidad de ellas igual a 1 más el nivel del conjuro. Las criaturas elegidas tienen éxito automáticamente en sus tiradas de salvación contra el conjuro y no reciben daño alguno si normalmente recibirían la mitad de daño del mismo al superar una tirada de salvación.

Nivel 10: Evocación potenciada

Siempre que lances un conjuro de mago de la escuela de evocación, puedes sumar tu modificador por Inteligencia a una tirada de daño del conjuro.

Nivel 14: Sobrecanalizar

Puedes aumentar el poder de tus conjuros. Cuando lances un conjuro de mago que cause daño usando un espacio de conjuro de niveles entre 1 y 5, puedes infligir el máximo daño posible con ese conjuro el turno en que lo lanzas.

La primera vez que hagas esto no sufrirás ningún efecto negativo, pero si usas este rasgo de nuevo sin haber finalizado un descanso largo antes, recibirás 2d12 de daño necrótico por cada nivel del espacio de conjuro inmediatamente después de lanzarlo. Este daño ignora cualquier resistencia e inmunidad.

Cada vez que vuelvas a utilizar este rasgo sin haber terminado un descanso largo, el daño necrótico por cada nivel del conjuro aumentará en 1d12.

Monje

Atributos básicos de monje

Característica principal	Destreza y Sabiduría
Dado de puntos de golpe	1d8 por nivel de monje
Competencias en tiradas de salvación	Fuerza y Destreza
Competencias en habilidades	<i>Elige dos:</i> Acrobacias, Atletismo, Historia, Perspicacia, Religión o Sigilo
Competencias con armas	Armas sencillas, además de marciales que tengan la propiedad “ligera”
Competencias con herramientas	<i>Elige un tipo de herramientas de artesano o instrumento musical (consulta el capítulo “Equipo”)</i>
Entrenamiento con armaduras	Ninguna
Equipo inicial	<i>Elige A o B:</i> (A) lanza, 5 dagas, herramientas de artesano o instrumento musical que has elegido para la competencia con herramientas, paquete de explorador y 11 po, o (B) 50 po

Rasgos de monje

Nivel	Bonificador por competencia	Rasgos de clase	Artes marciales	Puntos de concentración	Movimiento sin armadura
1	+2	Artes marciales, Defensa sin armadura	1d6	—	—
2	+2	Concentración de monje, Metabolismo asombroso, Movimiento sin armadura	1d6	2	+3 m
3	+2	Desviar ataques, subclase de monje	1d6	3	+3 m
4	+2	Caída lenta, Mejora de característica	1d6	4	+3 m
5	+3	Ataque adicional, Golpe aturdidor	1d8	5	+3 m
6	+3	Golpes potenciados, rasgo de subclase	1d8	6	+4,5 m
7	+3	Evasión	1d8	7	+4,5 m
8	+3	Mejora de característica	1d8	8	+4,5 m
9	+4	Movimiento acrobático	1d8	9	+4,5 m
10	+4	Autorrestablecimiento, Concentración agudizada	1d8	10	+6 m
11	+4	Rasgo de subclase	1d10	11	+6 m
12	+4	Mejora de característica	1d10	12	+6 m
13	+5	Desviar energía	1d10	13	+6 m
14	+5	Superviviente disciplinado	1d10	14	+7,5 m
15	+5	Concentración perfecta	1d10	15	+7,5 m
16	+5	Mejora de característica	1d10	16	+7,5 m
17	+6	Rasgo de subclase	1d12	17	+7,5 m
18	+6	Defensa superior	1d12	18	+9 m
19	+6	Don épico	1d12	19	+9 m
20	+6	Cuerpo y mente	1d12	20	+9 m

Convertirse en monje

Como personaje de nivel 1

- Obtienes todos los atributos de la tabla “Atributos básicos de monje”.
- Obtienes los rasgos de nivel 1 de monje, que se muestran en la tabla “Rasgos de monje”.

Como personaje multiclase

- Obtienes el dado de puntos de golpe de la tabla “Atributos básicos de monje”.
- Obtienes los rasgos de nivel 1 de monje, que se muestran en la tabla “Rasgos de monje”.

Rasgos de clase de monje

Como monje, obtienes los siguientes rasgos de clase cuando alcanzas los niveles de monje especificados. Estos rasgos se muestran en la tabla “Rasgos de monje”.

Nivel 1: Artes marciales

La práctica de las artes marciales te ha otorgado un dominio de los estilos de combate que emplean ataques sin armas y armas de monje, que son las siguientes:

- armas cuerpo a cuerpo sencillas;
- armas cuerpo a cuerpo marciales que tengan la propiedad “ligera”.

Obtienes los siguientes beneficios mientras no lleves armadura ni portes un escudo y estés desarmado o empuñes únicamente armas de monje:

Ataque sin armas adicional. Puedes hacer un ataque sin armas como acción adicional.

Dado de Artes marciales. Puedes tirar 1d6 en lugar del daño normal de tus ataques sin armas o tus armas de monje. Este dado cambia según subes niveles como monje, como se muestra en la columna “Artes marciales” de la tabla “Rasgos de monje”.

Ataques diestros. Puedes usar tu modificador por Destreza en lugar de tu modificador por Fuerza para las tiradas de ataque y de daño de tus ataques sin armas y tus armas de monje. Además, cuando uses las opciones de agarre o empujón de tu ataque sin armas, puedes usar tu modificador por Destreza en lugar de tu modificador por Fuerza para determinar la CD de salvación.

Nivel 1: Defensa sin armadura

Mientras no lleves armadura ni portes un escudo, tu clase de armadura base será igual a 10 más tus modificadores por Destreza y Sabiduría.

Nivel 2: Concentración de monje

Tu concentración y tu entrenamiento marcial te permiten utilizar una reserva interna de energía extraordinaria. Esta energía se representa medianamente los puntos de concentración. Tu nivel de monje

determina cuántos de estos puntos posees, como se muestra en la columna “Puntos de concentración” de la tabla “Rasgos de monje”.

Puedes gastar estos puntos para mejorar o aumentar determinados rasgos de monje. Empiezas con tres de estos rasgos: Defensa paciente, Paso del viento y Ráfaga de golpes, que se detallan a continuación.

Cuando gastes un punto de concentración, no estará disponible hasta que finalices un descanso corto o largo, tras el cual recuperarás todos los puntos gastados.

Algunos rasgos que usan puntos de concentración requieren que tu objetivo haga una tirada de salvación. La CD de salvación es igual a 8 más tu modificador por Sabiduría y tu bonificador por competencia.

Defensa paciente. Puedes llevar a cabo la acción de destrabarse como acción adicional. De manera alternativa, puedes gastar 1 punto de concentración para llevar a cabo tanto la acción de destrabarse como la de esquivar como acción adicional.

Paso del viento. Puedes llevar a cabo la acción de correr como acción adicional. De manera alternativa, puedes gastar 1 punto de concentración para llevar a cabo tanto la acción de destrabarse como la de correr como acción adicional, y tu distancia de salto se duplicará durante el turno.

Ráfaga de golpes. Puedes gastar 1 punto de concentración para hacer dos ataques sin armas como acción adicional.

Nivel 2: Metabolismo asombroso

Cuando tires iniciativa, puedes recuperar todos los puntos de concentración gastados. Cuando lo hagas, tira tu dado de Artes marciales y recupera una cantidad de puntos de golpe igual a tu nivel de monje más el resultado obtenido.

Cuando uses este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.

Nivel 2: Movimiento sin armadura

Tu velocidad aumenta en 3 m si no llevas armadura ni portas un escudo. Esta bonificación aumenta cuando alcanzas ciertos niveles de monje, como se muestra en la tabla “Rasgos de monje”.

Nivel 3: Desviar ataques

Cuando una tirada de ataque te acierte y su daño incluya los tipos contundente, cortante o perforante, puedes llevar a cabo una reacción para reducir el daño total que sufras del ataque. Se reducirá en 1d10 más tu modificador por Destreza y nivel de monje.

Si reduces el daño a 0, puedes gastar 1 punto de concentración para redirigir una parte de la fuerza del ataque. Si lo haces, elige una criatura que puedas ver a 1,5 m o menos de ti si el ataque fue cuerpo a

cuerpo o una criatura que puedas ver a 18 m o menos de ti que no esté tras cobertura completa si el ataque fue a distancia. La criatura deberá superar una tirada de salvación de Destreza o sufrirá una cantidad de daño igual al resultado de dos tiradas de tu dado de Artes marciales más tu modificador por Destreza. El daño será del mismo tipo que inflija el ataque.

Nivel 3: Subclase de monje

Consigues una subclase de monje de tu elección. La subclase del guerrero de la mano abierta se detalla tras la descripción de esta clase. Una subclase es una especialización que te proporciona rasgos cuando alcanzas ciertos niveles de monje. De aquí en adelante, obtienes todos los rasgos de tu subclase que sean de tu nivel de monje e inferiores.

Nivel 4: Caída lenta

Puedes llevar a cabo una reacción cuando caigas para reducir cualquier daño que sufras de la caída en una cantidad igual a cinco veces tu nivel de monje.

Nivel 4: Mejora de característica

Obtienes la dote Mejora de característica (consulta el capítulo “Dotes”) u otra dote de tu elección para la que cumplas las condiciones. Vuelves a obtener este rasgo en los niveles 8, 12 y 16 de monje.

Nivel 5: Ataque adicional

Cuando lleves a cabo la acción de atacar en tu turno, podrás hacer dos ataques en lugar de uno.

Nivel 5: Golpe aturdidor

Una vez por turno cuando aciertes a una criatura con un arma de monje o un ataque sin armas, puedes gastar 1 punto de concentración para intentar propinar un golpe aturdidor. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución. Si la falla, tendrá el estado de aturdido hasta el principio de tu siguiente turno. Si la supera, su velocidad se reducirá a la mitad hasta el principio de tu siguiente turno y la siguiente tirada de ataque realizada contra él antes de ese momento tendrá ventaja.

Nivel 6: Golpes potenciados

Siempre que inflijas daño con tu ataque sin armas, puedes elegir entre causar daño de fuerza o su tipo de daño normal.

Nivel 7: Evasión

Cuando sufras un efecto que te permita hacer una tirada de salvación de Destreza para sufrir solo la mitad de daño, no recibes daño alguno si la superas y solo sufres la mitad si la fallas.

No te beneficias de este rasgo si tienes el estado de incapacitado.

Nivel 9: Movimiento acrobático

Mientras no lleves armadura ni portes un escudo, obtienes la capacidad de moverte por superficies verticales y sobre líquidos sin caer durante el movimiento.

Nivel 10: Autorrestablecimiento

Por pura fuerza de voluntad, puedes eliminar uno de los siguientes estados que te afecten al final de cada uno de tus turnos: asustado, envenenado o hechizado.

Además, privarte de comida y bebida no te aplica niveles de cansancio.

Nivel 10: Concentración agudizada

Tus rasgos Defensa paciente, Paso del viento y Ráfaga de golpes obtienen los siguientes beneficios:

Defensa paciente. Cuando gastes un punto de concentración para usar Defensa paciente, obtienes una cantidad de puntos de golpe temporales igual al resultado de dos tiradas de tu dado de Artes marciales.

Paso del viento. Cuando gastes un punto de concentración para usar Paso del viento, puedes elegir una criatura voluntaria Grande o más pequeña que esté a 1,5 m o menos de ti. Moverás a la criatura contigo hasta el final de tu turno. El movimiento de la criatura no provoca ataques de oportunidad.

Ráfaga de golpes. Puedes gastar 1 punto de concentración para usar Ráfaga de golpes y hacer tres ataques sin armas en lugar de dos.

Nivel 13: Desviar energía

Ahora puedes usar tu rasgo Desviar ataques contra ataques que causen cualquier tipo de daño, no solo contundente, cortante o perforante.

Nivel 14: Superviviente disciplinado

Tu disciplina física y mental te otorga competencia en todas las tiradas de salvación.

Además, cuando hagas una tirada de salvación y falles, puedes gastar 1 punto de concentración para repetirla, pero deberás utilizar el nuevo resultado.

Nivel 15: Concentración perfecta

Cuando tires iniciativa y no utilices Metabolismo asombroso, recuperas los puntos de concentración gastados hasta que tengas 4 si te quedan 3 o menos.

Nivel 18: Defensa superior

Al principio de tu turno, puedes gastar 3 puntos de concentración para protegerte del daño durante 1 minuto o hasta que tengas el estado de incapacitado. Durante ese tiempo, tendrás resistencia a todo el daño excepto al de fuerza.

Nivel 19: Don épico

Obtienes una dote de don épico (consulta el capítulo “Dotes”) u otra dote de tu elección para la que cumplas las condiciones. Se recomienda Don del ataque imparable.

Nivel 20: Cuerpo y mente

Has llevado tu cuerpo y mente a otro nivel. Tus puntuaciones de Destreza y Sabiduría aumentan en 4, hasta un máximo de 25.

Subclase de monje: Guerrero de la mano abierta

Domina las técnicas de combate sin armas.

Los guerreros de la mano abierta son maestros del combate sin armas. Aprenden técnicas para empujar y derribar a sus adversarios y manipulan su propia energía para protegerse del peligro.

Nivel 3: Técnica de la mano abierta

Siempre que aciertes a una criatura con un ataque proporcionado por Ráfaga de golpes, puedes imponerle uno de los siguientes efectos:

Derribar. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Destreza o tendrá el estado de derribado.

Desconcertar. El objetivo no podrá realizar ataques de oportunidad hasta el principio de su siguiente turno.

Empujar. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza o será empujado hasta 4,5 m respecto a ti.

Nivel 6: Plenitud de cuerpo

Obtienes la capacidad de sanar tu propio cuerpo. Como acción adicional, puedes tirar tu dado de Artes marciales. Recuperas una cantidad de puntos de golpe igual al resultado más tu modificador por Sabiduría (recuperas 1 punto de golpe como mínimo).

Puedes usar este rasgo una cantidad de veces igual a tu modificador por Sabiduría (mínimo una vez) y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

Nivel 11: Paso veloz

Cuando utilices una acción adicional que no sea Paso del viento, podrás usar también Paso del viento inmediatamente después de esa acción adicional.

Nivel 17: Palma estremecedora

Consigues la capacidad de transmitir vibraciones letales al cuerpo de un oponente. Cuando aciertes a una criatura con un ataque sin armas, puedes gastar 4 puntos de concentración para iniciar estas vibraciones imperceptibles, que durarán tantos días como tu nivel de monje. Las vibraciones son inofensivas, salvo si usas tu acción para hacer que terminen. Como alternativa, cuando lleves a cabo la acción de atacar en tu turno, puedes renunciar a uno de los ataques para poner fin a las vibraciones. Para ello, el objetivo y tú debéis estar en el mismo plano de existencia. Cuando les pongas fin, el objetivo deberá realizar una tirada de salvación de Constitución; sufrirá 10d12 de daño de fuerza si la falla o la mitad del daño si la supera.

Solo puedes tener a una criatura bajo el efecto de este rasgo al mismo tiempo. Puedes poner fin a las vibraciones de forma inocua (no requiere acción).

Paladín

Atributos básicos de paladín

Característica principal	Fuerza y Carisma
Dado de puntos de golpe	1d10 por nivel de Paladín
Competencias en tiradas de salvación	Sabiduría y Carisma
Competencias en habilidades	Elige dos: Atletismo, Intimidación, Medicina, Perspicacia, Persuasión o Religión
Competencias con armas	Armas sencillas y marciales
Entrenamiento con armaduras	Armaduras ligeras, medias y pesadas y escudos
Equipo inicial	Elige A o B: (A) cota de malla, escudo, espada larga, 6 jabalinas, símbolo sagrado, paquete de sacerdote y 9 po, o (B) 150 po

Rasgos de paladín

Nivel	Bonificador por competencia	Rasgos de clase	Canalizar divinidad	Conjuros preparados	Espacios de conjuro por cada nivel de conjuro				
					1	2	3	4	5
1	+2	Imponer las manos, Lanzamiento de conjuros, Maestría con armas	—	2	2	—	—	—	—
2	+2	Castigo de paladín, Estilo de combate	—	3	2	—	—	—	—
3	+2	Canalizar divinidad, subclase de paladín	2	4	3	—	—	—	—
4	+2	Mejora de característica	2	5	3	—	—	—	—
5	+3	Ataque adicional, Corcel fiel	2	6	4	2	—	—	—
6	+3	Aura de protección	2	6	4	2	—	—	—
7	+3	Rasgo de subclase	2	7	4	3	—	—	—
8	+3	Mejora de característica	2	7	4	3	—	—	—
9	+4	Abjurar de los enemigos	2	9	4	3	2	—	—
10	+4	Aura de coraje	2	9	4	3	2	—	—
11	+4	Golpes radiantes	3	10	4	3	3	—	—
12	+4	Mejora de característica	3	10	4	3	3	—	—
13	+5	—	3	11	4	3	3	1	—
14	+5	Toque reparador	3	11	4	3	3	1	—
15	+5	Rasgo de subclase	3	12	4	3	3	2	—
16	+5	Mejora de característica	3	12	4	3	3	2	—
17	+6	—	3	14	4	3	3	3	1
18	+6	Expansión de aura	3	14	4	3	3	3	1
19	+6	Don épico	3	15	4	3	3	3	2
20	+6	Rasgo de subclase	3	15	4	3	3	3	2

Convertirse en paladín

Como personaje de nivel 1

- Obtienes todos los atributos de la tabla “Atributos básicos de paladín”.
- Obtienes los rasgos de nivel 1 de paladín, que se muestran en la tabla “Rasgos de paladín”.

Como personaje multiclase

- Obtienes los siguientes atributos de la tabla “Atributos básicos de paladín”: dado de puntos de golpe, competencia con armas marciales y entrenamiento con armaduras ligeras y medias y escudos.
- Obtienes los rasgos de nivel 1 de paladín, que se muestran en la tabla “Rasgos de paladín”. Consulta las reglas de multiclase del capítulo “Creación de personajes” para determinar tus espacios de conjuro disponibles.

Rasgos de clase de paladín

Como paladín, obtienes los siguientes rasgos de clase cuando alcanzas los niveles de paladín especificados. Estos rasgos se muestran en la tabla “Rasgos de paladín”.

Nivel 1: Imponer las manos

Tu toque bendito puede curar heridas. Tienes una reserva de poder de curación que se rellena tras finalizar un descanso largo. Puedes recurrir a esta reserva para restaurar tantos puntos de golpe como cinco veces tu nivel de paladín.

Como acción adicional, puedes tocar a una criatura (que puedes ser tú) y extraer energía de la reserva de curación para hacer que esa criatura recupere una cantidad de puntos de golpe, que como máximo será la cantidad que te quede en dicha reserva.

También puedes gastar 5 puntos de golpe de la reserva para eliminar el estado de envenenada de la criatura, pero esos puntos gastados no restaurarán puntos de golpe.

Nivel 1: Lanzamiento de conjuros

Has aprendido a lanzar conjuros gracias a la oración y la meditación. Consulta el capítulo “Conjuros” para ver las reglas sobre el lanzamiento de conjuros. La información presentada a continuación detalla cómo usar esas reglas con los conjuros de paladín, que encontrarás más adelante en la lista de conjuros de paladín de la descripción de la clase.

Espacios de conjuro. La tabla “Rasgos de paladín” muestra cuántos espacios de conjuro tienes para lanzar tus conjuros de nivel 1 y superiores. Recuperas todos los espacios utilizados tras finalizar un descanso largo.

Conjuros preparados de nivel 1 y superiores. Preparas una serie de conjuros de nivel 1 y superiores, que son los que podrás lanzar con este rasgo. Para empezar, elige dos conjuros de paladín de nivel 1. Se recomiendan *castigo abrasador* y *heroísmo*.

El número de conjuros de tu lista aumenta conforme subes de nivel de paladín, como se muestra en la columna “Conjuros preparados” de la tabla “Rasgos de paladín”. Cuando ese número aumente, elige conjuros de paladín adicionales hasta que el número de conjuros de tu lista coincida con el número de la tabla “Rasgos de paladín”. Estos conjuros deben ser de un nivel para el que tengas espacios de conjuro. Por ejemplo, si eres un paladín de nivel 5, podrías preparar cualquier combinación de seis conjuros de paladín de nivel 1 o 2.

Si otro rasgo de paladín te proporciona conjuros que siempre tienes preparados, esos conjuros no cuentan para el total que puedes preparar con este

rasgo, pero sí que cuentan como conjuros de paladín para ti.

Cambiar los conjuros preparados. Tras finalizar un descanso largo, puedes sustituir un conjuro de tu lista por otro conjuro de paladín para el que tengas espacios de conjuro.

Aptitud mágica. El Carisma es tu aptitud mágica en lo que respecta a tus conjuros de paladín.

Canalizador mágico. Puedes utilizar un símbolo sagrado como canalizador mágico para tus conjuros de paladín.

Nivel 1: Maestría con armas

Tu entrenamiento con armas te permite utilizar las propiedades de maestría con dos tipos de armas de tu elección con las que tengas competencia, como espadas largas y jabalinas.

Tras finalizar un descanso largo, puedes cambiar los tipos de armas elegidas. Por ejemplo, podrías pasar a utilizar las propiedades de maestría con alabardas y manguales.

Nivel 2: Castigo de paladín

Siempre tienes el conjuro *castigo divino* preparado. Además, puedes lanzarlo sin gastar un espacio de conjuro, pero debes finalizar un descanso largo antes de poder volver a lanzarlo de este modo.

Nivel 2: Estilo de combate

Obtienes una dote de estilo de combate de tu elección (consulta las dotes en el capítulo “Dotes”). En lugar de elegir una de esas dotes, puedes elegir la opción presentada a continuación.

Guerrero bendito. Aprendes dos trucos de clérigo de tu elección (consulta la sección de la clase clérigo para ver la lista de conjuros de clérigo). Se recomiendan *guía* y *llama sagrada*. Los trucos elegidos cuentan como conjuros de paladín para ti y el Carisma es tu aptitud mágica para lanzarlos. Cada vez que subas un nivel de paladín, puedes sustituir uno de estos trucos por otro truco de clérigo.

ROMPER TU JURAMENTO

Los paladines siempre intentan alcanzar los más altos estándares de conducta, pero incluso los más entregados pueden fallar. A veces, un paladín quebranta su juramento.

Un paladín que rompe sus votos tiende a buscar la absolución. Para ello, y en señal de penitencia, pasa la noche en vela o lleva a cabo un ayuno. Tras finalizar el rito del perdón, el paladín puede hacer borrón y cuenta nueva.

Si tu paladín rompe su juramento y no se arrepiente, habla con tu GM. Tu paladín probablemente debería buscar una subclase más apropiada o incluso abandonar la clase y adoptar otra.

Nivel 3: Canalizar divinidad

Puedes canalizar energía divina directamente de los Planos Exteriores para alimentar varios efectos mágicos. Empiezas con uno de esos efectos: Sentidos divinos, que se describe a continuación. Otros rasgos de paladín ofrecen opciones adicionales como efectos de Canalizar divinidad. Cada vez que utilices el rasgo Canalizar divinidad de esta clase, elige qué efecto de esta clase creas.

Puedes usar el rasgo Canalizar divinidad dos veces. Recuperas uno de los usos gastados tras finalizar un descanso corto y todos tras finalizar un descanso largo. Obtienes un uso adicional cuando alcances el nivel 11 de paladín.

Si un efecto de Canalizar divinidad requiere una tirada de salvación, la CD será igual a la CD de salvación de conjuros del rasgo Lanzamiento de conjuros de esta clase.

Sentidos divinos. Como acción adicional, puedes expandir tu percepción para detectar celestiales, infernales y muertos vivientes. Durante los siguientes 10 minutos o hasta que tengas el estado de incapacitado, conoces la ubicación de cualquier criatura de esos tipos que se encuentre a 18 m o menos de ti y su tipo de criatura. En el mismo radio, también detectarás la presencia de cualquier lugar u objeto que haya sido consagrado o profanado, como con el conjuro *consagrar*.

Nivel 3: Subclase de paladín

Consigues una subclase de paladín de tu elección. La subclase del juramento de entrega se detalla tras la descripción de esta clase. Una subclase es una especialización que te proporciona rasgos cuando alcanzas ciertos niveles de paladín. De aquí en adelante, obtienes todos los rasgos de tu subclase que sean de tu nivel de paladín e inferiores.

Nivel 4: Mejora de característica

Obtienes la dote Mejora de característica (consulta el capítulo “Dotes”) u otra dote de tu elección para la que cumplas las condiciones. Vuelves a obtener este rasgo en los niveles 8, 12 y 16 de paladín.

Nivel 5: Ataque adicional

Cuando lles a cabo la acción de atacar en tu turno, podrás hacer dos ataques en lugar de uno.

Nivel 5: Corcel fiel

Puedes invocar la ayuda de un corcel sobrenatural. Siempre tienes el conjuro *hallar corcel* preparado.

También puedes lanzarlo una vez sin gastar un espacio de conjuro y recuperas la capacidad de hacerlo tras finalizar un descanso largo.

Nivel 6: Aura de protección

Irradias un aura protectora e invisible en una emanación de 3 m que se origina de ti. El aura estará inactiva mientras tengas el estado de incapacitado.

Tus aliados dentro del aura y tú obtenéis un bonificador a las tiradas de salvación igual a tu modificador por Carisma (mínimo de +1).

Si hay otro paladín presente, una criatura solo puede beneficiarse de un Aura de protección a la vez; esa criatura elegirá cuál de ellas mientras esté dentro de ambas.

Nivel 9: Abjurar de los enemigos

Como acción de magia, puedes gastar uno de los usos de Canalizar divinidad de esta clase para sobrecoger a tus enemigos. Mientras muestras tu símbolo sagrado o arma, puedes hacer objetivo a una cantidad de criaturas que puedas ver a 18 m o menos de ti igual a tu modificador por Carisma (mínimo una criatura). Cada objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría o tendrá el estado de asustado durante 1 minuto o hasta recibir daño. Mientras esté asustado de esta forma, un objetivo solo podrá hacer una de estas opciones en sus turnos: moverse, realizar una acción o realizar una acción adicional.

Nivel 10: Aura de coraje

Tus aliados y tú tenéis inmunidad al estado de asustados mientras estéis dentro de tu Aura de protección. Si un aliado asustado entra en el aura, ese estado no tendrá efecto en él mientras esté dentro.

Nivel 11: Golpes radiantes

Ahora, tus golpes tienen un poder sobrenatural. Cuando aciertes a un objetivo con una tirada de ataque usando un arma cuerpo a cuerpo o un ataque sin armas, el objetivo recibirá 1d8 de daño radiante adicional.

Nivel 14: Toque reparador

Cuando uses Imponer las manos sobre una criatura, también podrás eliminar uno o más de los siguientes estados que la afecten: asustado, aturdido, cegado, ensordecido, hechizado o paralizado. Deberás gastar 5 puntos de golpe de la reserva de curación de Imponer las manos por cada uno de los estados que elimines, pero esos puntos gastados no restaurarán puntos de golpe.

Nivel 18: Expansión de aura

Tu Aura de protección ahora es una emanación de 9 m.

Nivel 19: Don épico

Obtienes una dote de don épico (consulta el capítulo “Dotes”) u otra dote de tu elección para la que cumplas las condiciones. Se recomienda Don de la visión verdadera.

Lista de conjuros de paladín

Esta sección presenta la lista de conjuros de paladín. Los conjuros se organizan por su nivel y por orden alfabético y se indica la escuela mágica de cada uno de ellos. En la columna “Especial”, *C* significa que el conjuro requiere concentración, *R* significa que es un ritual y *M* significa que requiere un componente material específico.

Conjuros de paladín de nivel 1

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Bendición</i>	Encantamiento	C, M
<i>Castigo abrasador</i>	Evocación	—
<i>Castigo divino</i>	Evocación	—
<i>Curar heridas</i>	Abjuración	—
<i>Detectar el bien y el mal</i>	Adivinación	C
<i>Detectar magia</i>	Adivinación	C, R
<i>Detectar venenos y enfermedades</i>	Adivinación	C, R
<i>Escudo de fe</i>	Abjuración	C
<i>Favor divino</i>	Transmutación	—
<i>Heroísmo</i>	Encantamiento	C
<i>Orden imperiosa</i>	Encantamiento	—
<i>Protección contra el bien y el mal</i>	Abjuración	C, M
<i>Purificar comida y bebida</i>	Transmutación	R

Conjuros de paladín de nivel 2

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Arma mágica</i>	Transmutación	—
<i>Auxilio</i>	Abjuración	—
<i>Castigo brillante</i>	Transmutación	C
<i>Dulce descanso</i>	Nigromancia	R, M
<i>Hallar corcel</i>	Conjuración	—
<i>Localizar objeto</i>	Adivinación	C
<i>Plegaria de curación</i>	Abjuración	—
<i>Protección contra veneno</i>	Abjuración	—
<i>Restablecimiento menor</i>	Abjuración	—
<i>Vínculo protector</i>	Abjuración	M
<i>Zona de la verdad</i>	Encantamiento	—

Conjuros de paladín de nivel 3

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Círculo mágico</i>	Abjuración	M
<i>Crear comida y agua</i>	Conjuración	—
<i>Disipar magia</i>	Abjuración	—
<i>Levantar maldición</i>	Abjuración	—

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Luz del día</i>	Evocación	—
<i>Revivir</i>	Nigromancia	M

Conjuros de paladín de nivel 4

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Aura de vida</i>	Abjuración	C
<i>Destierro</i>	Abjuración	C
<i>Guarda contra la muerte</i>	Abjuración	—
<i>Localizar criatura</i>	Adivinación	C

Conjuros de paladín de nivel 5

Conjuro	Escuela	Especial
<i>Alzar a los muertos</i>	Nigromancia	M
<i>Disipar el bien y el mal</i>	Abjuración	C
<i>Geas</i>	Encantamiento	—
<i>Restablecimiento mayor</i>	Abjuración	M

Subclase de paladín: Juramento de entrega

Defiende los ideales de la justicia y el orden.

El juramento de entrega vincula al paladín con los ideales de la justicia y el orden. Estos paladines encarnan el ideal del caballero de brillante armadura, se exigen a sí mismos los más altos estándares de conducta y algunos de ellos, para bien o para mal, esperan lo mismo del resto del mundo.

Muchos de los que pronuncian este juramento veneran a dioses de la ley y la bondad, y emplean los mandamientos de estas deidades como vara de medir de su propia devoción. Otros conciben a los ángeles como el ideal al que aspirar e incorporan imágenes de alas angelicales en sus yelmos o blasones.

Estos paladines comparten los siguientes principios:

- Que tus palabras sean siempre promesas.
- Protege a los débiles y nunca temas actuar.
- Que tus actos honorables sirvan de ejemplo.

Nivel 3: Arma sagrada

Cuando realizas la acción de atacar, puedes gastar uno de los usos de Canalizar divinidad para imbuir de energía positiva un arma cuerpo a cuerpo que sostengas. Durante 10 minutos o hasta que vuelvas a usar este rasgo, sumas tu modificador por Carisma a las tiradas de ataque que hagas con esa arma (mínimo de +1), y cada vez que aciertes con ella, haces que inflija su tipo de daño normal o daño radiante.

El arma también emite luz brillante en un radio de 6 m y luz tenue 6 m más allá.

Puedes poner fin a este efecto antes (no requiere acción). El efecto también terminará si no llevas el arma contigo.

Nivel 3: Conjuros del juramento de entrega

La magia de tu juramento garantiza que siempre tengas ciertos conjuros preparados. Cuando alcances un nivel de paladín especificado en la tabla “Conjuros del juramento de entrega”, a partir de entonces siempre tendrás preparados los conjuros que se indican.

Conjuros del juramento de entrega

Nivel de paladín	Conjuros
3	<i>Escudo de fe, protección contra el bien y el mal</i>
5	<i>Auxilio, zona de la verdad</i>
9	<i>Disipar magia, señal de esperanza</i>
13	<i>Guardián de la fe, libertad de movimiento</i>
17	<i>Comunión, golpe flamígero</i>

Nivel 7: Aura de entrega

Tus aliados y tú tenéis inmunidad al estado de hechizados mientras estéis dentro de tu Aura de protección. Si un aliado hechizado entra en el aura, ese estado no tendrá efecto en él mientras esté dentro.

Nivel 15: Castigo protector

Tu castigo mágico ahora irradia energía protectora. Siempre que lances *castigo divino*, tus aliados y tú tenéis cobertura media mientras estéis dentro de tu Aura de protección. El aura tiene este beneficio hasta el principio de tu siguiente turno.

Nivel 20: Halo sagrado

Como acción adicional, puedes imbuir de poder divino tu Aura de protección, lo que otorga los beneficios indicados a continuación durante 10 minutos o hasta que les pongas fin (no requiere acción). Cuando uses este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo. También puedes restablecer su uso gastando un espacio de conjuro de nivel 5 (no requiere acción).

Daño radiante. Siempre que un enemigo comience su turno dentro del aura, esa criatura recibirá una cantidad de daño radiante igual a tu modificador por Carisma más tu bonificador por competencia.

Luz solar. El aura está llena de luz brillante del sol.

Protección sagrada. Tienes ventaja en las tiradas de salvación que te obliguen a hacer infernales o muertos vivientes.

Pícaro

Atributos básicos de pícaro

Característica principal	Destreza
Dado de puntos de golpe	1d8 por nivel de pícaro
Competencias en tiradas de salvación	Destreza e Inteligencia
Competencias en habilidades	Elige cuatro: Acrobacias, Atletismo, Engaño, Intimidación, Investigación, Juego de manos, Percepción, Perspicacia, Persuasión o Sigilo
Competencias con armas	Armas sencillas, además de marciales que tengan las propiedades “ligera” o “sutil”
Competencias con herramientas	Herramientas de ladrón
Entrenamiento con armaduras	Armaduras ligeras
Equipo inicial	Elige A o B: (A) armadura de cuero, 2 dagas, espada corta, arco corto, 20 flechas, aljaba, herramientas de ladrón, paquete de ladrón y 8 po, o (B) 100 po

Rasgos de pícaro

Nivel	Bonificador por competencia	Rasgos de clase	Ataque furtivo
1	+2	Ataque furtivo, Jerga de ladrones, Maestría con armas, Pericia	1d6
2	+2	Acción astuta	1d6
3	+2	Puntería certera, subclase de pícaro	2d6
4	+2	Mejora de característica	2d6
5	+3	Esquiva asombrosa, Golpe astuto	3d6
6	+3	Pericia	3d6
7	+3	Evasión, Talentos fiables	4d6
8	+3	Mejora de característica	4d6
9	+4	Rasgo de subclase	5d6
10	+4	Mejora de característica	5d6
11	+4	Golpe astuto mejorado	6d6
12	+4	Mejora de característica	6d6
13	+5	Rasgo de subclase	7d6
14	+5	Golpes taimados	7d6
15	+5	Mente escurridiza	8d6
16	+5	Mejora de característica	8d6
17	+6	Rasgo de subclase	9d6
18	+6	Elusivo	9d6
19	+6	Don épico	10d6
20	+6	Golpe de suerte	10d6

Convertirse en pícaro

Como personaje de nivel 1

- Obtienes todos los atributos de la tabla “Atributos básicos de pícaro”.
- Obtienes los rasgos de nivel 1 de pícaro, que se muestran en la tabla “Rasgos de pícaro”.

Como personaje multiclase

- Obtienes los siguientes atributos de la tabla “Atributos básicos de pícaro”: dado de puntos de golpe, competencia en una habilidad de tu elección de la lista de habilidades de pícaro, competencia con herramientas de ladrón y entrenamiento con armaduras ligeras.
- Obtienes los rasgos de nivel 1 de pícaro, que se muestran en la tabla “Rasgos de pícaro”.

Rasgos de clase de pícaro

Como pícaro, obtienes los siguientes rasgos de clase cuando alcanzas los niveles de pícaro especificados. Estos rasgos se muestran en la tabla “Rasgos de pícaro”.

Nivel 1: Ataque furtivo

Sabes cómo atacar sutilmente y aprovecharte de un enemigo distraído. Una vez por turno, puedes infligir 1d6 de daño adicional a una criatura a la que aciertes con una tirada de ataque si tienes ventaja en la tirada y si ha sido utilizando un arma sutil o a distancia. El daño adicional es del mismo tipo que el del arma.

No necesitas tener ventaja en la tirada de ataque si al menos uno de tus aliados está a 1,5 m o menos del objetivo, dicho aliado no tiene el estado de incapacitado y no sufres desventaja en la tirada de ataque.

El daño adicional aumenta conforme subes de nivel de pícaro, como se muestra en la columna “Ataque furtivo” de la tabla “Rasgos de pícaro”.

Nivel 1: Jerga de ladrones

Has aprendido varios idiomas en las comunidades donde empleabas tus talentos de pícaro. Conoces la jerga de ladrones y otro idioma de tu elección de las tablas de idiomas del capítulo “Creación de personajes”.

Nivel 1: Maestría con armas

Tu entrenamiento con armas te permite utilizar las propiedades de maestría con dos tipos de armas de tu elección con las que tengas competencia, como dagas y arcos cortos.

Tras finalizar un descanso largo, puedes cambiar los tipos de armas elegidas. Por ejemplo, podrías pasar a utilizar las propiedades de maestría con cimitarras y espadas cortas.

Nivel 1: Pericia

Ganas pericia en dos de tus competencias en habilidades de tu elección. Se recomiendan Juego de manos y Sigilo si eres competente en ellas.

En el nivel 6 de pícaro ganas pericia en otras dos competencias en habilidades de tu elección.

Nivel 2: Acción astuta

Tu agilidad mental y tu rapidez te permiten moverte y actuar con presteza. En tu turno, puedes llevar a cabo una de las siguientes acciones como acción adicional: correr, destrabarse o esconderse.

Nivel 3: Puntería certera

Como acción adicional, te concedes ventaja en tu siguiente tirada de ataque del turno actual. Solo puedes usar este rasgo si no te has movido durante este turno y, después de usarlo, tu velocidad es 0 hasta el final del turno.

Nivel 3: Subclase de pícaro

Consigues una subclase de pícaro de tu elección. La subclase de ladrón se detalla tras la descripción de esta clase. Una subclase es una especialización que te proporciona rasgos cuando alcanzas ciertos niveles de pícaro. De aquí en adelante, obtienes todos los rasgos de tu subclase que sean de tu nivel de pícaro e inferiores.

Nivel 4: Mejora de característica

Obtienes la dote Mejora de característica (consulta el capítulo “Dotes”) u otra dote de tu elección para la que cumplas las condiciones. Vuelves a obtener este rasgo en los niveles 8, 10, 12 y 16 de pícaro.

Nivel 5: Golpe astuto

Has desarrollado formas astutas de usar tu Ataque furtivo. Cuando infliges daño de Ataque furtivo, puedes añadir uno de los siguientes efectos de Golpe astuto. Cada uno tiene un coste en dados que es la cantidad de dados de daño de Ataque furtivo a los que debes renunciar para añadir el efecto. Retiras la cantidad de dados antes de tirar y el efecto se produce inmediatamente después de que se cause el daño del ataque. Por ejemplo, si añades el efecto de veneno, quita 1d6 del daño de Ataque furtivo antes de tirar.

Si un efecto de Golpe astuto requiere una tirada de salvación, la CD es igual a 8 más tu modificador por Destreza y tu bonificador por competencia.

Para usar este efecto, debes llevar contigo unos útiles de envenenador.

Retirada (coste: 1d6). Justo después del ataque, te mueves hasta la mitad de tu velocidad sin provocar ataques de oportunidad.

Tropiezo (coste: 1d6). Si el objetivo es Grande o más pequeño, deberá superar una tirada de salvación de Destreza o tendrá el estado de derribado.

Veneno (coste: 1d6). Añades una toxina a tu golpe, lo que obliga al objetivo a hacer una tirada de salvación de Constitución. Si la falla, tendrá el estado de envenenado durante 1 minuto. Al final de cada uno de sus turnos, el objetivo envenenado repetirá la tirada de salvación y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Nivel 5: Esquiva asombrosa

Cuando un atacante que puedas ver te acierte con una tirada de ataque, puedes usar una reacción para reducir a la mitad el daño que te causa dicho ataque (redondeando hacia abajo).

Nivel 7: Evasión

Puedes esquivar con agilidad ciertos peligros. Cuando sufras un efecto que te permita hacer una tirada de salvación de Destreza para sufrir solo la mitad de daño, no recibes daño alguno si la superas y solo sufres la mitad si la fallas. No puedes usar este rasgo si tienes el estado de incapacitado.

Nivel 7: Talentos fiables

Cuando hagas una prueba de característica que utilice una de tus competencias en habilidades o con herramientas, puedes sustituir un resultado de 9 o menos en el d20 por un 10

Nivel 11: Golpe astuto mejorado

Puedes usar hasta dos efectos de Golpe astuto cuando inflijas daño de Ataque furtivo pagando el coste en dados por cada efecto.

Nivel 14: Golpes taimados

Has practicado nuevas formas de usar tu Ataque furtivo de forma artera. Entre las opciones de Golpe astuto se encuentran ahora los siguientes efectos.

Confundir (coste: 2d6). El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución. Si no lo hace, en su próximo turno solo podrá moverse, realizar una acción o realizar una acción adicional.

Noquear (coste: 6d6). El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución o tendrá el estado de inconsciente durante 1 minuto o hasta recibir daño. El objetivo inconsciente repetirá la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Ofuscar (coste: 3d6). El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Destreza o tendrá el estado de cegado hasta el final de su siguiente turno.

Nivel 15: Mente escurridiza

Tu mente astuta es excepcionalmente difícil de controlar. Ganas competencia en las tiradas de salvación de Sabiduría y Carisma.

Nivel 18: Elusivo

Eres tan escurridizo que será raro que un atacante pueda golpearte con facilidad. Ninguna tirada de ataque contra ti tendrá ventaja a menos que tengas el estado de incapacitado.

Nivel 19: Don épico

Obtienes una dote de don épico (consulta el capítulo “Dotes”) u otra dote de tu elección para la que cumplas las condiciones. Se recomienda Don del espíritu de la noche.

Nivel 20: Golpe de suerte

Has desarrollado una capacidad asombrosa para tener éxito justo cuando lo necesitas. Si fallas una prueba con d20, puedes convertir el resultado de la tirada en un 20.

Cuando uses este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso corto o largo.

Subclase de pícaro: Ladrón

Busca tesoros como los aventureros clásicos.

Mezcla de ladrón, cazatesoros y explorador, representas el paradigma del aventurero. Además de mejorar tu agilidad y sigilo, también aprendes habilidades útiles para explorar ruinas y sacarles el máximo provecho a los objetos mágicos que encuentras en ellas.

Nivel 3: Manos rápidas

Como acción adicional, puedes hacer una de las siguientes cosas:

Juego de manos. Haz una prueba de Destreza (Juego de manos) para robarle a alguien o usar herramientas de ladrón para forzar una cerradura o desarmar una trampa.

Usar un objeto. Emplea la acción de utilizar o la acción de magia para usar un objeto mágico que necesite una acción.

Nivel 3: Balconero

Te has entrenado para llegar a lugares especialmente difíciles de alcanzar, lo que te otorga los siguientes beneficios.

Escalador. Obtienes una velocidad trepando igual a tu velocidad.

Saltador. Puedes determinar tu distancia de salto empleando tu Destreza en lugar de tu Fuerza.

Nivel 9: Sigilo supremo

Obtienes la siguiente opción de Golpe astuto.

Ataque sigiloso (coste: 1d6). Si tienes el estado de invisible por una acción de esconderse, este ataque no pone fin a ese estado si terminas el turno tras una cobertura tres cuartos o cobertura completa.

Nivel 13: Usar objetos mágicos

Has aprendido a sacarles el máximo provecho a los objetos mágicos, lo que te otorga los siguientes beneficios.

Cargas. Siempre que uses una propiedad de objeto mágico que gaste cargas, tira 1d6. Si sacas un 6, usa la propiedad sin gastar cargas.

Pergaminos. Puedes usar cualquier *pergamino de conjuro* empleando la Inteligencia como aptitud mágica para el conjuro. Si el conjuro es de nivel 1 o un truco, puedes lanzarlo de forma fiable. Si el pergamino contiene un conjuro de mayor nivel, primero deberás superar una prueba de Inteligencia (Conocimiento arcano) con CD 10 más el nivel conjuro. Si la superas, podrás lanzar el conjuro desde el pergamino. Si la fallas, el pergamino se desintegrará.

Sintonización. Puedes sintonizarte con hasta cuatro objetos mágicos a la vez.

Nivel 17: Reflejos de ladrón

Eres experto en tender emboscadas y escapar rápidamente del peligro. Puedes actuar dos turnos durante el primer asalto de cualquier combate. Llevarás a cabo tu primer turno según tu iniciativa normal y el segundo en tu iniciativa menos 10.

Orígenes de personaje

Trasfondos de personaje

El trasfondo de tu personaje es una compilación de características que representan el lugar y la ocupación que hayan sido más relevantes para tu personaje antes de convertirse en aventurero.

Partes de un trasfondo

Un trasfondo consta de las siguientes partes:

Puntuaciones de característica

El trasfondo indica tres puntuaciones de característica de tu personaje. Aumenta una de ellas en 2 y otra en 1, o aumenta las tres en 1. Estos aumentos no pueden hacer que una puntuación sea superior a 20.

Dote

El trasfondo aporta a tu personaje una determinada dote de origen (descritas en el capítulo “Dotes”).

Competencias en habilidades

El trasfondo proporciona a tu personaje competencia en dos habilidades determinadas.

Competencia con herramientas

El trasfondo proporciona a tu personaje competencia con una herramienta, ya sea una herramienta específica o una elegida de la categoría de herramientas de artesano. Las herramientas se describen en el capítulo “Equipo”.

Equipo

El trasfondo te da la opción de elegir entre un paquete de equipo o 50 po.

Descripciones de trasfondos

Acólito

Puntuaciones de característica: Inteligencia, Sabiduría, Carisma

Dote: Iniciado en la magia (clérigo) (consulta el capítulo “Dotes”)

Competencias en habilidades: Perspicacia y Religión

Competencia con herramientas: suministros de calígrafo

Equipo: *elige A o B:* (A) suministros de calígrafo, libro (de oraciones), pergamino (10 hojas), símbolo sagrado, túnica y 8 po, o (B) 50 po

Criminal

Puntuaciones de característica: Destreza, Constitución, Inteligencia

Dote: Alerta (consulta el capítulo “Dotes”)

Competencias en habilidades: Juego de manos y Sigilo

Competencia con herramientas: herramientas de ladrón

Equipo: *elige A o B:* (A) 2 dagas, herramientas de ladrón, palanqueta, 2 bolsas, ropas de viaje y 16 po, o (B) 50 po

Erudito

Puntuaciones de característica: Constitución, Inteligencia, Sabiduría

Dote: Iniciado en la magia (mago) (consulta el capítulo “Dotes”)

Competencias en habilidades: Conocimiento arcano e Historia

Competencia con herramientas: suministros de calígrafo

Equipo: *elige A o B:* (A) bastón, suministros de calígrafo, libro (de historia), pergamino (8 hojas), túnica y 8 po, o (B) 50 po

Soldado

Puntuaciones de característica: Fuerza, Destreza, Constitución

Dote: Atacante salvaje (consulta el capítulo “Dotes”)

Competencias en habilidades: Atletismo e Intimidación

Competencia con herramientas: *elige un tipo de juego* (consulta el capítulo “Equipo”)

Equipo: *elige A o B:* (A) lanza, arco corto, 20 flechas, aljaba, juego (el mismo que arriba), útiles de sanador, ropas de viaje y 14 po, o (B) 50 po

Especies de personaje

Cuando escoges la especie de tu personaje, determinas si es humano o forma parte de una especie fantástica, como los dracónidos o los gnomos.

Los pueblos del multiverso proceden de mundos distintos e incluyen muchos tipos de formas de vida inteligente. La especie de un personaje es el conjunto de atributos del juego que un aventurero obtiene por ser una de estas formas de vida.

El origen de algunas especies puede remontarse a un único mundo, plano de existencia o dios, mientras que otras especies nacieron en varios reinos al mismo tiempo. Independientemente de la génesis de una especie, sus miembros se han propagado por el multiverso e integrado en muchas culturas diferentes.

Los miembros de la mayor parte de especies viven unos 80 años, salvo las excepciones indicadas en los textos sobre las especies de este capítulo, “Orígenes de personaje”. Sea cual sea su esperanza de vida, los miembros de todas las especies alcanzan la madurez física más o menos a la misma edad. Tu personaje puede tener los años que quieras mientras no superen la esperanza de vida habitual de la especie.

Partes de una especie

Una especie consta de las siguientes partes:

Tipo de criatura

La especie de un personaje determina su tipo de criatura, que se describe en el capítulo “Glosario de reglas”. Todas las especies que aparecen en el capítulo “Orígenes de personaje” son humanoides; las especies no humanoides con las que se puede jugar aparecen en otros libros.

Tamaño

La especie de tu personaje determina su tamaño. En una especie puede haber individuos de una gran variedad de estaturas y algunas especies poseen tal diversidad de tamaños que puedes elegir si tu personaje es Pequeño o Mediano.

Velocidad

La especie de tu personaje determina su velocidad.

Atributos especiales

Cada especie aporta al personaje una serie de atributos especiales, que son capacidades distintivas que se basan en la fisiología o la naturaleza mágica de la especie. Cuando escoges una especie, tu personaje obtiene todos los atributos especiales indicados. Para algunos atributos hay que elegir entre diversas opciones.

Descripciones de las especies

Dracónido

Tipo de criatura: humanoide

Tamaño: Mediano (entre 1,5 y 2,1 m de altura)

Velocidad: 9 m

Como dracónido, tienes estos atributos especiales:

Linaje dracónico. Tu linaje proviene de un progenitor dragón. Elige el tipo de dragón en la tabla “Ancestros dracónicos”. Tu elección afectará a tus atributos Ataque de aliento y Resistencia al daño además de a tu aspecto.

Ancestros dracónicos

Dragón	Tipo de daño	Dragón	Tipo de daño
Azul	Relámpago	Oro	Fuego
Blanco	Frío	Oropel	Fuego
Bronce	Relámpago	Plata	Frío
Cobre	Ácido	Rojo	Fuego
Negro	Ácido	Verde	Veneno

Ataque de aliento. Cuando llesves a cabo la acción de atacar en tu turno, puedes sustituir uno de tus ataques por una exhalación de energía mágica en un cono de 4,5 m o en una línea de 9 m de largo y 1,5 m de ancho (elige la forma cada vez). Todas las criaturas situadas en esa zona deberán hacer una tirada de salvación de Destreza (CD 8 más tu modificador por Constitución y tu bonificador por competencia). Si la fallan, sufrirán 1d10 de daño del tipo determinado por tu atributo Linaje dracónico. Si la superan, sufrirán la mitad de ese daño. El daño aumenta en 1d10 cuando alcanzas los niveles 5 (2d10), 11 (3d10) y 17 (4d10) de personaje.

Puedes utilizar este ataque de aliento una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

Resistencia al daño. Tienes resistencia al tipo de daño determinado por tu atributo Linaje dracónico.

Visión en la oscuridad. Tienes visión en la oscuridad hasta 18 m.

Vuelo dracónico. Cuando alcanzas el nivel 5 de personaje, puedes canalizar la magia dracónica para volar de forma temporal. Como acción adicional, haces que en la espalda te broten unas alas espectrales que duran 10 minutos o hasta que las repliegues (no requiere acción) o tengas el estado de incapacitado. Durante ese tiempo, tendrás una velocidad volando igual a tu velocidad. Tus alas parecen hechas de la misma energía que tu ataque de aliento. Cuando uses este atributo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.

Elfo

Tipo de criatura: humanoide

Tamaño: Mediano (entre 1,5 y 1,8 m de altura)

Velocidad: 9 m

Como elfo, tienes estos atributos especiales:

Linaje élfico. Formas parte de un linaje que te otorga capacidades sobrenaturales. Elige un linaje de la tabla “Linajes élficos”. Obtienes el beneficio de nivel 1 de ese linaje.

Cuando alcanzas los niveles 3 y 5 de personaje, aprendes un conjuro de nivel superior, como se muestra en la tabla. Siempre tienes ese conjuro preparado. Puedes lanzarlo una vez sin gastar un espacio de conjuro y recuperas la capacidad de ha-

Linajes élficos

Linaje	Nivel 1	Nivel 3	Nivel 5
Alto elfo	Conoces el truco <i>prestidigitación</i> . Tras finalizar un descanso largo, puedes sustituir ese truco por otro truco diferente de la lista de conjuros de mago.	<i>Detectar magia</i>	<i>Paso brumoso</i>
Drow	El alcance de tu visión en la oscuridad aumenta a 36 m. También conoces el truco <i>luces danzantes</i> .	<i>Fuego feérico</i>	<i>Oscuridad</i>
Elfo de los bosques	Tu velocidad aumenta a 10,5 m. También conoces el truco <i>saber druidico</i> .	<i>Zancada prodigiosa</i>	<i>Pasar sin rastro</i>

cerlo de esta forma tras finalizar un descanso largo. También puedes lanzar el conjuro usando cualquier espacio de conjuro que tengas del nivel apropiado.

La Inteligencia, la Sabiduría o el Carisma es tu aptitud mágica para los conjuros que lances con este atributo (elige la característica al seleccionar el linaje).

Linaje feérico. Tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar o poner fin al estado de hechizado.

Sentidos agudos. Tienes competencia en la habilidad de Percepción, Perspicacia o Supervivencia.

Trance. No necesitas dormir y la magia no puede dormirte. Puedes finalizar un descanso largo en 4 horas si las pasas en una meditación similar a un trance, tiempo durante el cual conservas la consciencia.

Visión en la oscuridad. Tienes visión en la oscuridad hasta 18 m.

Enano

Tipo de criatura: humanoide

Tamaño: Mediano (entre 1,2 y 1,5 m de altura)

Velocidad: 9 m

Como enano, tienes estos atributos especiales:

Afinidad con la piedra. Como acción adicional, ganas la capacidad de sentir vibraciones con un alcance de 18 m durante 10 minutos. Debes encontrarte sobre una superficie de piedra o en contacto con una superficie de piedra para usar esta capacidad. La piedra puede ser natural o labrada.

Puedes usar esta acción adicional una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

Aguate enano. Tus puntos de golpe máximos se incrementan en 1 y aumentarán en 1 más cada vez que subas un nivel.

Resistencia enana. Tienes resistencia al daño de veneno. También tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar o poner fin al estado de envenenado.

Visión en la oscuridad. Tienes visión en la oscuridad hasta 36 m.

Gnomo

Tipo de criatura: humanoide

Tamaño: Pequeño (entre 90 cm y 1,2 m de altura)

Velocidad: 9 m

Como gnomo, tienes estos atributos especiales:

Astucia gnoma. Tienes ventaja en las tiradas de salvación de Inteligencia, Sabiduría y Carisma.

Linaje gnomo. Formas parte de un linaje que te otorga capacidades sobrenaturales. Escoge una de las siguientes opciones; elijas la que elijas, la Inteligencia, la Sabiduría o el Carisma es tu aptitud mágica para los conjuros que lances con este atributo (elige la característica al seleccionar el linaje):

Gnomo de las rocas. Conoces los trucos *prestidigitación* y *reparar*. Además, puedes pasar 10 minutos lanzando *prestidigitación* para crear un dispositivo mecánico Diminuto (CA 5, 1 pg), como un juguete, un encendedor o una caja de música. Cuando crees el dispositivo, determinarás su función eligiendo un efecto de *prestidigitación*. El dispositivo producirá ese efecto cada vez que otra criatura o tú empleéis una acción adicional para activarlo con un toque. Si el efecto elegido tiene varias opciones, escoges una de ellas para el dispositivo cuando lo crees. Por ejemplo, si eliges el efecto de encender o apagar del conjuro, determinas si el dispositivo enciende o apaga los fuegos: el dispositivo no hace ambas cosas. Puedes tener tres de estos dispositivos activos al mismo tiempo y se desarmen 8 horas después de crearlos o cuando los desmontes con un toque como acción de utilizar.

Gnomo de los bosques. Conoces el truco *ilusión menor*. Además, siempre tienes el conjuro *hablar con los animales* preparado. Puedes lanzarlo sin gastar un espacio de conjuro una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo. También puedes usar cualquier espacio de conjuro que tengas para lanzarlo.

Visión en la oscuridad. Tienes visión en la oscuridad hasta 18 m.

Goliat

Tipo de criatura: humanoide

Tamaño: Mediano (entre 2,1 y 2,4 m de altura)

Velocidad: 10,5 m

Como goliat, tienes estos atributos especiales:

Constitución poderosa. Tienes ventaja en cualquier prueba de característica que hagas para poner fin al estado de agarrado. Además, al determinar tu capacidad de carga, cuentas como si tuvieras un tamaño una categoría superior.

Forma grande. A partir del nivel 5 de personaje, puedes cambiar de tamaño a Grande como acción adicional si estás en un lugar lo bastante espacioso. Esta transformación dura 10 minutos o hasta que le pongas fin (no requiere acción). Durante ese tiempo, tendrás ventaja en las pruebas de Fuerza y tu velocidad aumentará en 3 m. Cuando uses este atributo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.

Linaje gigante. Desciendes de los gigantes. Elige uno de los siguientes beneficios sobrenaturales que te concede tu linaje; podrás usar el beneficio elegido una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperarás todos los usos tras finalizar un descanso largo:

Abrasión del fuego (gigante de fuego). Cuando aciertes a un objetivo con una tirada de ataque y le causes daño, también puedes causarle 1d10 de daño de fuego.

Caída de las colinas (gigante de las colinas).

Cuando aciertes a una criatura Grande o más pequeña con una tirada de ataque y le causes daño, también puedes infligirle el estado de derribada.

Excursión de las nubes (gigante de las nubes).

Como acción adicional, te teletransportas mágicamente hasta 9 m a un espacio sin ocupar que puedas ver.

Frío de la escarcha (gigante de escarcha).

Cuando aciertes a un objetivo con una tirada de ataque y le causes daño, también puedes causarle 1d6 de daño de frío y reducir su velocidad en 3 m hasta el principio de tu siguiente turno.

Resistencia de la piedra (gigante de piedra).

Cuando recibas daño, puedes usar una reacción para tirar 1d12. Suma tu modificador por Constitución al resultado y reduce el daño en ese total.

Trueno de la tormenta (gigante de las tormentas).

Cuando una criatura que esté a 18 m o menos de ti te cause daño, puedes usar una reacción para infligirle 1d8 de daño de trueno.

Humano

Tipo de criatura: humanoide

Tamaño: Mediano (entre 1,2 y 2,1 m de altura)

o Pequeño (entre 60 cm y 1,2 m de altura), elegido al seleccionar la especie

Velocidad: 9 m

Como humano, tienes estos atributos especiales:

Diestro. Ganas competencia en una habilidad de tu elección.

Ingenioso. Obtienes inspiración heroica tras finalizar un descanso largo.

Versátil. Obtienes una dote de origen de tu elección (consulta el capítulo “Dotes”). Se recomienda Habilidadoso.

Mediano

Tipo de criatura: humanoide

Tamaño: Pequeño (entre 60 y 90 cm de altura)

Velocidad: 9 m

Como mediano, tienes estos atributos especiales:

Agilidad de mediano. Puedes moverte a través del espacio ocupado por cualquier criatura de tamaño superior al tuyo, pero no puedes detenerte en el mismo espacio.

Fortuna. Cuando saques un 1 en una prueba con d20, podrás repetir la tirada y deberás utilizar el nuevo resultado.

Sigiloso por naturaleza. Puedes llevar a cabo la acción de esconderte incluso tras una criatura cuyo tamaño sea, al menos, una categoría superior al tuyo.

Valiente. Tienes ventaja en las tiradas de salvación que hagas para evitar o poner fin al estado de asustado.

Orco

Tipo de criatura: humanoide

Tamaño: Mediano (entre 1,8 y 2,1 m de altura)

Velocidad: 9 m

Como orco, tienes estos atributos especiales:

Aguantante incansable. Cuando tus puntos de golpe se reducen a 0 pero no mueres inmediatamente, puedes recuperar 1 punto de golpe. Cuando uses este atributo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.

Descarga de adrenalina. Puedes llevar a cabo la acción de correr como acción adicional. Cuando lo hagas, obtendrás una cantidad de puntos de golpe temporales igual a tu bonificador por competencia.

Puedes usar este atributo una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperarás todos los usos tras finalizar un descanso corto o largo.

Visión en la oscuridad. Tienes visión en la oscuridad hasta 36 m.

Tiefling

Tipo de criatura: humanoide

Tamaño: Mediano (entre 1,2 y 2,1 m de altura)
o Pequeño (entre 90 cm y 1,2 m de altura), elegido al seleccionar la especie

Velocidad: 9 m

Como tiefling, tienes los siguientes atributos especiales:

Legado infernal. Eres el destinatario de un legado que te otorga capacidades sobrenaturales. Elige un legado de la tabla “Legados infernales”. Obtienes el beneficio de nivel 1 del legado elegido.

Cuando alcanzas los niveles 3 y 5 de personaje, aprendes un conjuro de nivel superior, como se muestra en la tabla. Siempre tienes ese conjuro

preparado. Puedes lanzarlo una vez sin gastar un espacio de conjuro y recuperas la capacidad de hacerlo de esta forma tras finalizar un descanso largo. También puedes lanzar el conjuro usando cualquier espacio de conjuro que tengas del nivel apropiado.

La Inteligencia, la Sabiduría o el Carisma es tu aptitud mágica para los conjuros que lances con este atributo (elige la característica al seleccionar el legado).

Presencia sobrenatural. Conoces el truco *taumaturgia*. Cuando lo lances con este atributo, el conjuro utiliza la misma aptitud mágica que la de tu atributo Legado infernal.

Visión en la oscuridad. Tienes visión en la oscuridad hasta 18 m.

Legados infernales

Legado	Nivel 1	Nivel 3	Nivel 5
Abisal	Tienes resistencia al daño de veneno. También conoces el truco <i>rociada venenosa</i> .	<i>Rayo nauseabundo</i>	<i>Inmovilizar persona</i>
Ctónico	Tienes resistencia al daño necrótico. También conoces el truco <i>toque helado</i> .	<i>Falsa vida</i>	<i>Rayo debilitador</i>
Infernal	Tienes resistencia al daño de fuego. También conoces el truco <i>descarga de fuego</i> .	<i>Reprensión infernal</i>	<i>Oscuridad</i>

Dotes

Descripciones de dotes

Las dotes que se explican en las siguientes páginas se organizan por categoría (de origen, generales, de estilo de combate o de don épico) y se presentan en orden alfabético.

Partes de una dote

La descripción de una dote incluye las siguientes partes que figuran tras su nombre.

Categoría. Las dotes pertenecen a una categoría y esta se indica en la dote. Si se te indica que elijas una dote de una categoría concreta, como la categoría de origen, esa categoría deberá aparecer bajo el nombre de la dote. Si se te indica que elijas una dote y no se especifica una categoría, puedes elegirla de cualquier categoría.

Requisitos. Para conseguir una dote, deberás cumplir los requisitos de su descripción a menos que algún rasgo te permita obtener la dote sin cumplirlos. Si un requisito incluye una clase, deberás tener al menos 1 nivel en ella para adquirir la dote.

Beneficios. Los beneficios de una dote se detallan después de los requisitos. Si tienes una dote, consigues sus beneficios.

Repetible. Las dotes solo se pueden obtener una vez a menos que su descripción indique algo distinto en el subapartado “Repetible”.

Dotes de origen

Alerta

Dote de origen

Obtienes los siguientes beneficios:

Competencia en iniciativa. Cuando tires iniciativa, puedes sumar tu bonificador por competencia a la tirada.

Intercambio de iniciativa. Justo después de tirar iniciativa, puedes cambiar tu iniciativa con la de un aliado que esté dispuesto a hacerlo en el mismo combate. No puedes hacer este intercambio si el aliado o tú tenéis el estado de incapacitado.

Atacante salvaje

Dote de origen

Te has preparado para asestar golpes especialmente dañinos. Una vez por turno, cuando aciertes a un objetivo con un arma, podrás tirar dos veces los dados de daño del arma y usar el resultado que prefieras contra el objetivo.

Habilidoso

Dote de origen

Ganas competencia en cualquier combinación de tres habilidades o herramientas que elijas.

Repetible. Puedes elegir esta dote más de una vez.

Iniciado en la magia

Dote de origen

Obtienes los siguientes beneficios:

Dos trucos. Aprendes dos trucos de tu elección escogidos de entre los de la lista de conjuros de clérigo, druida o mago. Tu aptitud mágica para los conjuros de esta dote es la Inteligencia, la Sabiduría o el Carisma (elígela cuando selecciones esta dote).

Conjuro de nivel 1. Elige un conjuro de nivel 1 de la misma lista que seleccionaste para los trucos de esta dote. Siempre tienes ese conjuro preparado. Puedes lanzarlo una vez sin gastar un espacio de conjuro y recuperas la capacidad de hacerlo de esta forma tras finalizar un descanso largo. También puedes lanzar el conjuro usando cualquier espacio de conjuro que tengas.

Cambiar conjuro. Cada vez que subas un nivel, puedes reemplazar uno de los conjuros que elijas con esta dote por un conjuro distinto del mismo nivel de la lista de conjuros seleccionada.

Repetible. Puedes elegir esta dote más de una vez, pero debes elegir una lista de conjuros distinta cada vez.

Dotes generales

Apresador

Dote general (requisitos: nivel 4 o más, Fuerza o Destreza 13 o más)

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta tu puntuación de Fuerza o Destreza en 1, hasta un máximo de 20.

Golpear y agarrar. Cuando aciertes a una criatura con un ataque sin armas como parte de la acción de atacar en tu turno, puedes utilizar las opciones de daño y agarre. Solo puedes usar este beneficio una vez por turno.

Ventaja al atacar. Tienes ventaja en las tiradas de ataque contra una criatura a la que estés agarrando.

Luchador rápido. No tienes que invertir movimiento adicional para mover a una criatura a la que estés agarrando si la criatura es de tu tamaño o más pequeña.

Mejora de característica

Dote general (requisitos: nivel 4 o más)

Aumenta en 2 una puntuación de característica que elijas o aumenta dos en 1 cada una. Esta dote no puede aumentar una puntuación de característica por encima de 20.

Repetible. Puedes elegir esta dote más de una vez.

Dotes de estilo de combate

Combate con armas a dos manos

Dote de estilo de combate (requisitos: rasgo Estilo de combate)

Cuando tires el daño para un ataque hecho con un arma cuerpo a cuerpo que empuñas con ambas manos, puedes tratar cualquier 1 o 2 en los dados de daño como un 3. Para obtener este beneficio, el arma debe poseer la propiedad “a dos manos” o “versátil”.

Combate con dos armas

Dote de estilo de combate (requisitos: rasgo Estilo de combate)

Cuando haces un ataque extra como resultado de utilizar un arma con la propiedad “ligera”, puedes sumar tu modificador por característica al daño de ese ataque si no lo estás sumando ya al daño.

Defensa

Dote de estilo de combate (requisitos: rasgo Estilo de combate)

Mientras lleves puesta una armadura ligera, media o pesada, recibes un bonificador de +1 a la clase de armadura.

Tiro con arco

Dote de estilo de combate (requisitos: rasgo Estilo de combate)

Recibes un bonificador de +2 a las tiradas de ataque con armas a distancia.

Dotes de don épico

Don de la pericia en combate

Dote de don épico (requisito: nivel 19 o más)

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta una puntuación de característica de tu elección en 1, hasta un máximo de 30.

Precisión sin igual. Cuando falles con una tirada de ataque, puedes acertarla. Cuando uses este beneficio, no podrás volver a hacerlo hasta el principio de tu siguiente turno.

Don de la visión verdadera

Dote de don épico (requisito: nivel 19 o más)

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta una puntuación de característica de tu elección en 1, hasta un máximo de 30.

Visión verdadera. Tienes visión verdadera hasta 18 m.

Don del ataque imparable

Dote de don épico (requisito: nivel 19 o más)

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta tu puntuación de Fuerza o Destreza en 1, hasta un máximo de 30.

Superar las defensas. El daño contundente, cortante y perforante que causas siempre ignora la resistencia.

Golpe arrollador. Cuando saques un 20 en el d20 en una tirada de ataque, puedes infligir una cantidad de daño adicional al objetivo igual a la puntuación de característica aumentada con esta dote. El daño adicional es del mismo tipo que el del ataque.

Don del destino

Dote de don épico (requisito: nivel 19 o más)

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta una puntuación de característica de tu elección en 1, hasta un máximo de 30.

Mejorar el destino. Cuando tú u otra criatura que esté a 18 m o menos de ti superéis o falléis una prueba con d20, puedes tirar 2d4 y aplicar el resultado total como bonificador o penalizador a la tirada del d20. Cuando uses este beneficio, no podrás volver a hacerlo hasta que tires iniciativa o finalices un descanso corto o largo.

Don del espíritu de la noche

Dote de don épico (requisito: nivel 19 o más)

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta una puntuación de característica de tu elección en 1, hasta un máximo de 30.

Fusionarse con las sombras. Cuando estés en una zona de luz tenue u oscuridad, puedes otorgarte el estado de invisible como acción adicional. El estado finaliza inmediatamente después de que realices una acción, una acción adicional o una reacción.

Forma sombría. Cuando estés en una zona de luz tenue u oscuridad, tienes resistencia a todo el daño excepto al psíquico y al radiante.

Don del recuerdo de conjuros

Dote de don épico (requisito: nivel 19 o más, rasgo Lanzamiento de conjuros)

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta tu puntuación de Inteligencia, Sabiduría o Carisma en 1, hasta un máximo de 30.

Lanzamiento gratuito. Cada vez que lances un conjuro con un espacio de conjuro de nivel 1 a 4, tira 1d4. Si el número que sacas es el mismo que el nivel del espacio, este no se gasta.

Don del viaje dimensional

Dote de don épico (requisito: nivel 19 o más)

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta una puntuación de característica de tu elección en 1, hasta un máximo de 30.

Pasos desplazadores. Inmediatamente después de que realices la acción de atacar o la de magia, puedes teletransportarte hasta 9 m a un espacio sin ocupar que puedas ver.

Equipo

Monedas

Los personajes suelen encontrar monedas durante sus aventuras y pueden gastarlas en tiendas, tabernas y otros negocios. Las monedas tienen distintas denominaciones, que se basan en el valor relativo de sus materiales. La tabla “Valores de monedas” recoge las monedas y lo que valen en relación con la pieza de oro, que es la moneda principal del juego. Por ejemplo, 100 piezas de cobre equivalen a 1 pieza de oro.

Una moneda pesa aproximadamente 10 g, por lo que 50 monedas pesan 0,5 kg.

Valores de monedas

Moneda	Valor en po
Pieza de cobre (pc)	1/100
Pieza de plaza (pp)	1/10
Pieza de electro (pe)	1/2
Pieza de oro (po)	1
Pieza de platino (ppt)	10

Armas

La tabla “Armas” de esta sección muestra las principales armas del juego. La tabla indica el precio y el peso de cada arma, así como los siguientes detalles:

Categoría. Cada arma pertenece a una categoría: sencilla o marcial. Las competencias con armas generalmente están vinculadas a una de estas categorías. Por ejemplo, podrías ser competente con las armas sencillas.

Cuerpo a cuerpo o a distancia. Un arma se clasifica como de cuerpo a cuerpo o a distancia. Un arma cuerpo a cuerpo permite atacar a un objetivo a 1,5 m o menos, mientras que un arma a distancia sirve para atacar desde más lejos.

Daño. La tabla indica la cantidad de daño que inflige un arma cuando el atacante acierta con ella, así como el tipo de daño.

Propiedades. Las propiedades de un arma se muestran en la columna “Propiedades”. Cada propiedad se define en el apartado “Propiedades”.

VENDER EQUIPO

El equipo se vende a la mitad de su precio de compra. Sin embargo, las mercancías y los objetos valiosos, como las gemas y las obras de arte, mantienen su valor completo en el mercado. El capítulo “Objetos mágicos” contiene precios para los objetos mágicos.

Maestría. Cada arma tiene una propiedad de maestría, que se define en la sección “Propiedades de maestría”. Para utilizar esa propiedad, debes tener un rasgo que te lo permita.

Competencia con armas

Todo el mundo puede blandir un arma, pero debes ser competente con ella para poder sumar el bonificador por competencia a cualquier tirada de ataque que hagas con ella. Los rasgos de un personaje pueden proporcionar competencias con armas. Un monstruo es competente con cualquier arma que aparezca en su perfil.

Propiedades

Aquí se definen las propiedades que aparecen en la columna “Propiedades” de la tabla “Armas”.

A dos manos

Estas armas requieren el uso de las dos manos.

Alcance

El alcance de un arma a distancia aparece entre paréntesis después de las propiedades “arrojadiza” o “munición”. El alcance muestra dos números: el primero es el alcance normal y el segundo es el alcance largo, ambos indicados en metros. Cuando ataques a un objetivo que esté más allá del alcance normal, tendrás desventaja en la tirada de ataque, y no podrás atacar a un objetivo que esté más allá del alcance largo.

Arrojadiza

Si un arma tiene esta propiedad, puedes lanzarla para realizar un ataque a distancia y puedes desenvainar esa arma como parte del ataque. Si se trata de un arma cuerpo a cuerpo, las tiradas de ataque y de daño usan el mismo modificador por característica que usas para hacer ataques cuerpo a cuerpo con esa arma.

Gran alcance

Cuando empleas un arma con esta propiedad, tu alcance aumenta en 1,5 m tanto al atacar como a efectos de determinar tu alcance en los ataques de oportunidad que hagas con ella.

Ligera

Cuando llesves a cabo la acción de atacar en tu turno y ataques con un arma ligera, podrás hacer un ataque extra como acción adicional más adelante en el mismo turno. Ese ataque extra debe hacerse con otra arma ligera y no sumarás tu modificador por característica al daño del ataque extra salvo que el modificador sea negativo. Por ejemplo, puedes atacar con una espada corta en una mano y una daga en la otra usando la acción de atacar y una acción adicional, pero no sumarás tu modificador por

Fuerza o Destreza a la tirada de daño de la acción adicional salvo que el modificador sea negativo.

Munición

Solo puedes realizar un ataque a distancia usando un arma con esta propiedad si tienes munición para ella. El tipo de munición necesaria se especifica junto con el alcance del arma. Cada ataque gasta una unidad de munición. Extraer la munición forma parte del ataque (necesitas una mano libre para cargar un arma de una mano). Tras un combate, puedes dedicar 1 minuto a recuperar la mitad de la munición (redondeada hacia abajo) que hayas usado en él.

Pesada

Tendrás desventaja en las tiradas de ataque con un arma pesada si es un arma cuerpo a cuerpo y tu puntuación de Fuerza no llega a 13 o si es un arma a distancia y tu puntuación de Destreza no llega a 13.

Recarga

Cuando utilices una acción, una acción adicional o una reacción para atacar con un arma con recarga, solo podrás disparar una unidad de munición, incluso aunque normalmente pudieras hacer más de un ataque.

Sutil

Cuando ataques con un arma sutil, podrás elegir realizar las tiradas de ataque y de daño con el modificador por Fuerza o con el modificador por Destreza. Eso sí, deberás usar el mismo modificador para ambas tiradas.

Versátil

Estas armas pueden utilizarse con una o dos manos. Tras esta propiedad aparece entre paréntesis un valor de daño. El arma causa ese daño cuando se usa a dos manos para hacer un ataque cuerpo a cuerpo.

Propiedades de maestría

Todas las armas tienen una propiedad de maestría que solo pueden utilizar los personajes que tengan un rasgo que les permita usar la propiedad, como Maestría con armas. A continuación se definen estas propiedades.

ARMAS IMPROVISADAS

Si utilizas un objeto como una pata de una mesa, una sartén o una botella como arma provisional, consulta “Armas improvisadas” en el capítulo “Glosario de reglas”. Consulta esas reglas también si usas un arma de una forma atípica, como utilizar un arma a distancia para hacer un ataque cuerpo a cuerpo.

Debilitar

Si aciertas a una criatura con esta arma, tendrá desventaja en su próxima tirada de ataque antes del principio de tu siguiente turno.

Derribar

Si aciertas a una criatura con esta arma, puedes obligarla a hacer una tirada de salvación de Constitución (CD 8 más el modificador por característica usado en la tirada de ataque y tu bonificador por competencia). Si la falla, tendrá el estado de derribada.

Empujar

Si aciertas a una criatura con esta arma, puedes empujarla hasta 3 m respecto a ti en línea recta si es Grande o más pequeña.

Hender

Si aciertas a una criatura con una tirada de ataque cuerpo a cuerpo con esta arma, puedes hacer una tirada de ataque cuerpo a cuerpo con el arma contra una segunda criatura que se encuentre a 1,5 m o menos de la primera y que también esté a tu alcance. Si aciertas, la segunda criatura sufrirá el daño del arma, pero no sumará tu modificador por característica a ese daño salvo que el modificador sea negativo. Solo puedes hacer este ataque extra una vez por turno.

Mellar

Cuando hagas el ataque extra de la propiedad “ligera”, puedes hacerlo como parte de la acción de atacar en vez de como acción adicional. Solo puedes hacer este ataque extra una vez por turno.

Molestar

Si aciertas a una criatura con esta arma y le causas daño, tendrás ventaja en tu siguiente tirada de ataque contra esa criatura antes del final de tu siguiente turno.

Ralentizar

Si aciertas a una criatura con esta arma y le causas daño, puedes reducir su velocidad en 3 m hasta el principio de tu siguiente turno. Si la criatura sufre más de un ataque con armas que tengan esta propiedad, la reducción de su velocidad no superará los 3 m.

Rozar

Si tu tirada de ataque con esta arma no acierta a una criatura, puedes causarle una cantidad de daño igual al modificador por característica que hayas usado para hacer la tirada de ataque. Este daño es del mismo tipo que inflija el arma y solo se puede incrementar si aumentas el modificador por característica.

Armas

Nombre	Daño	Propiedades	Maestría	Peso	Precio
<i>Armas cuerpo a cuerpo sencillas</i>					
Bastón	Id6 contundente	Versátil (Id8)	Derribar	2 kg	2 pp
Daga	Id4 perforante	Arrojadiza (alcance 6/18), ligera, sutil	Mellar	0,5 kg	2 po
Garrote	Id4 contundente	Ligero	Ralentizar	1 kg	1 pp
Garrote grande	Id8 contundente	A dos manos	Empujar	5 kg	2 pp
Hacha de mano	Id6 cortante	Arrojadiza (alcance 6/18), ligera	Molestar	1 kg	5 po
Hoz	Id4 cortante	Ligera	Mellar	1 kg	1 po
Jabalina	Id6 perforante	Arrojadiza (alcance 9/36)	Ralentizar	1 kg	5 pp
Lanza	Id6 perforante	Arrojadiza (alcance 6/18), versátil (Id8)	Debilitar	1,5 kg	1 po
Martillo ligero	Id4 contundente	Arrojadizo (alcance 6/18), ligero	Mellar	1 kg	2 po
Maza	Id6 contundente	—	Debilitar	2 kg	5 po
<i>Armas a distancia sencillas</i>					
Arco corto	Id6 perforante	A dos manos, munición (alcance 24/96; flecha)	Molestar	1 kg	25 po
Ballesta ligera	Id8 perforante	A dos manos, munición (alcance 24/96; virote), recarga	Ralentizar	2,5 kg	25 po
Dardo	Id4 perforante	Arrojadizo (alcance 6/18), sutil	Molestar	125 g	5 pc
Honda	Id4 contundente	Munición (alcance 9/36; proyectil)	Ralentizar	—	1 pp
<i>Armas cuerpo a cuerpo marciales</i>					
Alabarda	Id10 cortante	A dos manos, gran alcance, pesada	Hender	3 kg	20 po
Cimitarra	Id6 cortante	Ligera, sutil	Mellar	1,5 kg	25 po
Espada corta	Id6 perforante	Ligera, sutil	Molestar	1 kg	10 po
Espada larga	Id8 cortante	Versátil (Id10)	Debilitar	1,5 kg	15 po
Espadón	2d6 cortante	A dos manos, pesado	Rozar	3 kg	50 po
Estoque	Id8 perforante	Sutil	Molestar	1 kg	25 po
Guja	Id10 cortante	A dos manos, gran alcance, pesada	Rozar	3 kg	20 po
Hacha a dos manos	Id12 cortante	A dos manos, pesada	Hender	3,5 kg	30 po
Hacha de guerra	Id8 cortante	Versátil (Id10)	Derribar	2 kg	10 po
Lanza de caballería	Id10 perforante	A dos manos (salvo montado), gran alcance, pesada	Derribar	3 kg	10 po
Látigo	Id4 cortante	Gran alcance, sutil	Ralentizar	1,5 kg	2 po
Lucero del alba	Id8 perforante	—	Debilitar	2 kg	15 po
Mangual	Id8 contundente	—	Debilitar	1 kg	10 po
Martillo de guerra	Id8 contundente	Versátil (Id10)	Empujar	2,5 kg	15 po
Maza a dos manos	2d6 contundente	A dos manos, pesada	Derribar	5 kg	10 po
Pica	Id10 perforante	A dos manos, gran alcance, pesada	Empujar	9 kg	5 po
Pico de guerra	Id8 perforante	Versátil (Id10)	Debilitar	1 kg	5 po
Tridente	Id8 perforante	Arrojadizo (alcance 6/18), versátil (Id10)	Derribar	2 kg	5 po
<i>Armas a distancia marciales</i>					
Arco largo	Id8 perforante	A dos manos, munición (alcance 45/180; flecha), pesado	Ralentizar	1 kg	50 po
Ballesta de mano	Id6 perforante	Ligera, munición (alcance 9/36; virote), recarga	Molestar	1,5 kg	75 po
Ballesta pesada	Id10 perforante	A dos manos, munición (alcance 30/120; virote), pesada, recarga	Empujar	9 kg	50 po
Cerbatana	1 perforante	Munición (alcance 7,5/30; dardo), recarga	Molestar	0,5 kg	10 po
Mosquete	Id12 perforante	A dos manos, munición (alcance 12/36; bala), recarga	Ralentizar	5 kg	500 po
Pistola	Id10 perforante	Munición (alcance 9/27; bala), recarga	Molestar	1,5 kg	250 po

Armaduras

La tabla “Armaduras” recoge las principales armaduras del juego. La tabla indica el precio y el peso de cada armadura, así como los siguientes detalles:

Categoría. Cada tipo de armadura pertenece a una categoría: ligera, media o pesada. La categoría determina cuánto tiempo lleva ponérsela o quitársela (como se indica en la tabla).

Clase de armadura (CA). La columna “Clase de armadura” de la tabla indica cuál es tu CA base cuando llevas puesto un tipo de armadura. Por ejemplo, si usas una armadura de cuero, tu CA base es 11 más tu modificador por Destreza, mientras que es de 16 si llevas una cota de malla.

Fuerza. Si la tabla muestra una puntuación de Fuerza en la columna “Fuerza” para un tipo de armadura, esta reducirá 3 m la velocidad de quien la lleve, salvo que tenga una puntuación de Fuerza igual o superior a la indicada.

Sigilo. Si en la tabla aparece “Desventaja” en la columna “Sigilo” para un tipo de armadura, quien la lleve tendrá desventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo).

Armaduras

Armadura	Clase de armadura (CA)	Fuerza	Sigilo	Peso	Precio
<i>Armaduras ligeras (1 minuto para ponérselas o quitárselas)</i>					
Armadura acolchada	11 + modificador por Des	—	Desventaja	4 kg	5 po
Armadura de cuero	11 + modificador por Des	—	—	5 kg	10 po
Armadura de cuero tachonado	12 + modificador por Des	—	—	6,5 kg	45 po
<i>Armaduras medias (5 minutos para ponérselas y 1 minuto para quitárselas)</i>					
Armadura de pieles	12 + modificador por Des (máx. 2)	—	—	6 kg	10 po
Camisa de malla	13 + modificador por Des (máx. 2)	—	—	10 kg	50 po
Cota de escamas	14 + modificador por Des (máx. 2)	—	Desventaja	22,5 kg	50 po
Coraza	14 + modificador por Des (máx. 2)	—	—	10 kg	400 po
Media armadura	15 + modificador por Des (máx. 2)	—	Desventaja	20 kg	750 po
<i>Armaduras pesadas (10 minutos para ponérselas y 5 minutos para quitárselas)</i>					
Cota guarnecida	14	—	Desventaja	20 kg	30 po
Cota de malla	16	Fue 13	Desventaja	27,5 kg	75 po
Armadura de bandas	17	Fue 15	Desventaja	30 kg	200 po
Armadura de placas	18	Fue 15	Desventaja	32,5 kg	1500 po
<i>Escudos (acción de utilizar para ponérselos o quitárselos)</i>					
Escudo	+2	—	—	3 kg	10 po

Entrenamiento con armaduras

Cualquiera puede ponerse una armadura o embrazar un escudo, pero solo quienes se hayan entrenado podrán usarlos de forma efectiva, como se explica a continuación. La clase de personaje y otros rasgos determinan el entrenamiento con armaduras del personaje. Los monstruos tienen entrenamiento con cualquier armadura que aparezca en su perfil.

Armaduras ligeras, medias o pesadas

Si llevas una armadura ligera, media o pesada, pero no te has entrenado con ella, tendrás desventaja en cualquier prueba con d20 que implique la Fuerza o la Destreza y no podrás lanzar conjuros.

Escudos

Solo obtienes el bonificador a la clase de armadura si tienes entrenamiento con escudos.

Solo un tipo

Una criatura no puede llevar puesta más de una armadura ni embrazar más de un escudo a la vez.

Herramientas

Las herramientas te ayudan a realizar pruebas de característica especializadas, a crear determinados objetos o a ambas cosas. La descripción de una herramienta incluye su precio y su peso, además de los siguientes apartados:

Característica. Este apartado menciona la característica que se utiliza al hacer una prueba de característica con la herramienta.

Utilizar. Este apartado incluye lo que puedes hacer con la herramienta cuando llevas a cabo la acción de utilizar. Puedes hacer una de estas cosas cada vez que realizas dicha acción. También muestra la CD de la acción.

Fabricar. Este apartado indica qué puedes crear con esa herramienta, si es que permite fabricar algo. Consulta más adelante en el capítulo “Equipo” las secciones “Fabricar objetos no mágicos”, “Elaborar pociones de curación” y “Elaborar pergaminos de conjuro” para conocer las reglas de fabricación de esos objetos.

Variantes. Este apartado está presente si la herramienta tiene variantes, que se incluirán. Cada una requiere su propia competencia.

Competencia con herramientas

Si eres competente con una herramienta, suma tu bonificador por competencia a cualquier prueba de característica que hagas que emplee esa herramienta. Además, si eres competente en una habilidad que se utilice en esa prueba, también tendrás ventaja al hacerla.

Tus rasgos podrían otorgarte competencia con una herramienta. Un monstruo es competente con cualquier herramienta que aparezca en su perfil.

Herramientas de artesano

Las herramientas de artesano se centran en la fabricación de objetos y en el ejercicio de un oficio. Cada una de estas herramientas requiere su propia competencia.

Herramientas de albañil (10 po)

Característica: Fuerza **Peso:** 4 kg
Utilizar: esculpir un símbolo o un agujero en la piedra (CD 10)
Fabricar: polipasto

Herramientas de alfarero (10 po)

Característica: Inteligencia **Peso:** 1,5 kg
Utilizar: distinguir lo que ha contenido un objeto de cerámica durante las últimas 24 horas (CD 15)
Fabricar: jarro, lámpara

Herramientas de carpintero (8 po)

Característica: Fuerza **Peso:** 3 kg
Utilizar: sellar o forzar una puerta o un recipiente (CD 20)
Fabricar: bastón, garrote, garrote grande, antorcha, ariete portátil, barril, cofre, escalera, vara

Herramientas de cartógrafo (15 po)

Característica: Sabiduría **Peso:** 3 kg
Utilizar: dibujar un mapa de una zona pequeña (CD 15)
Fabricar: mapa

Herramientas de curtidor (5 po)

Característica: Destreza **Peso:** 2,5 kg
Utilizar: añadir un diseño a un objeto de cuero (CD 10)
Fabricar: honda, látigo, armadura de cuero, armadura de cuero tachonado, armadura de pieles, aljaba, bolsa, cantimplora, estuche para mapas o pergaminos, estuche para virotes de ballesta, mochila, pergamino

Herramientas de ebanista (1 po)

Característica: Destreza **Peso:** 2,5 kg
Utilizar: tallar un dibujo en madera (CD 10)
Fabricar: bastón, garrote, garrote grande, armas a distancia (salvo honda, mosquete y pistola), canalizador arcano, canalizador druidico, dardos, flechas, pluma, virotes

Herramientas de herrero (20 po)

Característica: Fuerza **Peso:** 4 kg
Utilizar: forzar una puerta o un recipiente (CD 20)
Fabricar: cualquier arma cuerpo a cuerpo (salvo bastón, garrote, garrote grande y látigo), armaduras medias (salvo de pieles), armaduras pesadas, abrojos, balas de arma de fuego, bolas de metal, cadena, cubo, garfio de escalada, olla de hierro, palanqueta, proyectiles de honda, puntas de hierro

Herramientas de joyero (25 po)

Característica: Inteligencia **Peso:** 1 kg
Utilizar: discernir el valor de una gema (CD 15)
Fabricar: canalizador arcano, símbolo sagrado

Herramientas de manitas (50 po)

Característica: Destreza **Peso:** 5 kg
Utilizar: montar un objeto Diminuto compuesto de chatarra, que se desarmará tras 1 minuto (CD 20)
Fabricar: mosquete, pistola, campana, cerradura, espejo, esposas, frasco, linterna de ojo de buey, linterna sorda, pala, silbato de supervivencia, trampa para cazar, yeso

Herramientas de soplador de vidrio (30 po)

Característica: Inteligencia **Peso:** 2,5 kg
Utilizar: distinguir lo que ha contenido un objeto de vidrio durante las últimas 24 horas (CD 15)
Fabricar: botella de cristal, catalejo, lupa, vial

Herramientas de tejedor (1 po)

Característica: Destreza **Peso:** 2,5 kg
Utilizar: remendar un roto en una prenda (CD 10) o coser un diseño Diminuto (CD 10)
Fabricar: armadura acolchada, cesta, cordel, cuerda, manta, petate, red, ropas de calidad, ropas de viaje, saco, tienda, túnica

Herramientas de zapatero (5 po)

Característica: Destreza **Peso:** 2,5 kg
Utilizar: modificar calzado para dar ventaja a la siguiente prueba de Destreza (Acrobacias) de quien lo lleve (CD 10)
Fabricar: útiles de escalada

Suministros de alquimista (50 po)

Característica: Inteligencia **Peso:** 4 kg
Utilizar: identificar una sustancia (CD 15) o encender un fuego (CD 15)
Fabricar: aceite, ácido, fuego de alquimista, papel, perfume, saquito de componentes

Suministros de calígrafo (10 po)

Característica: Destreza **Peso:** 2,5 kg
Utilizar: escribir texto lleno de florituras que no se pueda falsificar (CD 15)
Fabricar: pergamino de conjuro, tinta

Suministros de cervecero (20 po)

Característica: Inteligencia **Peso:** 4,5 kg
Utilizar: detectar bebida envenenada (CD 15) o identificar alcohol (CD 10)
Fabricar: antitoxina

Suministros de pintor (10 po)

Característica: Sabiduría **Peso:** 2,5 kg
Utilizar: pintar una imagen reconocible de algo que hayas visto (CD 10)
Fabricar: canalizador druídico, símbolo sagrado

Útiles de cocinero (1 po)

Característica: Sabiduría **Peso:** 4 kg
Utilizar: mejorar el sabor de la comida (CD 10) o detectar alimentos podridos o envenenados (CD 15)
Fabricar: raciones

Otras herramientas

Herramientas de ladrón (25 po)

Característica: Destreza **Peso:** 0,5 kg
Utilizar: forzar una cerradura (CD 15) o desarmar una trampa (CD 15)

Herramientas de navegante (25 po)

Característica: Sabiduría **Peso:** 1 kg
Utilizar: trazar un rumbo (CD 10) o determinar la posición contemplando las estrellas (CD 15)

Instrumento musical (variable)

Característica: Carisma **Peso:** variable
Utilizar: tocar una melodía conocida (CD 10) o improvisar una canción (CD 15)
Variantes: chirimía (2 po, 0,5 kg), cuerno (3 po, 1 kg), dulcémele (25 po, 5 kg), flauta (2 po, 0,5 kg), flauta de pan (12 po, 1 kg), gaita (30 po, 3 kg), laúd (35 po, 1 kg), lira (30 po, 1 kg), tambor (6 po, 1,5 kg), viola (30 po, 0,5 kg)

Juego (variable)

Característica: Sabiduría **Peso:** —
Utilizar: distinguir si alguien hace trampas (CD 10) o ganar la partida (CD 20)
Variantes: ajedrez dragón (1 po), apuesta de los tres dragones (1 po), dados (1 pp), naipes (5 pp)

Útiles de envenenador (50 po)

Característica: Inteligencia **Peso:** 1 kg
Utilizar: detectar un objeto envenenado (CD 10)
Fabricar: veneno básico

Útiles de herborista (5 po)

Característica: Inteligencia **Peso:** 1,5 kg
Utilizar: identificar una planta (CD 10)
Fabricar: antitoxina, *poción de curación*, útiles de sanador, vela

Útiles para disfrazarse (25 po)

Característica: Carisma **Peso:** 1,5 kg
Utilizar: maquillar (CD 10)
Fabricar: disfraz

Útiles para falsificar (15 po)

Característica: Destreza **Peso:** 2,5 kg
Utilizar: escribir 10 o menos palabras imitando la letra de otra persona (CD 15) o duplicar un sello de cera (CD 20)

Equipo de aventureros

La tabla "Equipo de aventureros" de esta sección incluye artículos que suelen resultar útiles a los aventureros. Estos objetos se describen en orden alfabético y el precio del objeto aparece tras su nombre.

Abrojos (1 po)

Como acción de utilizar, puedes esparcir los abrojos de tu bolsa para cubrir una zona cuadrada de 1,5 m de lado a 1,5 m o menos de ti. Las criaturas que entren en esta zona por primera vez en un turno deberán superar una tirada de salvación de Destreza con CD 15 o sufrirán 1 de daño perforante y su velocidad se reducirá a 0 hasta el principio de su siguiente turno. Se tarda 10 minutos en recuperar los abrojos.

Equipo de aventureros

Objeto	Peso	Precio
Abrojos	1 kg	1 po
Aceite	0,5 kg	1 pp
Ácido	0,5 kg	25 po
Agua bendita	0,5 kg	25 po
Aljaba	0,5 kg	1 po
Antitoxina	—	50 po
Antorcha	0,5 kg	1 pc
Ariete portátil	17,5 kg	4 po
Barril	35 kg	2 po
Bolas de metal	1 kg	1 po
Bolsa	0,5 kg	5 pp
Botella de cristal	1 kg	2 po
Cadena	5 kg	5 po
Campana	—	1 po
Canalizador arcano	Variable	Variable
Canalizador druídico	Variable	Variable
Cantimplora	2,5 kg (llena)	2 pp
Catalejo	0,5 kg	1000 po
Cerradura	0,5 kg	10 po
Cesta	1 kg	4 pp
Cofre	12,5 kg	5 po
Cordel	—	1 pp
Cubo	1 kg	5 pc
Cuerda	2,5 kg	1 po
Disfraz	2 kg	5 po
Escalera	12,5 kg	1 pp
Espejo	250 g	5 po
Esposas	3 kg	2 po
Estuche para mapas o pergaminos	0,5 kg	1 po
Estuche para virotes de ballesta	0,5 kg	1 po
Frasco	0,5 kg	2 pc
Fuego de alquimista	0,5 kg	50 po
Garfio de escalada	2 kg	2 po
Jarro	2 kg	2 pc
Lámpara	0,5 kg	5 pp
Libro	2,5 kg	25 po
Linterna de ojo de buey	1 kg	10 po
Linterna sorda	1 kg	5 po
Lupa	—	100 po
Manta	1,5 kg	5 pp
Mapa	—	1 po

Objeto	Peso	Precio
Mochila	2,5 kg	2 po
Munición	Variable	Variable
Olla de hierro	5 kg	2 po
Pala	2,5 kg	2 po
Palanqueta	2,5 kg	2 po
Papel	—	2 pp
Paquete de artista	29,25 kg	40 po
Paquete de diplomático	19,5 kg	39 po
Paquete de erudito	11 kg	40 po
Paquete de explorador	27,5 kg	10 po
Paquete de explorador de mazmorras	27,5 kg	12 po
Paquete de ladrón	21 kg	16 po
Paquete de sacerdote	14,5 kg	33 po
Perfume	—	5 po
Pergamino	—	1 pp
<i>Pergamino de conjuro (truco)</i>	—	30 po
<i>Pergamino de conjuro (nivel I)</i>	—	50 po
Petate	3,5 kg	1 po
Pluma	—	2 pc
<i>Poción de curación</i>	250 g	50 po
Polipasto	2,5 kg	1 po
Puntas de hierro	2,5 kg	1 po
Raciones	1 kg	5 pp
Red	1,5 kg	1 po
Ropas de calidad	3 kg	15 po
Ropas de viaje	2 kg	2 po
Saco	250 g	1 pc
Saquito de componentes	1 kg	25 po
Silbato de supervivencia	—	5 pc
Símbolo sagrado	Variable	Variable
Tienda	10 kg	2 po
Tinta	—	10 po
Trampa para cazar	12,5 kg	5 po
Túnica	2 kg	1 po
Útiles de escalada	6 kg	25 po
Útiles de sanador	1,5 kg	5 po
Vara	3,5 kg	5 pc
Vela	—	1 pc
Veneno básico	—	100 po
Vial	—	1 po
Yesquero	0,5 kg	5 pp

Aceite (1 pp)

Puedes empaquetar de aceite a una criatura, un objeto o un espacio o utilizarlo como combustible, como se detalla a continuación.

Empaquetar a una criatura o un objeto. Cuando lleves a cabo la acción de atacar, puedes sustituir uno de tus ataques por lanzar un frasco de aceite. Haz objetivo a una criatura u objeto a 6 m o menos de ti. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Destreza (CD 8 más tu modificador por Destreza y tu bonificador por competencia) o quedará cubierto de aceite. Si el objetivo sufre daño de fuego antes de que el aceite se seque (tras 1 minuto), recibirá 5 de daño de fuego adicional debido a que el aceite arderá.

Empaquetar un espacio. Puedes llevar a cabo la acción de utilizar para verter un frasco de aceite sobre un suelo plano para cubrir una zona cuadrada de 1,5 m de lado a 1,5 m o menos de ti. Si se prende, el aceite arderá durante 2 asaltos desde que se prendió (o 12 segundos) hasta el final de ese turno y hará 5 de daño de fuego a cualquier criatura que entre en la zona o termine su turno en ella. Una criatura solo puede sufrir este daño una vez por turno.

Combustible. El aceite sirve de combustible para lámparas y linternas. Un frasco de aceite prendido arde durante 6 horas en una lámpara o linterna. Esa duración no tiene que ser consecutiva; puedes apagar el aceite ardiendo (como acción de utilizar) y volver a encenderlo hasta que haya ardido durante un total de 6 horas.

Ácido (25 po)

Cuando lleves a cabo la acción de atacar, puedes sustituir uno de tus ataques por lanzar un vial de ácido. Haz objetivo a una criatura u objeto que puedas ver a 6 m o menos de ti. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Destreza (CD 8 más tu modificador por Destreza y tu bonificador por competencia) o sufrirá 2d6 de daño de ácido.

Agua bendita (25 po)

Cuando lleves a cabo la acción de atacar, puedes sustituir uno de tus ataques por lanzar un frasco de agua bendita. Haz objetivo a una criatura que puedas ver a 6 m o menos de ti. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Destreza (CD 8 más tu modificador por Destreza y tu bonificador por competencia) o sufrirá 2d8 de daño radiante si es un infernal o un muerto viviente.

Aljaba (1 po)

En una aljaba caben hasta 20 flechas.

Antitoxina (50 po)

Como acción adicional, puedes beber un vial de antitoxina para obtener ventaja en las tiradas de salva-

ción para evitar o poner fin al estado de envenenado durante 1 hora.

Antorcha (1 pc)

Una antorcha arde durante 1 hora y emite luz brillante en un radio de 6 m y luz tenue 6 m más allá. Cuando llevas a cabo la acción de atacar, puedes hacerlo con la antorcha como si fuera un arma cuerpo a cuerpo sencilla. Si acierta, el objetivo sufre 1 de daño de fuego.

Ariete portátil (4 po)

Puedes usar un ariete portátil para derribar puertas. Cuando lo hagas, obtendrás un bonificador de +4 a la prueba de Fuerza. Si otro personaje te ayuda a usar el ariete, tendrás ventaja en esta prueba.

Barril (2 po)

En un barril caben 160 l de líquido o un volumen de 120 l de mercancías secas.

Bolas de metal (1 po)

Como acción de utilizar, puedes verter las bolas de metal de su bolsa. Se esparcirán para cubrir una zona cuadrada y plana de 3 m de lado a 3 m o menos de ti. Las criaturas que entren en esta zona por primera vez en un turno deberán superar una tirada de salvación de Destreza con CD 10 o tendrán el estado de derribadas. Se tarda 10 minutos en recuperar las bolas de metal.

Bolsa (5 pp)

Una bolsa soporta hasta 3 kg en un volumen de 6 l.

Botella de cristal (2 po)

En una botella de cristal caben hasta 0,75 l de líquido.

Cadena (5 po)

Como acción de utilizar, puedes atar con una cadena a una criatura no voluntaria a 1,5 m o menos de ti que tenga el estado de agarrada, apresada o incapacitada si superas una prueba de Fuerza (Atletismo) con CD 13. Si la criatura tiene las piernas atadas, tendrá el estado de apresada hasta que se libere. Para liberarse de la cadena, deberá superar una prueba de Destreza (Acrobacias) con CD 18 como acción. Romper la cadena requiere superar una prueba de Fuerza (Atletismo) con CD 20 como acción.

Campana (1 po)

Al tañer una campana como acción de utilizar, producirá un sonido audible a 18 m de distancia.

Canalizador arcano (variable)

Un canalizador arcano puede ser uno de los objetos de la tabla "Canalizadores arcanos" y está ornamentado o tallado para canalizar la magia arcana. Los

brujos, hechiceros o magos pueden utilizar estos objetos como canalizadores mágicos.

Canalizadores arcanos

Canalizador	Peso	Precio
Bastón	2 kg	5 po
Cristal	0,5 kg	10 po
Orbe	1,5 kg	20 po
Vara	1 kg	10 po
Varita	0,5 kg	10 po

Canalizador druídico (variable)

Un canalizador druídico puede ser uno de los objetos de la tabla “Canalizadores druídicos” y está tallado, atado con un lazo o pintado para canalizar la magia primigenia. Los druidas o exploradores pueden utilizar estos objetos como canalizadores mágicos.

Canalizadores druídicos

Canalizador	Peso	Precio
Bastón de madera (también bastón)	2 kg	5 po
Rama de muérdago	—	1 po
Varita de tejo	0,5 kg	10 po

Cantimplora (2 pp)

En una cantimplora caben hasta 2 l de líquido. Si no bebes suficiente agua, te arriesgas a sufrir deshidratación (consulta el capítulo “Glosario de reglas”).

Catalejo (1000 po)

Los objetos que se observan a través de un catalejo se ven al doble de su tamaño real.

Cerradura (10 po)

Una cerradura viene con una llave. Sin la llave, una criatura puede usar herramientas de ladrón para forzar la cerradura si supera una prueba de Destreza (Juego de manos) con CD 15.

Cesta (4 pp)

Una cesta soporta hasta 20 kg en un volumen de 60 l.

Cofre (5 po)

En un cofre cabe un volumen de hasta 360 l de contenido.

Cordel (1 pp)

Un cordel mide 3 m de longitud. Puedes atar un nudo con él como acción de utilizar.

Cubo (5 pc)

En un cubo cabe un volumen de 15 l de contenido.

Cuerda (1 po)

Como acción de utilizar, puedes hacer un nudo con una cuerda si superas una prueba de Destreza (Juego de manos) con CD 10. Para romper la cuerda, se debe superar una prueba de Fuerza (Atletismo) con CD 20.

Puedes atar a una criatura no voluntaria con la cuerda solo si tiene el estado de agarrada, apresada o incapacitada. Si la criatura tiene las piernas atadas, tendrá el estado de apresada hasta que se libere. Para liberarse de la cuerda, deberá superar una prueba de Destreza (Acrobacias) con CD 15 como acción.

Disfraz (5 po)

Mientras lleves puesto un disfraz, tienes ventaja en cualquier prueba de característica que hagas para hacerte pasar por la persona o tipo de persona que representa.

Escalera (1 pp)

Una escalera mide 3 m de altura. Debes trepar para subir o bajar por ella.

Espejo (5 po)

Un espejito de acero portátil resulta útil para arreglarse, pero también para mirar por las esquinas y reflejar la luz a modo de señal.

Esposas (2 po)

Como acción de utilizar, puedes esposar a una criatura Pequeña o Mediana no voluntaria que esté a 1,5 m o menos de ti que tenga el estado de agarrada, apresada o incapacitada si superas una prueba de Destreza (Juego de manos) con CD 13. Mientras esté esposada, la criatura tendrá desventaja en las tiradas de ataque y estará apresada si las esposas están sujetas a una cadena o garfio fijados en el sitio. Para liberarse de las esposas, deberá superar una prueba de Destreza (Juego de manos) con CD 20 como acción. Para romperlas, deberá superar una prueba de Fuerza (Atletismo) con CD 25 como acción.

Cada juego de esposas viene con una llave. Sin la llave, una criatura puede usar herramientas de ladrón para forzar la cerradura de las esposas si supera una prueba de Destreza (Juego de manos) con CD 15.

Estuche para mapas o pergaminos (1 po)

En un estuche para mapas o pergaminos caben hasta 10 hojas de papel o 5 hojas de pergamino.

Estuche para virotes de ballesta (1 po)

En un estuche para virotes de ballesta caben hasta 20 virotes.

Frasco (2 pc)

En un frasco caben hasta 0,5 l de líquido.

Fuego de alquimista (50 po)

Cuando lles a cabo la acción de atacar, puedes sustituir uno de tus ataques por lanzar un frasco de fuego de alquimista. Haz objetivo a una criatura u objeto que puedas ver a 6 m o menos de ti. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Destreza (CD 8 más tu modificador por Destreza y tu bonificador por competencia) o sufrirá 1d4 de daño de fuego y comenzará a arder (consulta el capítulo “Glosario de reglas”).

Garfio de escalada (2 po)

Como acción de utilizar, puedes lanzar un garfio de escalada a una barandilla, cornisa u otro saliente a 15 m o menos de ti, y el garfio se enganchará si superas una prueba de Destreza (Acrobacias) con CD 13. Si el garfio tiene una cuerda atada, podrás escalar.

Jarro (2 pc)

En un jarro caben hasta 4 l de líquido.

Lámpara (5 pp)

Una lámpara quema aceite como combustible para emitir luz brillante en un radio de 4,5 m y luz tenue 9 m más allá.

Libro (25 po)

Un libro contiene ficción o no ficción. Si consultas un libro veraz de no ficción para saber algo sobre su materia, ganarás un bonificador de +5 a las pruebas de Inteligencia (Conocimiento arcano, Historia, Naturaleza o Religión) que hagas sobre esa materia.

Linterna de ojo de buey (10 po)

Una linterna de ojo de buey quema aceite como combustible para emitir luz brillante en un cono de 18 m y luz tenue 18 m más allá.

Linterna sorda (5 po)

Una linterna sorda quema aceite como combustible para emitir luz brillante en un radio de 9 m y luz tenue 9 m más allá. Como acción adicional, puedes cubrir la abertura con la tapa y hacer que solo emita luz tenue en un radio de 1,5 m, o abrirla de nuevo.

Lupa (100 po)

Una lupa te da ventaja en las pruebas de característica que hagas para tasar o inspeccionar un objeto muy detallado. Para encender un fuego con una lupa, se necesita una luz tan brillante como la del sol para enfocar, yesca para prender y unos 5 minutos para que se encienda el fuego.

Manta (5 pp)

Mientras te envuelvas en una manta, tendrás ventaja en las tiradas de salvación contra el frío extremo (consulta el capítulo “Herramientas del juego”).

Mapa (1 po)

Si consultas un mapa preciso, recibes un bonificador de +5 a las pruebas de Sabiduría (Supervivencia) que hagas para orientarte en el lugar representado en él.

Mochila (2 po)

Una mochila soporta hasta 15 kg en un volumen de 30 l. También puede servir de alforja.

Munición (variable)

Las armas que tienen la propiedad de munición requieren munición. La descripción del arma especifica el tipo de munición que utiliza. La tabla “Munición” indica los diferentes tipos y la cantidad que obtienes cuando los compras. También incluye el objeto que se usa normalmente para almacenar cada tipo, que debe comprarse por separado.

Munición

Tipo	Cantidad	Recipiente	Peso	Precio
Balas de arma de fuego	10	Bolsa	1 kg	3 po
Dardos	50	Bolsa	0,5 kg	1 po
Flechas	20	Aljaba	0,5 kg	1 po
Proyectiles de honda	20	Bolsa	0,75 kg	4 pc
Virote	20	Estuche	0,75 kg	1 po

Olla de hierro (2 po)

En una olla de hierro caben hasta 4 l.

Pala (2 po)

Con 1 hora de trabajo, puedes usar una pala para cavar un agujero cúbico de 1,5 m de lado en la tierra o en un material similar.

Palanqueta (2 po)

Una palanqueta te da ventaja en las pruebas de Fuerza en las que se pueda hacer palanca.

Papel (2 pp)

En una hoja de papel caben unas 250 palabras escritas a mano.

Paquete de artista (40 po)

Un paquete de artista contiene los siguientes objetos: campana, cantimplora, 3 disfraces, espejo, 8 frascos de aceite, linterna de ojo de buey, mochila, petate, raciones para 9 días y yesquero.

Paquete de diplomático (39 po)

Un paquete de diplomático contiene los siguientes objetos: cofre, 2 estuches para mapas o pergaminos, 4 frascos de aceite, 5 hojas de papel, 5 hojas de pergamino, lámpara, perfume, 5 plumas, ropas de calidad, tinta y yesquero.

Paquete de erudito (40 po)

Un paquete de erudito contiene los siguientes objetos: 10 frascos de aceite, 10 hojas de pergamino, lámpara, libro, mochila, pluma, tinta y yesquero.

Paquete de explorador (10 po)

Un paquete de explorador contiene los siguientes objetos: 10 antorchas, cantimplora, cuerda, 2 frascos de aceite, mochila, petate, raciones para 10 días y yesquero.

Paquete de explorador de mazmorras (12 po)

Un paquete de explorador de mazmorras contiene los siguientes objetos: abrojos, 10 antorchas, cantimplora, cuerda, 2 frascos de aceite, mochila, palanqueta, raciones para 10 días y yesquero.

Paquete de ladrón (16 po)

Un paquete de ladrón contiene los siguientes objetos: bolas de metal, campana, cantimplora, cuerda, 7 frascos de aceite, linterna sorda, mochila, palanqueta, raciones para 5 días, 10 velas y yesquero.

Paquete de sacerdote (33 po)

Un paquete de sacerdote contiene los siguientes objetos: agua bendita, lámpara, manta, mochila, raciones para 7 días, túnica y yesquero.

Perfume (5 po)

El perfume viene en un vial de 120 ml. Después de ponerte el perfume, durante 1 hora tendrás ventaja en las pruebas de Carisma (Persuasión) que hagas para influir en un humanoide indiferente situado a 1,5 m o menos de ti.

Pergamino (1 pp)

En una hoja de pergamino caben unas 250 palabras escritas a mano.

Pergamino de conjuro (truco, 30 po; nivel 1, 50 po)

Un *pergamino de conjuro* (truco) o un *pergamino de conjuro* (nivel 1) es un objeto mágico que contiene las palabras de un truco o de un conjuro de nivel 1, respectivamente, según lo determine el creador del pergamino. Si el conjuro está en la lista de conjuros de tu clase, puedes leer el pergamino y lanzar el conjuro con su tiempo de lanzamiento normal y sin necesidad de componentes materiales.

Si el conjuro requiere una tirada de salvación o una tirada de ataque, la CD de salvación de conjuros será 13 y el bonificador de ataque será de +5. El pergamino se desintegra cuando se completa el lanzamiento.

Petate (1 po)

En un petate puede dormir una criatura Pequeña o Mediana. Mientras estés en un petate, superarás automáticamente las tiradas de salvación contra

el frío extremo (consulta el capítulo “Herramientas del juego”).

Pluma (2 pc)

Una pluma sirve para escribir o dibujar con tinta.

Poción de curación (50 po)

Esta poción es un objeto mágico. Como acción adicional, puedes beberla o administrarla a otra criatura que se encuentre a 1,5 m o menos de ti. La criatura que beba el fluido mágico de color rojo de este vial recuperará 2d4 + 2 puntos de golpe.

Polipasto (1 po)

Un polipasto te permite levantar hasta cuatro veces el peso que normalmente puedes levantar.

Puntas de hierro (1 po)

Las puntas de hierro vienen en lotes de diez. Como acción de utilizar, puedes usar un objeto romo, como un martillo ligero, para clavar una punta en una superficie de madera, tierra u otra materia similar. Puedes hacerlo para atrancar una puerta o para después atar una cuerda o cadena a la punta.

Raciones (5 pp)

Las raciones se componen de alimentos propicios para viajar, como cecina, fruta deshidratada, galletas y frutos secos. Consulta “Desnutrición” en el capítulo “Glosario de reglas” para saber los riesgos que implica no comer.

Red (1 po)

Cuando lles a cabo la acción de atacar, puedes sustituir uno de tus ataques por lanzar una red. Haz objetivo a una criatura que puedas ver a 4,5 m o menos de ti. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Destreza (CD 8 más tu modificador por Destreza y tu bonificador por competencia) o tendrá el estado de apresado hasta que se libere. El objetivo la superará automáticamente si es Enorme o más grande.

Para liberarse, el objetivo o una criatura que esté a 1,5 m o menos de él deberá usar una acción para hacer una prueba de Fuerza (Atletismo) con CD 10; si la supera, la criatura apresada se liberará. Si se destruye la red (CA 10, 5 pg; inmunidad al daño contundente, psíquico y de veneno), también se libera al objetivo y se pone fin al efecto.

Ropas de calidad (15 po)

Las ropas de calidad están confeccionadas con telas caras y ornamentadas con detalles elaborados por manos expertas. Algunos eventos y lugares admiten solo a gente que lleve esta indumentaria.

Ropas de viaje (2 po)

Las ropas de viaje son prendas resistentes y diseñadas para viajar por diversos entornos.

Saco (1 pc)

Un saco soporta hasta 15 kg en un volumen de 30 l.

Saquito de componentes (25 po)

Un saquito de componentes es una bolsa hermética y llena de compartimentos que contienen todos los componentes materiales gratuitos para tus conjuros.

Silbato de supervivencia (5 pc)

Cuando se sopla como acción de utilizar, un silbato de supervivencia produce un sonido que se puede oír a 180 m de distancia.

Símbolo sagrado (variable)

Un símbolo sagrado puede ser uno de los objetos de la tabla “Símbolos sagrados” y está ornamentado o pintado para canalizar la magia divina. Los clérigos o paladines pueden utilizar un símbolo sagrado como canalizador mágico.

La tabla indica si un símbolo sagrado se debe sostener, llevar puesto o mostrar en tela (como un tabardo o un estandarte) o en un escudo.

Símbolos sagrados

Símbolo	Peso	Precio
Amuleto (puesto o sostenido)	0,5 kg	5 po
Emblema (en tela o en escudo)	—	5 po
Relicario (sostenido)	1 kg	5 po

Tienda (2 po)

En una tienda pueden dormir hasta dos criaturas Pequeñas o Medianas.

Tinta (10 po)

La tinta viene en un frasco de 30 ml que basta para escribir unas 500 páginas.

Trampa para cazar (5 po)

Como acción de utilizar, puedes poner una trampa para cazar, que consiste en una anilla dentada de acero que se cierra cuando una criatura pisa una placa de presión situada en su centro. La trampa se fija mediante una pesada cadena a cualquier objeto inmóvil, como un árbol o una estaca clavada en el suelo. Si una criatura pisa la placa, deberá superar una tirada de salvación de Destreza con CD 13 o sufrirá 1d4 de daño perforante y su velocidad se reducirá a 0 hasta el principio de su siguiente turno. A partir de ese momento y hasta que la criatura se libere de la trampa, su movimiento se verá limitado por la longitud de la cadena (normalmente 90 cm). Una criatura puede emplear su acción para hacer una prueba de Fuerza (Atletismo) con CD 13 para liberarse a sí misma o a otra criatura que esté a su alcance si la supera. Cada prueba fallida causa 1 de daño perforante a la criatura atrapada.

Túnica (1 po)

Una túnica tiene un significado vocacional y ceremonial. Algunos eventos y lugares admiten solo a gente que vista una túnica con determinados colores o símbolos.

Útiles de escalada (25 po)

Los útiles de escalada incluyen arnés, guantes, pitones y puntas para las botas. Como acción de utilizar, puedes emplear los útiles de escalada para anclarte; cuando lo hagas, no podrás caer más de 7,5 m desde el punto de anclaje ni podrás alejarte más de 7,5 m de ahí si no quitas la sujeción como acción adicional.

Útiles de sanador (5 po)

Los útiles de sanador tienen diez usos. Como acción de utilizar, puedes gastar uno de ellos para estabilizar a una criatura inconsciente que tenga 0 puntos de golpe sin necesidad de hacer una prueba de Sabiduría (Medicina).

Vara (5 pc)

Una vara mide 3 m de longitud. Puedes usarla para tocar algo que esté a hasta 3 m de distancia. Si tienes que hacer una prueba de Fuerza (Atletismo) como parte de un salto de altura o longitud, puedes impulsarte con la vara, lo que te dará ventaja en la prueba.

Vela (1 pc)

Durante 1 hora, una vela encendida emite luz brillante en un radio de 1,5 m y luz tenue 1,5 m más allá.

Veneno básico (100 po)

Como acción adicional, puedes usar un vial de veneno básico para impregnar un arma o hasta tres unidades de munición. Las criaturas que sufran daño cortante o perforante por el arma o munición envenenadas recibirán 1d4 de daño de veneno adicional. Una vez aplicado, el veneno mantiene su efectividad durante 1 minuto o hasta que inflija su daño, lo que ocurra primero.

Vial (1 po)

En un vial caben 120 ml de líquido.

Yesquero (5 pp)

Un yesquero es un pequeño recipiente que contiene un pedernal, un chispero y yescas (normalmente, tela seca untada en aceite) y se utiliza para encender un fuego. Se necesita una acción adicional para prender con él una antorcha, lámpara, linterna o vela (o cualquier otra cosa con combustible expuesto). Encender cualquier otro tipo de fuego lleva 1 minuto.

Monturas y vehículos

Una montura puede ayudarte a viajar con mayor celeridad, pero su propósito principal es cargar con el equipo que, de lo contrario, te ralentizaría. La tabla “Monturas y otros animales” muestra la capacidad de carga de cada animal. Consulta los perfiles de los animales en el capítulo “Monstruos”.

Monturas y cargamento

Un animal enganchado a una carreta, carro, carro de guerra, carruaje o trineo puede tirar de hasta cinco veces su capacidad de carga base, incluido el peso del vehículo. Si varios animales tiran del mismo vehículo, suma sus capacidades de carga.

Barda

La barda es una armadura diseñada para una montura. Cualquier tipo de armadura de la tabla “Armaduras” del capítulo “Equipo” puede comprarse en forma de barda. El precio es el cuádruple del normal y pesa el doble.

Sillas

Una silla viene con un bocado, bridas, riendas y cualquier otro elemento que se necesite para usarla. Una silla militar proporciona ventaja en cualquier prueba de característica que hagas para permanecer montado. Se necesita una silla exótica para montar en una montura acuática o voladora.

Monturas y otros animales

Animal	Capacidad de carga	Precio
Caballo de guerra	270 kg	400 po
Caballo de monta	240 kg	75 po
Caballo de tiro	270 kg	50 po
Camello	225 kg	50 po
Elefante	660 kg	200 po
Mastín	97,5 kg	25 po
Mula	210 kg	8 po
Poni	112,5 kg	30 po

Arreos, arneses y vehículos tirados por animales

Animal	Peso	Precio
Alimento por día	5 kg	5 pc
Carreta	100 kg	15 po
Carro	200 kg	35 po
Carro de guerra	50 kg	250 po

Animal	Peso	Precio
Carruaje	300 kg	100 po
Estabulado por día	—	5 pp
Silla		
De monta	12,5 kg	10 po
Exótica	20 kg	60 po
Militar	15 kg	20 po
Trineo	150 kg	20 po

Vehículos grandes

La tabla “Vehículos acuáticos y aéreos” proporciona el perfil de distintos tipos de vehículos grandes. Se aplican las siguientes notas.

Velocidad

Una embarcación que navega contra un viento fuerte se desplaza a mitad de su velocidad. Con calma chicha (sin viento), ninguna embarcación podrá desplazarse con las velas, sino que deberá recurrir a los remos. Los botes de remos y las barcasas se utilizan en lagos y ríos. Si se desplazan siguiendo la corriente, suma la velocidad de esta (normalmente 4,5 km/h) a la del vehículo. Sin embargo, estos vehículos no pueden remar a contracorriente si esta es significativa, aunque podrían ser arrastrados río arriba por animales de tiro desde la orilla. Se puede cargar con un bote de remos, que pesa 50 kg.

Tripulación

Los vehículos más grandes que una barcaza o un bote de remos necesitan una tripulación de asalariados cualificados (consulta la sección “Asalariados” más adelante en el capítulo “Equipo”) para manejarlos. La cantidad mínima de asalariados cualificados necesarios para tripular un vehículo depende del tipo de vehículo, como se muestra en la tabla.

Pasajeros

La tabla indica la cantidad de pasajeros Pequeños y Medianos que el vehículo puede alojar en hamacas. Un vehículo equipado con camarotes privados puede transportar una quinta parte de ese número de pasajeros. Un pasajero suele pagar 5 pp al día por una hamaca, pero los precios pueden variar de un vehículo a otro. Un camarote privado pequeño suele costar 2 po al día.

Umbral de daño

Si un vehículo tiene un umbral de daño (consulta el capítulo “Glosario de reglas”), aparecerá en la tabla.

Vehículos acuáticos y aéreos

Vehículo	Velocidad	Tripulación	Pasajeros	Cargamento (toneladas)	CA	PG	Umbral de daño	Precio
Aeronave	12 km/h	10	20	I	I3	300	—	40 000 po
Barcaza	1,5 km/h	I	6	I/2	I5	100	10	3000 po
Bote de remos	2,4 km/h	I	3	—	II	50	—	50 po
Drakkar	4,5 km/h	40	150	10	I5	300	15	10 000 po
Galera	6 km/h	80	—	150	I5	500	20	30 000 po
Navío de guerra	4 km/h	60	60	200	I5	500	20	25 000 po
Velero	3 km/h	20	20	100	I5	300	15	10 000 po

Reparación de vehículos

Se pueden hacer reparaciones a un vehículo dañado mientras esté atracado. Reparar 1 punto de golpe de daño requiere dedicar 1 día e invertir 20 po por los materiales y la mano de obra. Si las reparaciones se llevan a cabo en un lugar donde haya suficientes suministros y personal cualificado, como el astillero de una ciudad, el tiempo y precio de las reparaciones se reducen a la mitad.

Gastos relativos al nivel de vida

Los gastos relativos al nivel de vida resumen el coste asociado a vivir en un mundo de fantasía. Abarcan el alojamiento, la comida, el mantenimiento del equipo y otras necesidades.

Al principio de cada semana o mes (a elección de tu GM), elige un estilo de vida de los que aparecen a continuación (deplorable, miserable, pobre, modesto, cómodo, lujoso y aristocrático) y paga el precio necesario para mantenerlo.

Los niveles de vida no tienen consecuencias intrínsecas, pero tu GM podría tenerlos en cuenta al determinar riesgos o el modo en que los demás perciben a tu personaje.

Deplorable (gratis)

Vives de la caridad y de las oportunidades. Por lo general, te expones a peligros naturales como consecuencia de dormir en el exterior.

Miserable (1 pp al día)

Gastas lo mínimo para cubrir tus necesidades. Podrías exponerte a condiciones insalubres y a delincuentes oportunistas.

Pobre (2 pp al día)

Gastas con medida para cubrir tus necesidades.

Modesto (1 po al día)

Tienes un nivel medio de vida.

Cómodo (2 po al día)

Inviertes modestamente en tus necesidades y disfrutas de ciertos lujos.

Lujoso (4 po al día)

Acostumbas a disfrutar de los placeres de la vida y podrías tener sirvientes.

Aristocrático (10 po al día)

Pagas por lo mejor de lo mejor y podrías tener empleados para asistirte con tu estilo de vida. Otros se percatan de tu riqueza y podrían alentarte a compartirla, ya sea de forma legal o no.

Comida, bebida y alojamiento

La tabla “Comida, bebida y alojamiento” contiene los precios tanto de alimentos concretos como de alojarse una noche en una posada. Los precios del alojamiento y las comidas diarias se incluyen en los gastos de tu nivel de vida.

Comida, bebida y alojamiento

Elemento	Precio	Elemento	Precio
Cerveza (jarra)	4 pc	Pobre	1 pp
Comida		Modesta	5 pp
Miserable	1 pc	Cómoda	8 pp
Pobre	2 pc	Lujosa	2 po
Modesta	1 pp	Aristocrática	4 po
Copiosa	2 pp	Pan (hogaza)	2 pc
Lujosa	3 po	Queso (cuña)	1 pp
Aristocrática	6 pp	Vino (botella)	
Estancia en posada por día		Común	2 pp
Miserable	7 pc	De calidad	10 po

Asalariados

Los asalariados cualificados serán aquellos que presten un servicio que precise de una competencia (ya sea con armas, herramientas o habilidades): mercenarios, artesanos, escribas y demás. La remuneración indicada en la tabla “Asalariados” es un mínimo, algunos asalariados con experiencia podrían exigir más. A los asalariados no cualificados se les contrata para trabajos que no precisan competencias concretas, como obreros o porteadores.

Asalariados

Servicio	Remuneración
Asalariado cualificado	2 po al día
Asalariado no cualificado	2 pp al día
Mensajero	1 o 2 pc por kilómetro

Lanzamiento de conjuros

La mayoría de poblaciones cuentan con individuos que están dispuestos a lanzar conjuros a cambio de dinero. Si un conjuro tiene componentes caros, suma el precio de estos componentes a la remuneración que aparece en la tabla “Servicios de lanzamiento de conjuros”. Cuanto mayor sea el nivel del conjuro deseado, más difícil será encontrar a alguien que lo lance.

Servicios de lanzamiento de conjuros

Nivel del conjuro	Disponibilidad	Remuneración
Truco	Aldea, pueblo o ciudad	30 po
1	Aldea, pueblo o ciudad	50 po
2	Aldea, pueblo o ciudad	200 po
3	Solo pueblo o ciudad	300 po
4–5	Solo pueblo o ciudad	2000 po
6–8	Solo ciudad	20 000 po
9	Solo ciudad	100 000 po

Objetos mágicos

Las aventuras prometen, aunque sin garantía, que encontrarás objetos mágicos. Más adelante en este documento, en el capítulo “Objetos mágicos”, se describen cientos de objetos mágicos. Aquí se explica lo que debes saber sobre el uso de objetos mágicos.

Identificar un objeto mágico

Algunos objetos mágicos no se pueden distinguir de sus homólogos no mágicos, mientras que otros saltan a la vista. Con solo manipular un objeto mágico, percibirás que tiene algo extraordinario,

pero descubrir sus propiedades no es un proceso automático.

El conjuro *identificar* es el modo más rápido de revelar las propiedades de un objeto. De manera alternativa, puedes concentrarte en un objeto mágico durante un descanso corto mientras estás en contacto físico con él. Al final del descanso, conocerás sus propiedades y cómo usarlas (pero no si pesa sobre él alguna maldición).

A veces, los objetos mágicos te dan pistas sobre sus propiedades. Por ejemplo, la palabra de activación de un anillo podría estar grabada en su interior o un diseño con plumas podría insinuar que se trata de un *anillo de caída de pluma*.

También se pueden descubrir las propiedades de un objeto si te lo pones o si experimentas con él. En el caso de las pociones, basta con probar un poco para saber lo que hacen. Otros objetos podrían requerir una mayor experimentación. Por ejemplo, si tu personaje se pone un *anillo de natación*, tu GM podría decir: “Tus movimientos parecen extrañamente fluidos”. Eso podría darte la idea de sumergirte en un río para ver lo que ocurre. Entonces, tu GM desvelaría que nadas inesperadamente bien.

Sintonización

Algunos objetos mágicos requieren que una criatura forme un vínculo llamado sintonización antes de usar sus propiedades mágicas. Si no te sintonizas con un objeto que requiera sintonización, solo obtendrás sus beneficios no mágicos, salvo que la descripción del objeto indique algo diferente. Por ejemplo, un escudo mágico que requiera sintonización te proporcionará los beneficios de un escudo normal si no te sintonizas con él, pero no te otorgará ninguna de sus propiedades mágicas.

Sintonización durante un descanso corto

Para sintonizarte con un objeto mágico, tendrás que pasar un descanso corto concentrándote solo en ese objeto mientras estás en contacto físico con él (no puede ser el mismo descanso corto que uses para conocer las propiedades del objeto). Esta concentración puede ser en forma de práctica con un arma (para un arma), meditación (para una varita) u otro tipo de actividad adecuada a la naturaleza del objeto. Si se interrumpe el descanso corto, el intento de sintonización fallará. De lo contrario, al final del descanso corto, te sintonizarás con el objeto mágico y podrás acceder a todas sus propiedades mágicas.

No más de tres objetos

No puedes sintonizarte con más de tres objetos mágicos a la vez. Cualquier intento de sintonización con un cuarto objeto resultará infructuoso: antes, deberás poner fin a la sintonización con uno de los otros objetos. Además, no podrás sintonizarte con

más de una copia del mismo objeto. Por ejemplo, no podrás sintonizarte con más de un *anillo de protección* a la vez.

Terminar la sintonización

Tu sintonización con un objeto termina si dejas de cumplir con los requisitos para ella, si el objeto pasa 24 horas a más de 30 m de distancia de ti, si mueres o si otra criatura se sintoniza con el objeto. También puedes poner fin voluntariamente a la sintonización si dedicas otro descanso corto a concentrarte en el objeto, salvo que este esté maldito.

Vestir y empuñar objetos

Utilizar las propiedades de un objeto mágico puede implicar vestirlo o empuñarlo. Un objeto mágico diseñado para vestirlo deberá llevarse puesto de la forma adecuada: las botas se ponen en los pies; los guantes, en las manos; los sombreros y cascos, en la cabeza, y los anillos, en los dedos. Las armaduras mágicas deben ponerse en el cuerpo, los escudos hay que embrazarlos y las capas deben abrocharse por encima de los hombros. Las armas deben empuñarse.

Normalmente, un objeto mágico diseñado para vestirse le valdrá a cualquier criatura independientemente de su tamaño o complejidad. Las prendas mágicas se crean para que resulten fáciles de ajustar o incluso se ajustan mágicamente por sí solas a su portador.

Varios objetos del mismo tipo

En el caso de determinados objetos mágicos, no puedes llevar más de uno del mismo tipo. Normalmente, no puedes llevar más de un par de zapatos, un par de guantes o guanteletes, un par de brazales, una armadura, un objeto que cubra la cabeza o una capa. Tu GM podría hacer excepciones.

Objetos emparejados

Los objetos que vienen en pares, como las botas, los brazales, guanteletes y guantes, solo proporcionan sus beneficios si se visten los dos miembros del mismo par. Por ejemplo, un personaje que lleve una *bota de zancada y brincos* en un pie y una *bota élfica* en el otro no obtendrá ningún beneficio de ninguna de ellas.

Fabricar objetos no mágicos

Para fabricar un objeto no mágico, necesitas herramientas, materias primas y tiempo, según se detalla a continuación. Si cumples los requisitos, podrás fabricar el objeto y usarlo o venderlo al precio normal.

Herramientas

La sección “Herramientas” del capítulo “Equipo” indica las herramientas que se necesitan para crear determinados objetos. Tu GM asignará las herramientas necesarias para los objetos que no se mencionan.

Debes utilizar la herramienta necesaria para crear un objeto y ser competente con esa herramienta. Además, cualquiera que te ayude debe ser competente con ella también.

Materias primas

Para crear un objeto se necesitan materias primas que valgan la mitad de su precio de compra (redondeando hacia abajo). Por ejemplo, necesitas 750 po de materias primas para hacer una armadura de placas, que se vende por 1500 po. Tu GM determinará si las materias primas adecuadas están disponibles.

Tiempo

Para determinar cuántos días se necesitan para crear un objeto (dedicando 8 horas al día), divide su precio de compra en piezas de oro entre 10 (redondeando las fracciones hacia arriba como un día entero). Por ejemplo, necesitas 5 días para crear una ballesta pesada, que se vende por 50 po.

Si se tardan varios días en crear un objeto, no tienen por qué ser consecutivos.

Los personajes pueden aunar esfuerzos para reducir el tiempo de fabricación. Divide el tiempo necesario para crear un objeto entre el número de personajes que trabajan en él. Normalmente, solo puede ayudarte otro personaje, pero tu GM podría permitir más ayudantes.

Elaborar pociones de curación

Los personajes que tengan competencia con los útiles de herborista pueden crear *pociones de curación*. Para ello, deben usar los útiles e invertir 25 po de materias primas en el transcurso de 1 día (8 horas de trabajo).

Elaborar pergaminos de conjuro

Un lanzador de conjuros puede transcribir un conjuro en un pergamino y crear un *pergamino de conjuro* siguiendo las reglas que aparecen a continuación.

Tiempo y coste

Preparar un pergamino requiere cierto tiempo y dinero en función del nivel del conjuro, como se muestra en la tabla “Costes de pergaminos de conjuro”. Por cada día de inscripción, debes trabajar 8 horas.

Si un pergamino requiere varios días de trabajo, no tienen por qué ser consecutivos.

Requisitos para inscribir

Para elaborar un pergamino, debes ser competente en la habilidad Conocimiento arcano o con los suministros de calígrafo y tener el conjuro preparado cada día de trabajo. También debes tener a mano cualquier componente material que necesite el conjuro. Si el conjuro consume sus componentes materiales, se consumirán solo cuando hayas acabado el pergamino. El conjuro usará tu CD de salvación de conjuros y tu bonificador de ataque de conjuros.

Trucos

Si el conjuro inscrito es un truco, la versión del pergamino funciona como si el lanzador tuviera tu nivel.

Costes de pergaminos de conjuro

Nivel del conjuro	Tiempo	Coste
Truco	1 día	15 po
1	1 día	25 po
2	3 días	100 po
3	5 días	150 po
4	10 días	1000 po
5	25 días	1500 po
6	40 días	10 000 po
7	50 días	12 500 po
8	60 días	15 000 po
9	120 días	50 000 po

Conjuros

Obtener conjuros

Para poder lanzar un conjuro, debes prepararlo en tu mente o tener acceso a él a través de un objeto mágico, como un *pergamino de conjuro*. Tus rasgos indican a qué conjuros tienes acceso (de tenerlo), si tienes ciertos conjuros preparados siempre y si puedes cambiar la lista de conjuros que tengas preparados.

Preparar conjuros

Si tienes que preparar una lista de conjuros de nivel 1 o superiores, tu rasgo de lanzamiento de conjuros indica cuándo puedes cambiar la lista y cuántos conjuros puedes cambiar, como se resume en la tabla “Preparación de conjuros según clase”.

Preparación de conjuros según clase

Clase	¿Cuándo cambia?	Cantidad de conjuros
Bardo	Al subir de nivel	Uno
Brujo	Al subir de nivel	Uno
Clérigo	Al finalizar un descanso largo	Cualquiera
Druida	Al finalizar un descanso largo	Cualquiera
Explorador	Al finalizar un descanso largo	Uno
Hechicero	Al subir de nivel	Uno
Mago	Al finalizar un descanso largo	Cualquiera
Paladín	Al finalizar un descanso largo	Uno

La mayoría de monstruos que lanzan conjuros no cambian su lista de conjuros preparados, pero cada GM puede modificarla libremente.

Conjuros siempre preparados

Es posible que algunos rasgos te otorguen conjuros que siempre tienes preparados. Si también tienes una lista de conjuros preparados que puedes modificar, los conjuros que tengas preparados siempre no contarán para el total de esa lista.

Lanzar conjuros

La descripción de cada conjuro tiene una serie de apartados con todos los detalles necesarios para lanzarlo. Las próximas secciones explican cada uno de esos apartados, que van después del nombre del conjuro.

LANZAR CONJUROS CON ARMADURA

Debes tener entrenamiento con la armadura que llevas para lanzar conjuros vistiéndola. De lo contrario, la armadura será un lastre excesivo para lanzar conjuros.

Nivel del conjuro

Todos los conjuros tienen un nivel que va de 0 a 9 y que se indica en su descripción. Este nivel indica lo poderoso que es el conjuro. Además, existen los trucos, unos conjuros sencillos que se pueden lanzar casi de forma rutinaria y que son de nivel 0. Las reglas para cada clase capaz de lanzar conjuros indican cuándo obtienen acceso a conjuros de ciertos niveles los miembros de esa clase.

Espacios de conjuro

El lanzamiento de conjuros es extenuante, así que un lanzador solo puede lanzar un número limitado de conjuros de nivel 1 o superior antes de tener que descansar. Los espacios de conjuro son la forma principal en la que se representa el potencial mágico de un lanzador de conjuros, y cada clase capaz de lanzar conjuros otorga a sus miembros un número limitado de espacios de ciertos niveles de conjuro. Por ejemplo, una mague de nivel 3 tiene cuatro espacios de conjuro de nivel 1 y dos espacios de nivel 2.

Cuando lanzas un conjuro, gastas un espacio del mismo nivel del conjuro o superior y, de esta forma, “llenas” dicho espacio con el conjuro. Imagina que un espacio de conjuro es una especie de hueco de cierto tamaño: pequeño para un espacio de nivel 1 y más grande si el conjuro es de nivel superior. Un conjuro de nivel 1 cabe en un espacio de cualquier tamaño, pero uno de nivel 2 necesita un espacio de nivel 2 como mínimo. Por tanto, cuando una mague de nivel 3 lanza *proyector mágico*, un conjuro de nivel 1, gasta uno de sus cuatro espacios de nivel 1, de modo que le quedan otros tres.

Los espacios de conjuro utilizados se recuperan tras finalizar un descanso largo.

Lanzar conjuros sin espacios

Hay varias formas de lanzar un conjuro sin gastar un espacio de conjuro:

Trucos. Los trucos se lanzan sin emplear espacios de conjuro.

Rituales. Algunos conjuros están marcados como “ritual” en el apartado del tiempo de lanzamiento. Se puede lanzar dichos conjuros utilizando las reglas habituales o de forma ritual. Lanzar un conjuro de forma ritual requiere 10 minutos más del tiempo normal, pero no gasta ningún espacio de conjuro. Para lanzar un conjuro de forma ritual, el lanzador debe tenerlo preparado.

Capacidades especiales. Algunos personajes y monstruos tienen capacidades especiales que les permiten lanzar conjuros específicos sin ningún espacio de conjuro. Lanzar conjuros así suele tener otro tipo de limitaciones, como que solo se pueda lanzar un número de veces al día.

Objetos mágicos. Los *pergaminos de conjuro* y otros objetos mágicos contienen conjuros que se pueden lanzar sin ningún espacio de conjuro. La descripción de dichos objetos especifica cuántas veces se puede lanzar un conjuro desde él.

Usar espacios de conjuro de niveles superiores

Si un lanzador de conjuros utiliza un espacio de mayor nivel que el conjuro que lanza, dicho conjuro pasa a ser del nivel del espacio a efectos de ese lanzamiento. Por ejemplo, si una mague lanza *proyectil mágico* usando un espacio de nivel 2, ese *proyectil mágico* será de nivel 2. A todos los efectos, el conjuro se expande para llenar el hueco.

Algunos conjuros, como *proyectil mágico* y *curar heridas*, se vuelven más poderosos al lanzarlos a un nivel superior, como se explica en sus descripciones.

Escuela mágica

Cada conjuro pertenece a una escuela mágica, que se muestran en la tabla “Escuelas mágicas”. Estas categorías ayudan a describir conjuros, pero no tienen ninguna regla asociada. No obstante, otras reglas hacen referencia a estas escuelas.

Escuelas mágicas

Escuela	Efectos típicos
Abjuración	Impide o deshace efectos dañinos.
Adivinación	Revela información.
Conjuración	Transporta criaturas u objetos.
Encantamiento	Influye en las mentes.
Evocación	Canaliza la energía para crear efectos a menudo destructivos.
Ilusionismo	Engaña a la mente o los sentidos.
Nigromancia	Manipula la vida y la muerte.
Transmutación	Transforma criaturas u objetos.

Listas de conjuros de clases

Si un conjuro forma parte de la lista de una clase, el nombre de la clase aparecerá entre paréntesis tras la escuela mágica. Algunos rasgos otorgan conjuros a la lista de un personaje incluso si no tiene la clase indicada entre paréntesis.

Tiempo de lanzamiento

La mayoría de los conjuros precisan de una acción de magia para lanzarlos, pero algunos requieren una acción adicional, una reacción, 1 minuto o más tiempo. En el apartado del tiempo de lanzamiento se indica qué será necesario.

Un conjuro por cada espacio de conjuro y turno

Durante un turno, solo puedes gastar un espacio de conjuro para lanzar un conjuro. Esto significa que no puedes, por ejemplo, lanzar un conjuro gastando un espacio como acción de magia y otro como acción adicional en el mismo turno.

Desencadenantes de reacciones y acciones adicionales

Si el tiempo de lanzamiento de un conjuro es una reacción, se lanza en respuesta a un suceso definido en el apartado del tiempo de lanzamiento del conjuro. Algunos conjuros que tienen un tiempo de lanzamiento de una acción adicional también se lanzan en respuesta a un suceso definido en el conjuro.

Tiempos de lanzamiento más largos

Ciertos conjuros (incluyendo los que se lanzan como rituales) requieren más tiempo para lanzarlos, ya sean varios minutos o incluso horas. Mientras lanzas un conjuro que tiene un tiempo de lanzamiento de 1 minuto o más, deberás realizar la acción de magia en cada uno de tus turnos y mantener la concentración (consulta el capítulo “Glosario de reglas”) mientras lo haces. Si pierdes la concentración, el conjuro fallará, pero no gastarás un espacio de conjuro. Para volver a lanzar el conjuro, deberás empezar de nuevo.

Alcance

El alcance de un conjuro indica a qué distancia de su lanzador se puede originar su efecto. La descripción del conjuro especifica qué parte del efecto está limitada por el alcance.

Normalmente, el alcance de un conjuro se presenta en una de estas formas:

Distancia. El alcance se expresa en metros.

Toque. El efecto del conjuro se origina en algo que el lanzador debe tocar dentro de su alcance, como se define en el conjuro.

Lanzador. El conjuro se lanza sobre el usuario o emana de él, según se indique en el conjuro.

Si un conjuro tiene efectos desplazables, no se verán restringidos por su alcance, salvo que la descripción indique lo contrario.

Componentes

Los componentes de un conjuro son los requisitos físicos que debe cumplir su lanzador para poder lanzarlo. La descripción de cada conjuro indica si este precisa de componente verbal (V), somático (S) o material (M). Si el lanzador no dispone de alguno de los componentes del conjuro, no podrá lanzarlo.

Verbal (V)

Un componente verbal consiste en un canto esotérico que carece de sentido para quienes no practican la magia. Las palabras deben pronunciarse con voz normal. Aunque el mensaje en sí no es el origen del poder del conjuro, la combinación concreta de ciertos sonidos con una cadencia y un tono específicos pone en movimiento las hebras de la magia. Así, una criatura amordazada o en una zona de silencio mágico no podrá lanzar conjuros con componente verbal.

Somático (S)

Un componente somático es la ejecución de gestos enérgicos o intrincados. Un lanzador de conjuros deberá tener al menos una mano libre para hacer estos movimientos.

Material (M)

Un componente material es un objeto concreto que se emplea para lanzar un conjuro, como se indica entre paréntesis en el apartado de componentes. El conjuro no gasta estos materiales, a menos que su descripción indique algo distinto. El lanzador deberá tener una mano libre para poder acceder a ellos, aunque puede ser la misma que use para ejecutar los componentes somáticos, si los hay.

Si un conjuro no gasta los materiales y no se especifica un coste para ellos, el lanzador puede usar un saquito de componentes (consulta el capítulo “Equipo”) en vez de portar los materiales indicados en el conjuro o sustituirlos por un canalizador mágico si posee un rasgo que le permita reemplazarlos. Para usar un saquito de componentes, debes tener una mano libre para introducirlos en él; para usar un canalizador mágico, debes sostenerlo salvo que su descripción indique algo distinto (consulta las descripciones en el capítulo “Equipo”).

Duración

La duración de un conjuro es el tiempo que este permanece activo después de lanzarlo. Normalmente, la duración de un conjuro se presenta en una de estas formas:

Concentración. Si la duración requiere concentración, sigue las reglas correspondientes (consulta el capítulo “Glosario de reglas”).

Instantáneo. Una duración instantánea significa que la magia del conjuro tendrá efecto solo un instante y luego desaparecerá.

Periodo de tiempo. Una duración que indica un periodo de tiempo especifica cuánto dura el conjuro en asaltos, minutos, horas o similares. Por ejemplo, si en la duración se indica “1 minuto”, significa que el conjuro termina una vez que ha transcurrido 1 minuto. Mientras un conjuro que

tú hayas lanzado siga activo dentro de su periodo de tiempo, puedes ponerle fin (no requiere acción) si no tienes el estado de incapacitado.

Efectos

Los efectos de un conjuro se describen tras el apartado de la duración. Estos detalles indican con exactitud lo que hace el conjuro, que ignora las leyes físicas normales. Cualquier otro resultado más allá de sus efectos queda a discreción de cada GM. Sean cuales sean los efectos, suelen tener que ver con objetivos, tiradas de salvación, tiradas de ataque o las tres cosas a la vez, que se explican a continuación.

Objetivos

Lo más normal es que un conjuro obligue a su lanzador a elegir uno o más objetivos. La descripción de un conjuro indica si hace objetivo a criaturas, objetos u otra cosa.

Un camino despejado hasta el objetivo. Para poder elegir un objetivo para un conjuro, el lanzador deberá tener una ruta clara hasta él, por lo que no podrá estar tras cobertura completa.

Elegirte como objetivo. Si un conjuro tiene como objetivo a una criatura de tu elección, podrás designarte a ti como tal, siempre y cuando no se indique que la criatura debe ser hostil o, explícitamente, que tú no puedes ser el objetivo.

Áreas de efecto. Algunos conjuros, como *ola atronadora*, abarcan una zona denominada “área de efecto”, que se define en el capítulo “Glosario de reglas”. Dicha área determina los objetivos del conjuro. La descripción de un conjuro indica si tiene un área de efecto, que normalmente será una de las siguientes formas: cilindro, cono, cubo, emanación, esfera o línea.

Conciencia de ser objetivo. Salvo que un conjuro tenga un efecto perceptible, el objetivo no sabrá que se está lanzando un conjuro sobre él. Será obvio que efectos muy llamativos, como un relámpago, provienen de un conjuro, mientras que otros más sutiles, como un intento de leer pensamientos, pasarán desapercibidos, salvo que la descripción del conjuro especifique lo contrario.

Objetivos no válidos. Si lanzas un conjuro sobre alguien o algo que no pueda verse afectado por él, no le pasará nada. Sin embargo, si has usado un espacio de conjuro para lanzarlo, ese espacio se gastará igualmente.

IDENTIFICAR UN CONJURO ACTIVO

Si aún está activo, puedes intentar identificar un conjuro no instantáneo por sus efectos observables. Para ello, debes llevar a cabo una acción de estudiar y superar una prueba de Inteligencia (Conocimiento arcano) con CD 15.

Si un conjuro normalmente no tiene efecto sobre un objetivo que supere una tirada de salvación, un objetivo no válido parecerá haber superado su tirada de salvación, aunque no haya hecho una (no dará indicios de que no es un objetivo válido). De lo contrario, percibirás que el conjuro no le ha hecho nada al objetivo.

Tiradas de salvación

Muchos conjuros especifican que un objetivo hace una tirada de salvación para evitar parte de sus efectos o todos ellos. Cada conjuro indica la característica que el objetivo debe usar para la tirada y qué ocurre en caso de éxito o fallo. La forma de calcular la CD de los conjuros es la siguiente:

CD de salvación de conjuros = 8 + tu modificador por aptitud mágica + tu bonificador por competencia

Tiradas de ataque

Algunos conjuros necesitan que el lanzador haga una tirada de ataque para determinar si aciertan al objetivo. La forma de calcular el modificador de ataque para tus conjuros es la siguiente:

Modificador de ataque de conjuros = tu modificador por aptitud mágica + tu bonificador por competencia

Combinar efectos de conjuros

Los efectos de varios conjuros se suman si sus duraciones se solapan. En cambio, los efectos del mismo conjuro lanzado varias veces no se combinan. En vez de eso, se aplica el efecto más potente (como el bonificador más alto) de los lanzamientos mientras se solapan sus duraciones. Si los lanzamientos son igual de potentes y sus duraciones se solapan, se aplica el efecto más reciente. Por ejemplo, si dos clérigos lanzan *bendición* al mismo objetivo, ese objetivo obtendrá el beneficio del conjuro una sola vez y no recibirá dos dados adicionales. Sin embargo, si las duraciones de los conjuros se solapan, el efecto continúa hasta que termina la duración de la segunda *bendición*.

Descripciones de conjuros

Abrir

Transmutación de nivel 2 (bardo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 18 m

Componentes: V

Duración: Instantáneo

Elige un objeto que puedas ver dentro del alcance. Puede ser una puerta, una caja, un cofre, unas espesas, un candado o cualquier otro objeto que posea alguna manera mágica o mundana de impedir el acceso.

Un objetivo que esté cerrado mediante una cerradura normal o que esté atascado o atrancado se abre, desatasca o desatranca. Si el objeto tiene varios cerrojos, solo se desbloquea uno de ellos.

Si el objetivo está cerrado mediante *cerradura arcana*, ese conjuro quedará anulado durante 10 minutos y, durante ese tiempo, el objeto se podrá abrir y cerrar.

Cuando lanzas el conjuro, se escucha un fuerte golpe surgir del objetivo, que es audible a una distancia de 90 m.

Acelerar

Transmutación de nivel 3 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 9 m

Componentes: V, S, M (un viruta de raíz de regaliz)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Elige a una criatura voluntaria que puedas ver dentro del alcance. Hasta que el conjuro termine, la velocidad del objetivo se duplica, gana un bonificador de +2 a su clase de armadura, tiene ventaja en tiradas de salvación de Destreza y consigue una segunda acción en cada uno de sus turnos. Solo puede utilizar esta acción para llevar a cabo una acción de atacar (solo un ataque), correr, destrabarse, esconderse o utilizar.

Cuando el conjuro termine, el objetivo tendrá el estado de incapacitado y una velocidad de 0 hasta el final de su siguiente turno, debido a una ola de somnolencia que lo afecta.

Adivinación

Adivinación de nivel 4 (clérigo, druida, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción o ritual

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S, M (incienso que valga al menos 25 po, que se consume como parte del conjuro)

Duración: Instantáneo

Este conjuro te pone en contacto con un dios o sus sirvientes. Puedes hacer una pregunta sobre un objetivo, un suceso o una actividad específicos que ocurrirán en los próximos 7 días. Tu GM te dará

una respuesta verdadera, que puede ser una frase corta o una rima críptica. El conjuro no tiene en cuenta ninguna circunstancia que pueda alterar la respuesta, como por ejemplo el lanzamiento de otros conjuros.

Si lanzas el conjuro más de una vez antes de finalizar un descanso largo, hay una posibilidad acumulativa del 25 % por cada lanzamiento después del primero de que no recibas ninguna respuesta.

Agarre electrizante

Truco de evocación (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Una descarga eléctrica surge de tu mano hacia una criatura que intentas tocar. Haz un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra el objetivo. Si acierta, el objetivo recibirá 1d8 de daño de relámpago y no podrá realizar ataques de oportunidad hasta el principio de su siguiente turno.

Mejora de truco. El daño aumenta en 1d8 cuando alcanzas los niveles 5 (2d8), 11 (3d8) y 17 (4d8).

Agrandar/reducir

Transmutación de nivel 2 (bardo, druida, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 9 m

Componentes: V, S, M (una pizca hierro en polvo)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Hasta que el conjuro termine, aumenta o reduce el tamaño de una criatura u objeto que puedas ver dentro del alcance (consulta el efecto elegido a continuación). Si el objetivo es un objeto, no puede estar llevándolo ni vistiéndolo nadie. Si es una criatura no voluntaria, puede hacer una tirada de salvación de Constitución y, si la supera, el conjuro no tiene efecto.

Todo lo que vista y lleve una criatura objetivo cambiará de tamaño con ella y cualquier objeto que suelte volverá a su tamaño normal de inmediato. Un arma arrojada o un proyectil recuperará su tamaño normal justo después de acertar a un objetivo o fallar.

Agrandar. El tamaño del objetivo aumenta en una categoría; por ejemplo, de Mediano a Grande. El objetivo también tendrá ventaja en las pruebas de Fuerza y en las tiradas de salvación de Fuerza. Además, sus ataques con armas agrandadas o sin armas causan 1d4 de daño adicional al acertar.

Reducir. El tamaño del objetivo se reduce en una categoría; por ejemplo, de Mediano a Pequeño. El objetivo también tendrá desventaja en las pruebas de Fuerza y en las tiradas de salvación de

Fuerza. Los ataques que haga con armas reducidas o sin armas causan 1d4 menos de daño al acertar (esto no puede reducir el daño a menos de 1).

Alarma

Abjuración de nivel 1 (explorador, mago)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto o un ritual

Alcance: 9 m

Componentes: V, S, M (una campana e hilo de plata)

Duración: 8 horas

Preparas una alarma contra los intrusos. Elige una puerta, una ventana o una zona dentro del alcance que no sea mayor que un cubo de 6 m de lado. Hasta que el conjuro termine, una alarma te alertará siempre que una criatura toque la zona vigilada o entre en ella. Al lanzar el conjuro, puedes designar qué criaturas no activarán la alarma, que puede ser mental o sonora:

Alarma mental. La alarma te avisará con un sonido dentro de tu mente si estás a 1,5 km o menos de la zona vigilada. Si estás durmiendo, te despertará.

Alarma sonora. La alarma producirá el sonido de una campanilla durante 10 segundos, que será audible a 18 m o menos de la zona vigilada.

Aliado planar

Conjuración de nivel 6 (clérigo)

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: 18 m

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Suplicas la ayuda de una entidad de otro mundo, la cual debe resultarte conocida: un dios, un príncipe demonio u otro ser con poder cósmico. Esa entidad enviará a un celestial, un elemental o un infernal que le sea leal para ayudarte, criatura que aparecerá en un espacio sin ocupar dentro del alcance. Si sabes el nombre de una criatura específica, puedes pronunciarlo cuando lances el conjuro para solicitar a esa criatura, aunque igualmente podría aparecer otra (a elección de tu GM).

Cuando la criatura aparece, no se siente forzada a comportarse de ningún modo concreto. Puedes pedirle que realice un servicio a cambio de un pago, pero no está obligada a hacerlo. La tarea solicitada podría ser muy sencilla (“ayúdanos a cruzar esta sima volando” o “échanos una mano en la batalla”) o algo más complicado (“espía a nuestros enemigos” o “protégenos mientras exploramos la mazmorra”). Para negociar por los servicios de la criatura, debes poder comunicarte con ella.

El pago puede adoptar una gran variedad de formas. Un celestial podría solicitar una importante donación de oro u objetos mágicos a un templo aliado, mientras que un infernal podría exigir el sacrificio de un ser vivo o un regalo de un tesoro.

Algunas criaturas podrían solicitar que lleves a cabo alguna misión a cambio de sus servicios.

Una tarea que pueda medirse en minutos requiere un pago equivalente a 100 po por minuto. Una tarea que se mida en horas requiere 1000 po por hora, y una tarea que se mida en días (hasta 10 días) requiere 10 000 po por día. Tu GM puede adaptar los pagos en función de las circunstancias en las que lances el conjuro. Si la tarea está en sintonía con los valores de la criatura, el pago podría reducirse a la mitad o incluso no ser necesario. Las tareas que no implican peligro suelen exigir solo la mitad del pago sugerido, mientras que las que son especialmente peligrosas podrían requerir una donación aún mayor. Raramente una criatura aceptará una tarea que parezca suicida.

Una vez que la criatura complete su tarea o cuando finalice el tiempo de servicio acordado, volverá a su plano natal tras informarte de ello si es posible. Si no eres capaz de llegar a un acuerdo sobre el precio del servicio de la criatura, esta regresará a su plano natal de inmediato.

Aliento de dragón

Transmutación de nivel 2 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción adicional

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (una guindilla)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Tocas a una criatura voluntaria y eliges ácido, frío, fuego, relámpago o veneno. Hasta que el conjuro termine, el objetivo puede usar una acción de magia para exhalar en un cono de 4,5 m. Todas las criaturas situadas en la zona hacen una tirada de salvación de Destreza; sufrirán 3d6 de daño del tipo elegido si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

El daño aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 2 que tenga el espacio.

Alterar el propio aspecto

Transmutación de nivel 2 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Modificas tu forma física. Elige una de las siguientes opciones. Los efectos duran hasta que el conjuro termine; entretanto, puedes usar una acción de magia para sustituir la opción elegida por otra distinta.

Adaptación acuática. Te salen branquias y te crecen membranas entre los dedos. Puedes respirar bajo el agua y obtienes una velocidad nadando igual a tu velocidad.

Armas naturales. Te crecen cascós (contundente), colmillos (perforante), cuernos (perforante) o garras (cortante). Cuando hagas un ataque sin armas para causar daño con el nuevo apéndice, hará 1d6 de daño del tipo indicado entre paréntesis en vez del daño normal de tu ataque sin armas. Además, usarás tu modificador por aptitud mágica para las tiradas de ataque y de daño en vez de tu Fuerza.

Cambiar de aspecto. Alteras tu apariencia. Decide tu aspecto, especificando tu altura, peso, rasgos faciales, timbre de voz, longitud del pelo, tono de piel y cualquier otro rasgo distintivo. Puedes presentarte como un miembro de otra especie, aunque esto no modificará tu perfil de juego. No puedes adoptar el aspecto de una criatura de un tamaño distinto y conservarás tu forma básica: si eres una criatura bípeda, no podrás usar este conjuro para ser un cuadrúpedo, por ejemplo. Hasta que termine el conjuro, puedes usar una acción de magia para volver a cambiar tu aspecto.

Alterar los recuerdos

Encantamiento de nivel 5 (bardo, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 9 m

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Intentas modificar los recuerdos de otra criatura. Una criatura que puedas ver dentro del alcance realiza una tirada de salvación de Sabiduría. Si estás luchando contra ella, tendrá ventaja en la tirada. Si la falla, tendrá el estado de hechizada hasta que termine el conjuro. Mientras esté hechizado de esta manera, el objetivo también tiene el estado de incapacitado y no es consciente de su entorno, aunque puede oírte. Si recibe cualquier daño o es el objetivo de otro conjuro, este conjuro termina y no se modifica ninguno de sus recuerdos.

Mientras dure este sortilegio, puedes afectar al recuerdo de un suceso que haya vivido el objetivo durante las últimas 24 horas y que no haya durado más de 10 minutos. Puedes eliminar permanentemente todo recuerdo del suceso, permitir que lo recuerde con claridad perfecta, cambiar cómo recuerda los detalles o crear un recuerdo de otro suceso.

Debes hablarle al objetivo para describir cómo se ven afectados sus recuerdos y este debe poder comprender tu idioma para que los recuerdos modificados se asienten. Su mente llenará cualquier hueco que falte en los detalles de tu descripción. Si el conjuro termina antes de que acabes de describir los recuerdos modificados, la memoria de la criatura no se verá afectada. De lo contrario, los recuerdos modificados ocuparán el lugar de los reales en cuanto el conjuro termine.

Un recuerdo modificado no tiene por qué afectar al comportamiento de una criatura, en especial si

contradice sus inclinaciones naturales, su alineamiento o sus creencias. Un recuerdo modificado que no sea lógico, como cuánto disfrutó bañándose en ácido, se difuminará y la criatura lo considerará un mal sueño. Tu GM podría considerar que un recuerdo modificado es demasiado ilógico como para afectar a una criatura.

Un conjuro *levantar maldición o restablecimiento mayor* lanzado sobre el objetivo restaurará los recuerdos auténticos de la criatura.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

Puedes alterar recuerdos del objetivo de un suceso que ocurrió hace 7 días (espacio de nivel 6), 30 días (espacio de nivel 7), 365 días (espacio de nivel 8) o en cualquier momento del pasado de la criatura (espacio de nivel 9).

Alzar a los muertos

Nigromancia de nivel 5 (bardo, clérigo, paladín)

Tiempo de lanzamiento: 1 hora

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (un diamante que valga al menos 500 po y que se consume como parte del conjuro)

Duración: Instantáneo

Con un toque, revives a una criatura que no lleve más de 10 días muerta y que no fuera un muerto viviente cuando falleció.

La criatura vuelve a la vida con 1 punto de golpe. El conjuro también neutraliza cualquier veneno que afectase a la criatura en el momento de su muerte.

Este conjuro cierra todas las heridas mortales, pero no devuelve las partes del cuerpo que faltan. Si a la criatura le faltan partes del cuerpo u órganos fundamentales para que sobreviva (por ejemplo, la cabeza), el conjuro falla automáticamente.

Regresar de entre los muertos es una experiencia complicada. El objetivo tendrá un penalizador de -4 a las pruebas con d20. Cada vez que finalice un descanso largo, el penalizador se reduce en 1 hasta desaparecer.

Animar a los muertos

Nigromancia de nivel 3 (clérigo, mago)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: 3 m

Componentes: V, S, M (una gota de sangre, un pedazo de carne y una pizca de polvo de hueso)

Duración: Instantáneo

Elige un montón de huesos o un cadáver de un humanoide Mediano o Pequeño dentro del alcance. El objetivo se convierte en una criatura muerta viviente: un **esqueleto** si eliges un montón de huesos o un **zombi** si eliges un cadáver (consulta los perfiles de las criaturas en el capítulo “Monstruos”).

En cada uno de tus turnos, puedes usar una acción adicional para dar órdenes mentalmente a cada

criatura que hayas creado con el conjuro que esté a 18 m o menos de ti (si controlas a varias criaturas, puedes dar órdenes a cualesquiera de ellas a la vez transmitiéndole la misma orden a cada una). Tú decides qué acción llevará a cabo la criatura y adónde se moverá en su siguiente turno, o puedes dar una orden general, como proteger una cámara o un pasadizo. Si no das ninguna orden, la criatura hace la acción de esquivar y solo se mueve para evitar peligros. En cuanto se le dé una orden, la criatura la cumplirá hasta completar su tarea.

La criatura estará bajo tu control durante 24 horas, tras las cuales dejará de obedecer cualquier orden que le hayas dado. Para mantener el control sobre ella otras 24 horas, deberás volver a lanzarle este conjuro antes de que acabe el periodo actual de 24 horas. Este uso del conjuro refuerza tu control sobre hasta cuatro criaturas que hayas animado con él y no anima una nueva criatura.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. Animas o refuerzas el control sobre dos criaturas muertas vivientes adicionales por cada nivel de conjuro por encima de 3 que tenga el espacio. Cada una de las criaturas debe proceder de un cadáver o un montón de huesos distinto.

Animar objetos

Transmutación de nivel 5 (bardo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 36 m

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Tus órdenes hacen que los objetos cobren vida. Elige una cantidad de objetos no mágicos dentro del alcance que no vista ni lleve nadie, que no estén fijados en una superficie y que no sean Gargantuescos. La cantidad máxima de objetos es igual a tu modificador por aptitud mágica. A estos efectos, un objetivo Mediano o más pequeño cuenta como un objeto, un objetivo Grande cuenta como dos y un objetivo Enorme cuenta como tres.

Cada objetivo se animará, le crecerán patas, se convertirá en un autómata que emplea el perfil de un **objeto animado** y permanecerá bajo tu control hasta que el conjuro termine o hasta que sus puntos de golpe se reduzcan a 0. Cada criatura que crees con este conjuro se considera una aliada para tus aliados y para ti. En combate, comparte tu orden de iniciativa y su turno va justo después del tuyo.

Hasta que el conjuro termine, puedes usar una acción adicional para dar órdenes mentalmente a cada criatura que hayas creado con el conjuro que esté a 150 m o menos de ti (si controlas a varias criaturas, puedes dar órdenes a cualesquiera de ellas a la vez transmitiéndole la misma orden a cada una). Si no das ninguna orden, la criatura hace la acción de esquivar y solo se mueve para evitar peligros.

Cuando los puntos de golpe de la criatura se reducen a 0, recuperará su forma de objeto y cualquier daño sobrante se aplicará a esa forma.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

El daño del golpe de la criatura aumenta en 1d4 (Mediano o más pequeña), 1d6 (Grande) o 1d12 (Enorme) por cada nivel por encima de 5 que tenga el espacio.

Objeto animado

Autómata Enorme o más pequeño, sin alineamiento

CA: 15

PG: 10 (Mediano o más pequeño), 20 (Grande), 40 (Enorme)

Velocidad: 9 m

	MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.	
FUE 16	+3	+3	DES 10	+0	+0	CON 10	+0	+0
INT 3	-4	-4	SAB 3	-4	-4	CAR 1	-5	-5

Inmunidades: psíquico, veneno; asustado, cansancio, envenenado, hechizado, paralizado

Sentidos: visión ciega 9 m; Percepción pasiva 6

Idiomas: entiende los idiomas que conozcas

VD: ninguno (0 PX; BC igual a tu bonificador por competencia)

Acciones

Golpe. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* bonificador igual a tu modificador de ataque de conjuros, alcance 1,5 m. *Acierto:* daño de fuerza igual a 1d4 + 3 (Mediano o más pequeño), 2d6 + 3 + tu modificador por aptitud mágica (Grande) o 2d12 + 3 + tu modificador por aptitud mágica (Enorme).

Antipatía/simpatía

Encantamiento de nivel 8 (bardo, druida, mago)

Tiempo de lanzamiento: 1 hora

Alcance: 18 m

Componentes: V, S, M (una mezcla de vinagre y miel)

Duración: 10 días

Mientras lanzas el conjuro, elige si crea antipatía o simpatía y haz objetivo a una criatura u objeto de tamaño Enorme o más pequeño. A continuación, selecciona un tipo de criatura, como dragones rojos, goblins o vampiros. Las criaturas del tipo elegido harán una tirada de salvación de Sabiduría cuando se acerquen a 36 m o menos del objetivo. La elección de antipatía o simpatía determina lo que le sucede a una criatura si falla la salvación:

Antipatía. La criatura tiene el estado de asustada y deberá utilizar su movimiento en sus turnos para alejarse lo máximo posible del objetivo por la ruta más segura.

Simpatía. La criatura tiene el estado de hechizada y deberá utilizar su movimiento en sus turnos para acercarse lo máximo posible al objetivo por

la ruta más segura. Si la criatura se encuentra a 1,5 m o menos del objetivo, no podrá alejarse de él voluntariamente. Si el objetivo daña a la criatura hechizada, esta podrá hacer una tirada de salvación de Sabiduría para poner fin al efecto, como se describe a continuación.

Poner fin al efecto. Si la criatura asustada o hechizada termina su turno a más de 36 m del objetivo, deberá hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si la supera, dejará de verse afectada por el objetivo. Las criaturas que superen la tirada de salvación contra este efecto serán inmunes a él durante 1 minuto y después podrán verse afectadas otra vez.

Apariencia

Ilusionismo de nivel 5 (bardo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 9 m

Componentes: V, S

Duración: 8 horas

Le das una apariencia ilusoria a cada criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance. Un objetivo no voluntario puede hacer una tirada de salvación de Carisma y, si la supera, el conjuro no le afectará.

Puedes dar la misma apariencia o una distinta a cada objetivo, así como cambiar el aspecto de sus cuerpos y equipo. Puedes hacer que cada criatura parezca 30 cm más alta o más baja y de complexión más pesada o ligera. Un nuevo aspecto debe tener la misma configuración básica de miembros que el objetivo, aunque en el resto de aspectos, la ilusión queda a tu elección y permanecerá hasta que el conjuro termine.

Los cambios realizados por este conjuro pueden descubrirse mediante una inspección física. Por ejemplo, si usas este conjuro para añadir un sombrero a la vestimenta de una criatura, los objetos atravesarán el sombrero.

Si una criatura emplea la acción de estudiar para examinar a un objetivo, podrá hacer una prueba de Inteligencia (Investigación) contra tu CD de salvación de conjuros. Si la supera, sabrá que el objetivo está disfrazado.

Arma espiritual

Evocación de nivel 2 (clérigo)

Tiempo de lanzamiento: Acción adicional

Alcance: 18 m

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Creas una fuerza espectral flotante con el aspecto de un arma de tu elección que permanece hasta que termine el conjuro. La fuerza aparece dentro del

alcance en un espacio de tu elección y puedes hacer inmediatamente un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura que esté a 1,5 m o menos de ella. Si acierta, el objetivo recibe una cantidad de daño de fuerza igual a 1d8 más tu modificador por aptitud mágica.

Como acción adicional en tus siguientes turnos, podrás mover la fuerza hasta 6 m y repetir el ataque contra una criatura que esté a 1,5 m o menos de ella.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

El daño aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 2 que tenga el espacio.

Arma mágica

Transmutación de nivel 2 (explorador, hechicero, mago, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción adicional

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: 1 hora

Tocas un arma no mágica. Hasta que el conjuro termine, esa arma se convierte en un arma mágica con un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño. El conjuro termina antes si lo vuelves a lanzar.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

El bonificador aumenta a +2 si utilizas un espacio de niveles 3 a 5. El bonificador aumenta a +3 si utilizas un espacio de nivel 6 o superior.

Armadura de mago

Abjuración de nivel 1 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (un trozo de piel curtida)

Duración: 8 horas

Tocas a una criatura voluntaria que no lleve armadura. Hasta que el conjuro termine, la CA base del objetivo pasa a ser de 13 más su modificador por Destreza. El conjuro termina antes si el objetivo se pone una armadura.

Asesino fantasmal

Ilusionismo de nivel 4 (bardo, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 36 m

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Accedes a las pesadillas de una criatura a la que puedas ver dentro del alcance y creas una ilusión de sus miedos más profundos que solo ella puede ver. El objetivo hace una tirada de salvación de Sabiduría. Si la falla, sufrirá 4d10 de daño psíquico y tendrá desventaja en las pruebas de característica y en las tiradas de ataque hasta que termine el conjuro. Si la supera, sufrirá la mitad de ese daño y el conjuro terminará.

Además, hasta que termine el conjuro, el objetivo hará una tirada de salvación de Sabiduría al final de cada uno de sus turnos. Si la falla, volverá a sufrir el daño psíquico. Si la supera, el conjuro terminará.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

El daño aumenta en 1d10 por cada nivel por encima de 4 que tenga el espacio.

Aspectos animales

Transmutación de nivel 8 (druida)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 9 m

Componentes: V, S

Duración: 24 horas

Elige cualquier cantidad de criaturas voluntarias que puedas ver dentro del alcance. Todos los objetivos cambian de forma y adoptan la de una bestia Grande o más pequeña con un valor de desafío de 4 o menos. Puedes elegir una forma distinta para cada objetivo. En los siguientes turnos, puedes usar una acción de magia para transformar de nuevo a los objetivos.

El perfil de un objetivo se sustituye por el de la bestia elegida, pero conserva su tipo de criatura, sus puntos de golpe, sus dados de puntos de golpe, su alineamiento, su capacidad para comunicarse y sus puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma. Las acciones del objetivo se ven limitadas por la anatomía de la forma de bestia y no puede lanzar conjuros. El equipo del objetivo se funde con su nueva forma y no podrá usarlo mientras esté en dicha forma.

El objetivo obtiene una cantidad de puntos de golpe temporales igual a los puntos de golpe de la primera forma que adopte. Estos puntos de golpe temporales se desvanecerán si conserva alguno cuando el conjuro termine. La transformación dura hasta que el conjuro termine o hasta que el objetivo le ponga fin como acción adicional.

Atadura planar

Abjuración de nivel 5 (bardo, brujo, clérigo, druida, mago)

Tiempo de lanzamiento: 1 hora

Alcance: 18 m

Componentes: V, S, M (una joya que valga al menos 1000 po y que se consume como parte del conjuro)

Duración: 24 horas

Intentas obligar a un celestial, un elemental, un feérico o un infernal a servirte. La criatura debe estar dentro del alcance durante todo el tiempo de lanzamiento del conjuro (por lo general, primero se invoca a la criatura en el centro de un conjuro *círculo mágico* invertido para atraparla mientras se lanza el conjuro). Al finalizar el lanzamiento, el

objetivo deberá superar una tirada de salvación de Carisma o se verá obligado a servirte hasta que termine el conjuro. Si la criatura se ha invocado o creado mediante otro conjuro, la duración de dicho conjuro se amplía hasta ser igual que la de este.

Una criatura obligada deberá seguir tus órdenes lo mejor que pueda. Puedes ordenarle que te acompañe en una aventura, que proteja un lugar o que entregue un mensaje. Si la criatura es hostil, hará lo posible para retorcér el significado de tus órdenes y así lograr sus propios objetivos. Si la criatura lleva a cabo tus órdenes en su totalidad antes de que termine el conjuro, viajará hasta ti para comunicártelo si estáis en el mismo plano de existencia. Si estás en un plano distinto, regresará al lugar en el que la ataste y permanecerá allí hasta que el conjuro termine.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

La duración aumenta con un espacio de nivel 6 (10 días), 7 (30 días), 8 (180 días) y 9 (366 días).

Augurio

Adivinación de nivel 2 (clérigo, druida, mago)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto o un ritual

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S, M (palitos, huesos, cartas u otros abalorios marcados de forma especial que valgan al menos 25 po)

Duración: Instantáneo

Obtienes un presagio de una entidad de otro mundo sobre los resultados de un curso de acción que planees llevar a cabo en los próximos 30 minutos. Tu GM elige el presagio de la siguiente tabla.

Presagios

Presagio	Para los resultados que sean...
Fortuna	Buenos
Desdicha	Malos
Fortuna y desdicha	Buenos y malos
Indiferencia	Ni buenos ni malos

El conjuro no tiene en cuenta las circunstancias que puedan alterar los resultados, como lanzar otros conjuros.

Si lanzas el conjuro más de una vez antes de finalizar un descanso largo, hay una posibilidad acumulativa del 25 % por cada lanzamiento después del primero de que no recibas ninguna respuesta.

Aura de vida

Abjuración de nivel 4 (clérigo, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Lanzador

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Un aura surge de ti en una emanación de 9 m hasta que el conjuro termine. Mientras permanezcáis dentro, tus aliados y tú tenéis resistencia al daño necrótico y no se podrán reducir vuestros puntos de golpe máximos. Si un aliado con 0 puntos de golpe comienza su turno en el aura, recupera 1 punto de golpe.

Aura mágica de arcanista

Ilusionismo de nivel 2 (mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (un pequeño cuadrado de seda)

Duración: 24 horas

Con un toque, aplicas una ilusión a una criatura voluntaria o un objeto que no lleve ni vista nadie. Las criaturas obtienen el efecto de enmascarar y los objetos, el efecto de aura falsa, ambos descritos a continuación. El efecto durará hasta que termine el conjuro. Si lanzas el conjuro a diario sobre el mismo objetivo durante 30 días, la ilusión permanece hasta que sea disipada.

Enmascarar (criaturas). Elige un tipo de criatura que no sea el auténtico del objetivo. Los conjuros y otros efectos mágicos tratan al objetivo como si fuese una criatura del tipo elegido.

Aura falsa (objetos). Cambias la forma en la que el objetivo se revela ante conjuros y efectos mágicos que detectan las auras mágicas, como el de *detectar magia*. Puedes hacer que un objeto no mágico parezca mágico, que un objeto mágico parezca no mágico o cambiar el aura de un objeto para que parezca pertenecer a una escuela mágica de tu elección.

Aura sagrada

Abjuración de nivel 8 (clérigo)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S, M (un relicario que valga al menos 1000 po)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Hasta que termine el conjuro, emites un aura en una emanación de 9 m. Mientras permanezcan dentro, las criaturas de tu elección tienen ventaja en todas las tiradas de salvación y otras criaturas tienen desventaja en las tiradas de ataque contra ellas. Además, cuando un infernal o un muerto viviente acierte a una criatura afectada con una tirada de ataque cuerpo a cuerpo, el atacante deberá superar una tirada de salvación de Constitución o tendrá el estado de cegado hasta el final de su siguiente turno.

Auxilio

Abjuración de nivel 2 (bardo, clérigo, druida, explorador, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 9 m

Componentes: V, S, M (una tira de tela blanca)

Duración: 8 horas

Elige hasta tres criaturas dentro del alcance. Los puntos de golpe máximos y actuales de cada objetivo aumentan en 5 hasta que termine el conjuro.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

Los puntos de golpe de cada objetivo aumentan en 5 adicionales por cada nivel por encima de 2 que tenga el espacio.

Baile irresistible

Encantamiento de nivel 6 (bardo, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 9 m

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Una criatura que puedas ver dentro del alcance debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si la supera, el objetivo bailará de forma cómica hasta el final de su siguiente turno y utilizará todo su movimiento para bailar en el sitio.

Si la falla, tendrá el estado de hechizado hasta que termine el conjuro. Mientras esté hechizado, el objetivo bailará de forma cómica, empleará todo su movimiento para bailar en el sitio y tendrá desventaja en las tiradas de ataque y de salvación de Destreza, y otras criaturas tendrán ventaja en las tiradas de ataque contra él. En cada uno de sus turnos, el objetivo puede usar una acción para recuperar el control y repetir la tirada de salvación. Si la supera, el conjuro termina.

Barrera de cuchillas

Evocación de nivel 6 (clérigo)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 27 m

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Creas un muro de cuchillas giratorias hechas de energía mágica, que aparecerá dentro del alcance y durará hasta que termine el conjuro. Creas un muro recto de hasta 30 m de longitud, 6 m de altura y 1,5 m de grosor o un muro circular de hasta 18 m de diámetro, 6 m de altura y 1,5 m de grosor. El muro proporciona cobertura tres cuartos y su espacio es terreno difícil.

Cualquier criatura situada en el espacio del muro deberá hacer una tirada de salvación de Destreza; sufrirá 6d10 de daño de fuerza si la falla o la mitad del daño si la supera. Una criatura también deberá hacer la tirada si entra en el espacio del muro o ter-

mina su turno en él. Cada criatura solo hace esta tirada una vez por turno.

Bendición

Encantamiento de nivel 1 (clérigo, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 9 m

Componentes: V, S, M (un símbolo sagrado que valga al menos 5 po)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Bendices hasta tres criaturas dentro del alcance. Siempre que un objetivo haga una tirada de ataque o de salvación antes de que termine el conjuro, sumará 1d4 al resultado de dicha tirada.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

Puedes hacer objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.

Boca mágica

Ilusionismo de nivel 2 (bardo, mago)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto o un ritual

Alcance: 9 m

Componentes: V, S, M (polvo de jade que valga al menos 10 po, que se consume como parte del conjuro)

Duración: Hasta que sea disipado

Implantas un mensaje en un objeto dentro del alcance que se pronunciará en voz alta cuando se cumpla la condición de activación. Elige un objeto que puedas ver y que no lleve ni vista nadie. Luego, di el mensaje, que debe tener 25 palabras o menos, aunque puede transmitirse en un intervalo de hasta 10 minutos. Por último, determina la circunstancia que activará el conjuro para que transmita tu mensaje.

Cuando se produzca esa circunstancia, en el objeto aparecerá una boca mágica que recitará el mensaje con tu voz y al mismo volumen en el que lo dijiste tú. Si el objeto elegido tiene boca o algo que se le parezca (por ejemplo, la boca de una estatua), la boca mágica se formará allí, de modo que las palabras parecerán salir de ella. Cuando lanzas este conjuro, puedes hacer que el efecto termine después de que transmita el mensaje o que permanezca y repita dicho mensaje siempre que se produzca la condición de activación.

La condición puede ser tan genérica o detallada como quieras, aunque debe basarse en fenómenos visuales o audibles que se produzcan a 9 m o menos del objeto. Por ejemplo, podrías indicar que la boca hable cuando cualquier criatura se acerque a 9 m o menos del objeto o cuando una campana de plata suene a 9 m o menos de él.

Bola de fuego

Evocación de nivel 3 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 45 m

Componentes: V, S, M (una pelota de guano de murciélago y azufre)

Duración: Instantáneo

Una ráfaga brillante surge de ti hacia un punto de tu elección dentro del alcance y luego estalla con un rugido sordo en una explosión ardiente. Todas las criaturas situadas en una esfera de 6 m de radio centrada en ese punto harán una tirada de salvación de Destreza; sufrirán 8d6 de daño de fuego si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Los objetos inflamables dentro del área que no lleve o vista nadie empezarán a arder.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

El daño aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 3 que tenga el espacio.

Bola de fuego de explosión retardada

Evocación de nivel 7 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 45 m

Componentes: V, S, M (una pelota de guano de murciélago y azufre)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Un rayo de luz amarilla surge de ti y se condensa en un punto elegido dentro del alcance en forma de una cuenta brillante hasta que termine el conjuro. Cuando el conjuro termina, la cuenta explota y todas las criaturas en una esfera de 6 m de radio centrada en ese punto hacen una tirada de salvación de Destreza. Sufrirán una cantidad de daño de fuego igual al daño total acumulado si fallan la tirada o la mitad del daño si la superan.

El daño base del conjuro es 12d6 y aumenta en 1d6 siempre que termine tu turno si el conjuro aún no ha terminado.

Si una criatura toca la cuenta brillante antes de que el conjuro termine, esa criatura hará una tirada de salvación de Destreza. Si la falla, el conjuro terminará y la cuenta explotará. Si la supera, podrá lanzar la cuenta a una distancia de 12 m o menos. Si la cuenta lanzada entra en el espacio de una criatura o choca con un objeto sólido, el conjuro termina y la cuenta explota.

Cuando estalle, todos los objetos inflamables dentro de la explosión que no lleve o vista nadie empezarán a arder.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

El daño base aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 7 que tenga el espacio.

Buenas bayas

Conjuración de nivel 1 (druida, explorador)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S, M (una rama de muérdago)

Duración: 24 horas

En tu mano aparecen diez bayas, que estarán impregnadas de magia hasta que termine el conjuro. Una criatura puede usar una acción adicional para comerse una, lo que le permite recuperar 1 punto de golpe. Además, la baya proporciona alimento suficiente como para mantener a una criatura durante 1 día.

Las bayas que no se consuman desaparecerán cuando el conjuro termine.

Burla dañina

Truco de encantamiento (bardo)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 18 m

Componentes: V

Duración: Instantáneo

Profieres una sarta de improperios mezclados con encantamientos sutiles hacia una criatura que puedas ver u oír dentro del alcance. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría o recibirá 1d6 de daño psíquico y tendrá desventaja en la próxima tirada de ataque que realice antes de que acabe su siguiente turno.

Mejora de truco. El daño aumenta en 1d6 cuando alcanzas los niveles 5 (2d6), 11 (3d6) y 17 (4d6).

Caída de pluma

Transmutación de nivel 1 (bardo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Reacción, que llevas a cabo cuando tú o una criatura que puedas ver a 18 m o menos de ti caigáis

Alcance: 18 m

Componentes: V, M (una pluma pequeña o un poco de plumón)

Duración: 1 minuto

Elige hasta cinco criaturas dentro del alcance que estén cayendo. La velocidad de descenso de cada objetivo se reduce a 18 m por asalto hasta que el conjuro termine. Si una criatura aterriza antes de que el conjuro termine, no sufrirá daño de la caída y el conjuro terminará para esa criatura.

Calentar metal

Transmutación de nivel 2 (bardo, druida)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 18 m

Componentes: V, S, M (un trozo de hierro y una llama)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Elige un objeto metálico fabricado que puedas ver dentro del alcance, como un arma de metal o una armadura metálica media o pesada. Haces que el objeto se ponga al rojo vivo. Cualquier criatura que esté en contacto físico con el objeto recibirá 2d8 de daño de fuego cuando lances el conjuro. Hasta que el conjuro termine, puedes usar una acción adicional en cada uno de tus turnos posteriores para volver a causar este daño si el objeto está dentro del alcance.

Si una criatura sostiene o lleva puesto el objeto y recibe el daño de este, deberá superar una tirada de salvación de Constitución o dejará caer el objeto si puede. Si no lo deja caer, tendrá desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de característica hasta el principio de tu siguiente turno.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

El daño aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 2 que tenga el espacio.

Calmar emociones

Encantamiento de nivel 2 (bardo, clérigo)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 18 m

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Cada humanoide en una esfera de 6 m de radio centrada en un punto que elijas dentro del alcance deberá superar una tirada de salvación de Carisma o se verá afectado por uno de los siguientes efectos (elige uno por cada criatura):

- La criatura tiene inmunidad a los estados de asustada y hechizada hasta que el conjuro termine. Si la criatura ya estaba asustada o hechizada, se suprimen esos estados hasta que el conjuro termine.
- La criatura se vuelve indiferente hacia las criaturas de tu elección hacia las que sea hostil. Esta indiferencia termina si el objetivo recibe daño o si observa cómo alguno de sus aliados resulta dañado. Cuando el conjuro termine, la actitud de la criatura volverá a la normalidad.

Cambiar de forma

Transmutación de nivel 9 (druida, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S, M (una diadema de jade que valga al menos 1500 po)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Asumes la forma de otra criatura hasta que termine el conjuro o hasta que uses una acción de magia para adoptar otra forma para la que cumplas los requisitos. La nueva forma debe ser la de una criatura con un valor de desafío igual o menor a tu nivel o valor de desafío. Tienes que haber visto alguna

criatura de ese tipo y no puede ser un autómatas ni un muerto viviente.

Cuando lanzas el conjuro, obtienes una cantidad de puntos de golpe temporales igual a los puntos de golpe de la primera forma que adoptes. Estos puntos de golpe temporales se desvanecerán si conservas alguno cuando el conjuro termine.

Tu perfil se sustituye por el de la forma elegida, pero conservarás tu tipo de criatura, alineamiento, personalidad, puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma, puntos de golpe, dados de puntos de golpe, competencias y capacidad para comunicarte. También conservas el rasgo Lanzamiento de conjuros si lo tienes.

Al cambiar de forma, eliges si tu equipo cae al suelo o cambia de tamaño y forma para adaptarse a tu nuevo aspecto mientras lo adoptes.

Caminar sobre el agua

Transmutación de nivel 3 (clérigo, druida, explorador, hechicero)

Tiempo de lanzamiento: Acción o ritual

Alcance: 9 m

Componentes: V, S, M (un trozo de corcho)

Duración: 1 hora

Este conjuro concede la capacidad de moverse por encima de cualquier superficie líquida, como agua, ácido, barro, nieve, arenas movedizas o lava, como si se tratara de un suelo sólido inofensivo (aunque las criaturas que crucen lava derretida pueden seguir sufriendo daño por el calor). Hasta diez criaturas voluntarias que elijas dentro del alcance obtienen esta capacidad hasta que termine el conjuro.

Los objetivos afectados deben emplear una acción adicional para pasar de la superficie del líquido al propio líquido y viceversa, pero si caen en él, pasarán a través de la superficie al líquido que hay debajo.

Campo antimagia

Abjuración de nivel 8 (clérigo, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S, M (virutas de hierro)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Un aura de antimagia te envuelve en una emanación de 3 m. Dentro de ella nadie puede lanzar conjuros, emplear acciones de magia o crear otros efectos mágicos, y estos efectos no pueden hacer objetivo o afectar a nada de su interior. Las propiedades mágicas de los objetos mágicos no funcionan dentro del aura ni afectan a nada que esté en su interior.

Las áreas de efecto que crean los conjuros u otro tipo de magia no pueden penetrar en el aura y nadie puede teletransportarse ni usar el viaje interplanar

para entrar o salir de ella. Los portales se cierran de forma temporal mientras estén dentro del aura.

Los conjuros activos se suprimen en la zona, salvo los que lancen un artefacto o deidad. Mientras un efecto está suprimido, no funciona, pero el tiempo que pasa suprimido cuenta para su duración.

Disipar magia no tiene efecto en el aura, y las auras que creadas por distintos conjuros *campo antimagia* no se anulan entre sí.

Caparazón antivida

Abjuración de nivel 5 (druida)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Un aura se extiende alrededor de ti en una emanación de 3 m hasta que el conjuro termine. El aura impide que las criaturas que no sean autómatas o muertos vivientes penetren total o parcialmente en ella, pero sí que pueden lanzar conjuros o realizar ataques con armas a distancia o de gran alcance a través de la barrera.

Si tu movimiento obliga a que una criatura afectada atraviese la barrera, el conjuro termina.

Castigo abrasador

Evocación de nivel 1 (paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción adicional, que realizas de inmediato tras acertar a un objetivo con un arma cuerpo a cuerpo o un ataque sin armas

Alcance: Lanzador

Componentes: V

Duración: 1 minuto

Al golpear al objetivo, sufre 1d6 de daño de fuego adicional del ataque. Al principio de cada uno de sus turnos hasta que el conjuro termine, el objetivo sufrirá 1d6 de daño de fuego y luego hará una tirada de salvación de Constitución. Si la falla, el conjuro seguirá activo. Si la supera, el conjuro terminará.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

Todo el daño aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.

Castigo brillante

Transmutación de nivel 2 (paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción adicional, que realizas de inmediato tras acertar a una criatura con un arma cuerpo a cuerpo o un ataque sin armas

Alcance: Lanzador

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

El objetivo del golpe recibe 2d6 de daño radiante adicional del ataque. Hasta que el conjuro termine, el objetivo emitirá luz brillante en un radio de 1,5 m,

las tiradas de ataque contra él tendrán ventaja y no podrá beneficiarse del estado de invisible.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

El daño aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 2 que tenga el espacio.

Castigo divino

Evocación de nivel 1 (paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción adicional, que realizas de inmediato tras acertar a un objetivo con un arma cuerpo a cuerpo o un ataque sin armas

Alcance: Lanzador

Componentes: V

Duración: Instantáneo

El objetivo sufre 2d8 de daño radiante adicional del ataque. Este daño aumenta en 1d8 si el objetivo es un infernal o un muerto viviente.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

El daño aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.

Cautiverio

Abjuración de nivel 9 (brujo, mago)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: 9 m

Componentes: V, S, M (una estatuilla del objetivo que valga al menos 5000 po)

Duración: Hasta que sea disipado

Creas una restricción mágica para apresar a una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si la supera, el conjuro no le afectará y será inmune a él durante las próximas 24 horas. Si la falla, quedará aprisionado. Mientras esté aprisionado, el objetivo no necesitará respirar, comer ni beber y tampoco envejecerá. Los conjuros de adivinación no podrán localizar ni percibir al objetivo, que tampoco podrá teletransportarse.

Hasta que el conjuro termine, el objetivo también se verá afectado por uno de los siguientes efectos, a tu elección:

Contención mínima. El objetivo queda reducido a una altura de 2,5 cm y atrapado dentro de una gema u otro objeto similar, que es indestructible. La luz puede atravesar la piedra preciosa (permitiendo que el objetivo vea lo que hay fuera y las demás criaturas vean lo que hay dentro), pero nada más puede atravesarla de ninguna forma.

Encadenamiento. Unas cadenas firmemente ancladas al suelo retienen al objetivo. El objetivo tiene el estado de apresado y no hay ninguna forma de moverlo.

Entierro. El objetivo queda sepultado bajo tierra en un globo hueco de fuerza mágica con un tamaño justo como para contenerlo. Nada puede entrar ni salir del globo.

Presidio cercado. El objetivo está atrapado en un semiplano protegido contra la teletransportación y el viaje interplanar. El semiplano puede ser un laberinto, una jaula, una torre o una estructura similar.

Sueño. El objetivo tiene el estado de inconsciente y no se le puede despertar.

Poner fin al conjuro. Cuando lances el conjuro, especifica una condición que le ponga fin. Puede ser tan sencilla o complicada como quieras, aunque tu GM debe estar de acuerdo en que tenga una alta probabilidad de llegar a ocurrir en la próxima década. La condición debe ser una acción observable, como que alguien haga una ofrenda concreta en el templo de tu dios, salve a tu amor verdadero o derrote a un monstruo concreto.

Un conjuro *disipar magia* puede poner fin al conjuro solamente si se lanza con un espacio de conjuro de nivel 9 y hace objetivo a la prisión o al componente usado para crearla.

Cerradura arcana

Abjuración de nivel 2 (mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (polvo de oro que valga al menos 25 po, que se consume como parte del conjuro)

Duración: Hasta que sea disipado

Tocas una puerta, ventana, portón, recipiente o trampilla cerrados y se cierra mágicamente como con llave hasta que el conjuro termine. Esta cerradura no puede abrirse por medios no mágicos, pero tú y las criaturas que designes cuando lanzas el conjuro podéis abrir y cerrar el objeto a pesar de esta cerradura. También puedes elegir una contraseña que, dicha en voz alta a 1,5 m o menos del objeto, lo desbloquea durante 1 minuto.

Círculo de muerte

Nigromancia de nivel 6 (brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 45 m

Componentes: V, S, M (una perla negra pulverizada que valga al menos 500 po)

Duración: Instantáneo

Una energía negativa se propaga en un radio de 18 m desde un punto que elijas dentro del alcance. Todas las criaturas situadas en la zona realizan una tirada de salvación de Constitución; sufrirán 8d8 de daño necrótico si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

El daño aumenta en 2d8 por cada nivel por encima de 6 que tenga el espacio.

Círculo de teletransportación

Conjuración de nivel 5 (bardo, brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: 3 m

Componentes: V, M (tintas inusuales que valgan al menos 50 po, que se consumen como parte del conjuro)

Duración: 1 asalto

Mientras lanzas el conjuro, trazas en el suelo un círculo de 1,5 m de radio en el cual inscribes sellos que vinculan tu ubicación con un círculo de teletransportación permanente de tu elección cuya secuencia de sellos conozcas y que esté en el mismo plano de existencia que tú. En el círculo dibujado aparecerá un portal brillante que permanecerá abierto hasta el final de tu siguiente turno. Cualquier criatura que entre en el portal aparecerá instantáneamente a 1,5 m o menos del círculo de destino o en el espacio sin ocupar más cercano si ese está ocupado.

Muchos grandes templos y casas gremiales, así como otros lugares importantes, cuentan con círculos de teletransportación permanentes. Cada uno incluye una secuencia de sellos única, una serie de runas dispuestas con un patrón concreto.

La primera vez que obtienes la capacidad de lanzar este conjuro, aprendes las secuencias de sellos de dos destinos en el Plano Material a elección de tu GM. Durante tus aventuras, es posible que aprendas más secuencias de sellos. Puedes memorizar una nueva secuencia de sellos si la estudias durante 1 minuto.

Si lanzas este conjuro a diario en el mismo lugar durante 365 días, puedes crear un círculo de teletransportación permanente.

Círculo mágico

Abjuración de nivel 3 (brujo, clérigo, mago, paladín)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: 3 m

Componentes: V, S, M (sal y plata en polvo que valga al menos 100 po, que se consumen como parte del conjuro)

Duración: 1 hora

Creas un cilindro de energía mágica de 3 m de radio y 6 m de altura centrado en un punto del suelo que puedas ver dentro del alcance. En los puntos de intersección entre el cilindro y el suelo o cualquier otra superficie aparecerán unas runas brillantes.

Elige uno o más de los siguientes tipos de criaturas: celestiales, elementales, feéricos, infernales o muertos vivientes. El círculo afecta a una criatura del tipo elegido de las siguientes formas:

- La criatura no puede entrar voluntariamente en el cilindro por medios no mágicos. Si la criatura intenta usar el teletransporte o el viaje interpla-

nar para hacerlo, antes deberá superar una tirada de salvación de Carisma.

- La criatura tiene desventaja en las tiradas de ataque contra objetivos que estén dentro del cilindro.
- Los objetivos dentro del cilindro no pueden ser poseídos por la criatura ni obtener los estados de asustados o hechizados a causa de ella.

Cada vez que lances este conjuro, puedes hacer que su magia funcione en sentido inverso para impedir que una criatura del tipo especificado salga del cilindro y proteger así a los objetivos que estén fuera de él.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

La duración aumenta en 1 hora por cada nivel por encima de 3 que tenga el espacio.

Clarividencia

Adivinación de nivel 3 (bardo, clérigo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: 1,5 km

Componentes: V, S, M (un canalizador que valga al menos 100 po; puede ser una trompetilla enjoyada o un ojo de cristal)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Creas un sensor invisible dentro del alcance en un lugar que conozcas (que hayas visitado o visto antes) o en un lugar obvio, aunque no lo conozcas (por ejemplo, tras una puerta, al girar una esquina o en una arboleda). Este sensor intangible e invulnerable permanecerá allí hasta que el conjuro termine.

Cuando lances el conjuro, elige la vista o el oído. Podrás usar el sentido elegido como si estuvieras en el espacio del sensor. Como acción adicional, puedes cambiar entre la vista y el oído.

Cualquier criatura que pueda percibir el sensor (por ejemplo, que se esté beneficiando del conjuro *ver invisibilidad* o que tenga visión verdadera) verá un orbe luminoso del tamaño aproximado de tu puño.

Clavo mental

Adivinación de nivel 2 (brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 36 m

Componentes: S

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Introduces una púa de energía psiónica en la mente de una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo hace una tirada de salvación de Sabiduría; sufrirá 3d8 de daño psíquico si la falla o la mitad del daño si la supera. Además, si falla la tirada, conocerás en todo momento la ubicación del objetivo hasta que el conjuro termine, pero solo mientras los dos estéis en el mismo plano de existencia. Mien-

tras tengas este conocimiento, la criatura no podrá ocultarse de ti y, si tiene el estado de invisible, no se beneficiará de dicho estado contra ti.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

El daño aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 2 que tenga el espacio.

Clon

Nigromancia de nivel 8 (mago)

Tiempo de lanzamiento: 1 hora

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (un diamante que valga al menos 1000 po, que se consume como parte del conjuro, y un recipiente sellable que valga al menos 2000 po y sea lo bastante grande como para alojar a la criatura que se clone)

Duración: Instantáneo

Tocas a una criatura o al menos un cubo de su carne de 2,5 cm. Dentro del recipiente empleado para lanzar el conjuro se crea un duplicado inerte de la criatura que alcanza la madurez en 120 días; tú decides si el clon terminado tiene la misma edad que la criatura o si es más joven. El clon permanecerá inerte y durará indefinidamente, siempre que su recipiente se mantenga intacto.

Si la criatura original muere después de que el clon haya madurado, su alma se transferirá al clon si el alma es libre y desea regresar. El clon es físicamente idéntico al original, al igual que su personalidad, sus recuerdos y sus capacidades, pero no posee nada de su equipo original. Los restos mortales de la criatura original, si existen, se volverán inertes y no podrán ser devueltos a la vida, ya que el alma de la criatura está en otra parte.

Cofre oculto

Conjuración de nivel 4 (mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (un cofre con unas dimensiones de 90 cm por 60 cm por 60 cm, construido de materiales raros que valgan al menos 5000 po, así como una réplica Diminuta hecha de los mismos materiales y que valga al menos 50 po)

Duración: Hasta que sea disipado

Ocultas un cofre y todo su contenido en el Plano Etéreo. Debes tocar el cofre y la réplica en miniatura que sirve como componente material del conjuro. El cofre puede contener hasta 0,34 m³ de material inerte (90 cm por 60 cm por 60 cm).

Mientras el cofre permanezca en el Plano Etéreo, puedes usar una acción de magia y tocar la réplica para recuperar dicho cofre, que aparecerá en un espacio sin ocupar en el suelo a 1,5 m de ti. Puedes enviar el cofre de regreso al Plano Etéreo usando una acción de magia para tocar el cofre y la réplica.

Después de 60 días, hay una posibilidad acumulativa del 5 % al final de cada día de que el efecto del conjuro termine. El conjuro también termina si vuelves a lanzarlo o si se destruye la réplica Diminuta del cofre. Si el conjuro termina y el cofre grande está en el Plano Etéreo, permanecerá allí hasta que otra persona o tú lo encontréis.

Compulsión

Encantamiento de nivel 4 (bardo)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 9 m

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Todas las criaturas de tu elección que puedas ver dentro del alcance deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría o tendrán el estado de hechizadas hasta que el conjuro termine.

Mientras dure, puedes usar una acción adicional para designar una dirección horizontal respecto a ti. Cada criatura hechizada deberá usar todo el movimiento que pueda para avanzar en esa dirección por la ruta más segura durante su próximo turno. Tras moverse de este modo, un objetivo repite la tirada de salvación y, si tiene éxito, se librará del conjuro.

Comunión

Adivinación de nivel 5 (clérigo)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto o un ritual

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S, M (incienso)

Duración: 1 minuto

Te pones en contacto con una deidad o con un representante divino y le haces hasta tres preguntas que se puedan responder con sí o no. Tienes que realizar las preguntas antes de que el conjuro termine y recibirás una respuesta correcta a cada una de ellas.

Los seres divinos no tienen por qué ser omniscientes, por lo que si la deidad no tiene información sobre lo que le preguntas, puede responderte “ambiguo”. En caso de que una respuesta de una sola palabra pudiera inducir a error o ser contraria a los intereses de la deidad, tu GM podría ofrecer en su lugar una frase corta.

Si lanzas el conjuro más de una vez antes de finalizar un descanso largo, hay una posibilidad acumulativa del 25 % por cada lanzamiento después del primero de que no recibas ninguna respuesta.

Comunión con la naturaleza

Adivinación de nivel 5 (druida, explorador)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto o un ritual

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Comulgas con espíritus de la naturaleza y obtienes información sobre la zona circundante. En exteriores, el conjuro te proporciona información de la zona a 4,5 km a tu alrededor. En cavernas y otros entornos naturales subterráneos, el radio se ve limitado a 90 m. El conjuro no funciona en lugares en los que la naturaleza ha sido sustituida por construcciones, como castillos y asentamientos.

Elige tres de los siguientes hechos, que aprenderás según corresponda a la zona del conjuro:

- Ubicaciones de asentamientos.
- Ubicaciones de portales a otros planos de existencia.
- La ubicación de una criatura con un valor de desafío de 10 o más (a elección de tu GM) que sea celestial, elemental, feérico, infernal o muerto viviente.
- El tipo de planta, mineral o bestia más frecuente (tú decides cuál).
- Ubicaciones de masas de agua.

Por ejemplo, podrías determinar el paradero de un monstruo poderoso en la zona y la ubicación de masas de agua y de cualquier pueblo cercano.

Confusión

Encantamiento de nivel 4 (bardo, druida, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 27 m

Componentes: V, S, M (tres cáscaras de nuez)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Todas las criaturas situadas en una esfera de 3 m de radio centrada en un punto que elijas dentro del alcance deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría o no podrán usar acciones adicionales ni reacciones y deberán tirar 1d10 al principio de cada uno de sus turnos para determinar su comportamiento ese turno. Para ello, consulta la tabla que se muestra a continuación.

Id10 Comportamiento del turno

1 El objetivo no usa ninguna acción y emplea todo su movimiento para desplazarse. Para determinar la dirección, tira 1d4: con un 1, se moverá al norte; con un 2, al este; con un 3, al sur; con un 4, al oeste.

2–6 El objetivo no se mueve ni realiza acciones.

7–8 El objetivo no se mueve y emplea la acción de atacar para hacer un ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura aleatoria dentro de su alcance. Si no hay ninguna dentro de su alcance, el objetivo no hace ninguna acción.

9–10 El objetivo elige su comportamiento.

Al final de cada uno de sus turnos, un objetivo afectado repite la tirada de salvación y, si tiene éxito, se libraré del conjuro.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

El radio de la esfera aumenta en 1,5 m por cada nivel por encima de 4 que tenga el espacio.

Conjurar animales

Conjuración de nivel 3 (druida, explorador)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 18 m

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Conjuras espíritus de la naturaleza que aparecen como una manada Grande de animales espectrales e intangibles en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance. La manada permanecerá hasta que el conjuro termine y puedes elegir la forma animal de los espíritus, como lobos, serpientes o aves.

Tienes ventaja en las tiradas de salvación de Fuerza mientras estés a 1,5 m o menos de la manada. Además, cuando te muevas en tu turno, también podrás mover a la manada hasta 9 m a un espacio sin ocupar que puedas ver.

Siempre que la manada se mueva a 3 m o menos de una criatura que puedas ver y siempre que una criatura que puedas ver entre en un espacio a 3 m o menos de la manada o termine su turno allí, puedes obligar a la criatura a hacer una tirada de salvación de Destreza. Si la falla, recibirá 3d10 de daño cortante. Una criatura solo hace esta tirada una vez por turno.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

El daño aumenta en 1d10 por cada nivel por encima de 3 que tenga el espacio.

Conjurar celestial

Conjuración de nivel 7 (clérigo)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 27 m

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Conjuras un espíritu de los Planos Superiores, que se manifiesta como un pilar de luz de 3 m de radio y 12 m de alto centrado en un punto dentro del alcance. Por cada criatura que puedas ver en el cilindro, elige qué tipo de luz brilla sobre ella:

Luz abrasadora. El objetivo hace una tirada de salvación de Destreza; sufrirá 6d12 de daño radiante si la falla o la mitad del daño si la supera.

Luz sanadora. El objetivo recupera una cantidad de puntos de golpe igual a 4d12 más tu modificador por aptitud mágica.

Hasta que el conjuro termine, una luz brillante llena el cilindro y, cuando te muevas en tu turno, también puedes mover el cilindro hasta 9 m.

Siempre que el cilindro entre en el espacio de una criatura que puedas ver y siempre que una criatura que puedas ver entre en el cilindro o termine su turno en él, puedes bañar a la criatura con una de las luces. Una criatura puede verse afectada por este conjuro solo una vez por turno.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

El daño y la curación aumentan en 1d12 por cada nivel por encima de 7 que tenga el espacio.

Conjurar elemental

Conjuración de nivel 5 (druida, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 18 m

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Invocas un espíritu Grande e intangible de los Planos Elementales, que aparece en un espacio sin ocupar dentro del alcance. Elige el elemento del espíritu, que determina su tipo de daño: agua (frío), aire (relámpago), fuego (fuego) o tierra (trueno). El espíritu permanece hasta que el conjuro termine.

Siempre que una criatura que puedas ver entre en el espacio del espíritu o empiece su turno a 1,5 m o menos de él, puedes obligarla a hacer una tirada de salvación de Destreza si el espíritu no tiene ninguna criatura apresada. Si la falla, el objetivo sufrirá 8d8 de daño del tipo del espíritu y tendrá el estado de apresado hasta que el conjuro termine. Al principio de cada uno de sus turnos, el objetivo apresado repite la tirada de salvación. Si la falla, sufrirá 4d8 de daño del tipo del espíritu. Si la supera, dejará de estar apresado por él.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

El daño aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 5 que tenga el espacio.

Conjurar elementales menores

Conjuración de nivel 4 (druida, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Conjuras espíritus de los Planos Elementales que revolotean a tu alrededor en una emanación de 4,5 m mientras dure el conjuro. Hasta que el conjuro termine, cualquier ataque que hagas causará 2d8 de daño adicional cuando aciertes a una criatura dentro de la emanación. Ese daño será de ácido, frío, fuego o relámpago (a tu elección cuando ataques).

Además, el suelo incluido en la emanación se considerará terreno difícil para tus enemigos.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

El daño aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 4 que tenga el espacio.

Conjurar feérico

Conjuración de nivel 6 (druida)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 18 m

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Conjuras un espíritu Mediano de los Parajes Feéricos en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance. El espíritu dura hasta que termine el conjuro y toma la forma de una criatura feérica de tu elección. Cuando aparezca, puedes hacer un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura a 1,5 m o menos de él. Si acierta, el objetivo sufrirá una cantidad de daño psíquico igual a 3d12 más tu modificador por aptitud mágica y tendrá el estado de asustado hasta el principio de tu siguiente turno, y tanto el espíritu como tú seréis el origen de su miedo.

Como acción adicional en tus siguientes turnos, puedes teletransportar el espíritu a un espacio sin ocupar que puedas ver a 9 m o menos del espacio que ocupaba antes y hacer el ataque contra una criatura a 1,5 m o menos de él.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

El daño aumenta en 1d12 por cada nivel por encima de 6 que tenga el espacio.

Conjurar seres del bosque

Conjuración de nivel 4 (druida, explorador)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Conjuras espíritus de la naturaleza que revolotean a tu alrededor en una emanación de 3 m hasta que el conjuro termine. Siempre que la emanación entre en el espacio de una criatura que puedas ver y siempre que una criatura que puedas ver entre en la emanación o termine su turno allí, puedes obligar a la criatura a hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Sufrirá 5d8 de daño de fuerza si la falla o la mitad del daño si la supera. Una criatura solo hace esta tirada una vez por turno.

Además, hasta que termine el conjuro, puedes llevar a cabo la acción de destrabarse como acción adicional.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

El daño aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 4 que tenga el espacio.

Cono de frío

Evocación de nivel 5 (druida, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S, M (un cono pequeño de cristal o vidrio)

Duración: Instantáneo

Emites una ráfaga de aire helado. Todas las criaturas situadas en un cono de 18 m que se origina en ti hacen una tirada de salvación de Constitución; sufrirán 8d8 de daño de frío si la fallan o la mitad de daño si la superan. Si una criatura muere a causa de este conjuro, se convertirá en una estatua congelada hasta que se descongele.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

El daño aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 5 que tenga el espacio.

Conocer las leyendas

Adivinación de nivel 5 (bardo, clérigo, mago)

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S, M (incienso que valga al menos 250 po, que se consume como parte del conjuro, y cuatro tiras de marfil que valgan al menos 50 po)

Duración: Instantáneo

Nombra o describe a una persona, un lugar o un objeto famosos. El conjuro traerá a tu mente un breve resumen de la información relevante sobre lo nombrado, que describe tu GM.

Esta información pueden ser detalles importantes, revelaciones simpáticas o incluso conocimiento secreto que no es de dominio público. Cuanta más información tengas ya sobre esa cosa, más precisa y detallada será la que consigas. La información será cierta, pero puede estar disimulada bajo un lenguaje metafórico o poético, a discreción de tu GM.

Si lo que has nombrado no es famoso, en su lugar escucharás una musiquilla triste tocada con un trombón y el conjuro fallará.

Consagrar

Abjuración de nivel 5 (clérigo)

Tiempo de lanzamiento: 24 horas

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (incienso que valga al menos 1000 po, que se consume como parte del conjuro)

Duración: Hasta que sea disipado

Tocas un punto e impregnas una zona a su alrededor con poder sagrado o impío. El área puede tener un radio de hasta 18 m y el conjuro falla si el radio incluye cualquier zona que ya esté bajo el efecto de *consagrar*. La zona afectada tiene los siguientes efectos.

Protección sagrada. Elige cualquiera de los siguientes tipos de criatura: aberración, celestial, elemental, feérico, infernal o muerto viviente. Las criaturas de los tipos elegidos no podrán entrar en la zona voluntariamente, y cualquier criatura poseída o con los estados de asustada o hechizada a causa de ellas dejarán de estarlo mientras permanezcan en la zona.

Efecto adicional. Vinculas un efecto adicional de la siguiente lista:

Coraje. Las criaturas de cualesquiera tipos que elijas no podrán obtener el estado de asustadas dentro de la zona.

Descanso plácido. Los cadáveres enterrados en la zona no se pueden convertir en muertos vivientes.

Don de lenguas. Las criaturas de cualesquiera tipos que elijas se pueden comunicar con cualquier otra criatura en la zona, aunque no compartan ningún idioma común.

Intromisión extradimensional. Las criaturas de cualesquiera tipos que elijas no pueden entrar en la zona ni salir de ella usando el teletransporte o el viaje interplanar.

Luz del día. La zona se llena de luz brillante. La oscuridad mágica creada por conjuros de niveles menores que el de este conjuro no puede extinguir la luz.

Oscuridad. La zona se llena de oscuridad. La luz normal y la luz mágica creada por conjuros de niveles menores que el de este conjuro no pueden iluminar la zona.

Resistencia. Las criaturas de cualesquiera tipos que elijas tienen resistencia a un tipo de daño de tu elección dentro de la zona.

Silencio. Ningún sonido puede salir de la zona ni penetrar en ella.

Terror. Las criaturas de cualesquiera tipos que elijas tienen el estado de asustadas dentro de la zona.

Vulnerabilidad. Las criaturas de cualesquiera tipos que elijas tienen vulnerabilidad a un tipo de daño de tu elección dentro de la zona.

Contactar con otro plano

Adivinación de nivel 5 (brujo, mago)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto o un ritual

Alcance: Lanzador

Componentes: V

Duración: 1 minuto

Contactas mentalmente con un semidiós, el espíritu de un erudito muerto hace tiempo o cualquier otra entidad ilustrada de otro plano. Contactar con esta inteligencia sobrenatural puede hacer añicos tu mente. Cuando lances este conjuro, haz una tirada de salvación de Inteligencia con CD 15. Si superas la tirada, puedes hacerle a la entidad hasta cin-

co preguntas, que debes realizar antes de que el conjuro termine. Tu GM responderá a cada pregunta con una sola palabra, como “sí”, “no”, “puede”, “nunca”, “irrelevante” o “ambiguo” (si la entidad no conoce la respuesta a la pregunta). Si una respuesta de una sola palabra pudiera inducir a error, tu GM podría ofrecer en su lugar una frase corta.

Si fallas la tirada, sufrirás 6d6 de daño psíquico y tendrás el estado de incapacitado hasta que finalices un descanso largo. Si te lanzan un conjuro *restablecimiento mayor*, el efecto acabará.

Contagio

Nigromancia de nivel 5 (clérigo, druida)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: 7 días

Tu toque causa un contagio mágico. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución o sufrirá 11d8 de daño necrótico y tendrá el estado de envenenado. Además, elige una característica cuando lances el conjuro. Mientras esté envenenado, el objetivo tendrá desventaja en las tiradas de salvación que haga con la característica elegida.

El objetivo deberá repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos hasta que la supere o la falle tres veces. Si supera tres de estas tiradas, el conjuro terminará para el objetivo, pero si falla tres tiradas, el conjuro le durará 7 días.

Cuando el objetivo envenenado reciba un efecto que fuera a poner fin al estado de envenenado, deberá superar una tirada de salvación de Constitución o el estado de envenenado no terminará.

Contingencia

Abjuración de nivel 6 (mago)

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S, M (una estatuilla de ti tallada y decorada con gemas que valga al menos 1500 po)

Duración: 10 días

Elige un conjuro de nivel 5 o inferior que puedas lanzar, que tenga un tiempo de lanzamiento de una acción y que te permita elegirse como objetivo. Lanzas el conjuro (llamado “conjuro contingente”) como parte del lanzamiento de *contingencia* y gastas los espacios de conjuro de ambos, pero el conjuro contingente no tiene efecto en ese momento, sino que se activa cuando se produce una condición determinada. Describes esa condición cuando lanzas los dos conjuros. Por ejemplo, si lanzas *contingencia* junto a *respirar bajo el agua*, podrías decir que *respirar bajo el agua* tenga efecto cuando te sumerjas en agua o en un líquido similar.

El conjuro contingente tiene efecto inmediatamente después de que se produzca la condición por

primera vez, tanto si quieres como si no, y después termina el conjuro *contingencia*.

El conjuro contingente solo tiene efecto sobre ti, aunque normalmente pudieras elegir como objetivo a otros. Solo puedes tener un conjuro *contingencia* activo al mismo tiempo. Si vuelves a lanzarlo, terminará el efecto de cualquier otro conjuro *contingencia* que tengas. Asimismo, *contingencia* termina si dejas de tener contigo su componente material.

Contorno borroso

Ilusionismo de nivel 2 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Lanzador

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Tu cuerpo se vuelve borroso. Hasta que termine el conjuro, todas las criaturas tendrán desventaja en las tiradas de ataque contra ti. Un atacante es inmune a este efecto si te percibe mediante visión ciega o visión verdadera.

Contrahechizo

Abjuración de nivel 3 (brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Reacción, que llevas a cabo cuando una criatura que puedas ver a 18 m o menos de ti lance un conjuro usando componentes verbales, somáticos o materiales

Alcance: 18 m

Componentes: S

Duración: Instantáneo

Intentas interrumpir a una criatura que esté lanzando un conjuro. La criatura hace una tirada de salvación de Constitución. Si la falla, el conjuro se disipa sin causar efecto alguno y la acción, acción adicional o reacción empleada para lanzarlo se desperdiciará. Si ese conjuro se lanzó con un espacio de conjuro, dicho espacio no se gastará.

Controlar agua

Transmutación de nivel 4 (clérigo, druida, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 90 m

Componentes: V, S, M (una mezcla de agua y polvo)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Hasta que el conjuro termine, controlas cualquier masa de agua que esté en un área de tu elección y con forma de cubo de hasta 30 m de lado, y usas uno de los siguientes efectos. Como acción de magia en tus siguientes turnos, puedes repetir el mismo efecto o elegir uno distinto.

Abrir las aguas. Haces que las aguas de la zona se separen y creen un canal, que se extiende a lo largo de toda el área del conjuro, con las aguas separadas formando un muro a ambos lados. El canal se mantendrá hasta que el conjuro termine o hasta que

elijas un efecto distinto. Posteriormente, el agua irá llenando el canal lentamente durante el siguiente asalto hasta recuperar su nivel normal.

El nivel del agua permanecerá elevado hasta que el conjuro termine o hasta que elijas un efecto distinto. Si este efecto ha producido una ola, esta se repetirá al principio de tu siguiente turno mientras dure el efecto de la inundación.

Inundación. Haces que el nivel del agua estancada de la zona aumente hasta 6 m. Si eliges una zona en una masa de agua grande, en vez de eso, creas una ola de 6 m de altura que se desplaza de un lado de esa zona a la otra y luego rompe. Cualquier vehículo Enorme o más pequeño que esté en el recorrido de la ola será transportado hasta el otro lado y también tendrá un 25 % de probabilidades de volcar.

Redirigir caudal. Haces que un caudal de agua en la zona se mueva en la dirección que elijas, incluso si tiene que fluir por encima de obstáculos, subir muros o tomar otros rumbos extraños. El agua de la zona se moverá según tus instrucciones, pero una vez salga del área del conjuro, volverá a fluir de forma normal en función del terreno. El agua seguirá moviéndose en la dirección que hayas elegido hasta que el conjuro termine o hasta que elijas un efecto distinto.

Remolino. Provocas que se forme un remolino en el centro del área, que debe ser un cuadrado de al menos 15 m de lado y 7,5 m de profundidad. El remolino permanece hasta que elijas un efecto distinto o termine el conjuro. El remolino tiene 1,5 m de ancho en su base y hasta 15 m en la parte superior, con una altura de 7,5 m. Cualquier criatura que esté en el agua a 7,5 m o menos del remolino será atraída 3 m hacia él. Cuando una criatura entre en el remolino por primera vez en un turno o termine su turno allí, hará una tirada de salvación de Fuerza. Si la falla, la criatura recibirá 2d8 de daño contundente. Si la supera, recibirá la mitad de daño. Una criatura solo puede alejarse nadando del remolino si usa primero una acción para apartarse y supera una prueba de Fuerza (Atletismo) contra tu CD de salvación de conjuros.

Controlar el clima

Transmutación de nivel 8 (clérigo, druida, mago)

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S, M (incienso para quemar)

Duración: Concentración, hasta 8 horas

Hasta que termine el conjuro, asumes el control del clima a 7,5 km o menos de ti. Debes estar al aire libre para lanzar este conjuro y terminará antes de tiempo si entras en una zona cubierta.

Quando lanzas el conjuro, cambias las condiciones climatológicas actuales, que determinará tu GM. Puedes cambiar las precipitaciones, la temperatura

y el viento. Se tardan 1d4 × 10 minutos en que las nuevas condiciones surtan efecto. En cuanto lo hagan, puedes volver a cambiarlas. Cuando el conjuro termine, el clima volverá poco a poco a su estado normal.

Quando cambies las condiciones meteorológicas, busca un estado en las tablas siguientes y modifica su nivel en uno, arriba o abajo. Si cambias el viento, también puedes alterar su dirección.

Precipitaciones

Nivel	Estado
1	Despejado
2	Nubes escasas
3	Cielo cubierto o niebla de superficie
4	Lluvia, granizo o nieve
5	Lluvia torrencial, tormenta de granizo o ventisca

Temperatura

Nivel	Estado
1	Ola de calor
2	Caliente
3	Templado
4	Fresco
5	Frío
6	Frío extremo

Viento

Nivel	Estado
1	Calmo
2	Viento moderado
3	Viento fuerte
4	Galerna
5	Tempestad

Corcel fantasma

Ilusionismo de nivel 3 (mago)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto o un ritual

Alcance: 9 m

Componentes: V, S

Duración: 1 hora

Una criatura equina cuasi real de tamaño Grande aparece en un espacio sin ocupar de tu elección dentro del alcance. Tú decides su aspecto y estará equipada con una silla, bocado y bridas. Cualquier equipo creado por el conjuro se desvanecerá en una bocanada de humo si se lleva a más de 3 m de la montura.

Hasta que termine el conjuro, tú o una criatura de tu elección podéis montar el corcel. El corcel utiliza el perfil del **caballo de monta** (consulta el capítulo “Monstruos”), excepto que tiene una velocidad de 30 m y puede desplazarse a 20 km/h. Cuando el conjuro termina, el corcel se desvanece gradualmente, lo que da al jinete 1 minuto para desmontar. El conjuro termina antes si el corcel recibe daño.

Creación

Ilusionismo de nivel 5 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: 9 m

Componentes: V, S, M (un pincel)

Duración: Especial

Tomas hebras de sombra del Páramo Sombrio para crear un objeto dentro del alcance. Puede ser un objeto de materia vegetal (tela, cuerda, madera o algo similar) o mineral (piedra, cristal, metal o algo similar). El objeto no puede ser mayor que un cubo de 1,5 m de lado y debe tener una forma y un material que hayas visto.

La duración del conjuro depende del material del objeto, como se muestra en la tabla “Materiales”. Si el objeto está compuesto de varios materiales, su duración será la menor. Si se usa cualquier objeto creado con este conjuro como componente material de otro conjuro, este último fallará.

Materiales

Material	Duración
Materia vegetal	24 horas
Piedra o cristal	12 horas
Metales preciosos	1 hora
Gemas	10 minutos
Adamantina o mithral	1 minuto

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

El tamaño del cubo aumenta en 1,5 m por cada nivel por encima de 5 que tenga el espacio.

Crear comida y agua

Conjuración de nivel 3 (clérigo, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 9 m

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Creas 22,5 kg de comida y 120 l de agua potable en el suelo o en recipientes dentro del alcance, ideales para evitar los peligros de la desnutrición y la deshidratación. La comida es sosa pero nutritiva y tiene el aspecto de una comida de tu elección, mientras que el agua está limpia. La comida se estropea si no se consume en 24 horas.

Crear llama

Truco de conjuración (druida)

Tiempo de lanzamiento: Acción adicional

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S

Duración: 10 minutos

En tu mano aparece una llama titilante, que permanece hasta que termine el conjuro. En tu mano,

la llama no genera calor, no puede quemar nada y emite una luz brillante en un radio de 6 m y luz tenue 6 m más allá. El conjuro termina si lo vuelves a lanzar.

Hasta que el conjuro termine, puedes usar una acción de magia para arrojar la llama a una criatura u objeto a 18 m o menos de ti. Haz un ataque de conjuro a distancia. Si acierta, el objetivo recibe 1d8 de daño de fuego.

Mejora de truco. El daño aumenta en 1d8 cuando alcanzas los niveles 5 (2d8), 11 (3d8) y 17 (4d8).

Crear muerto viviente

Nigromancia de nivel 6 (brujo, clérigo, mago)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: 3 m

Componentes: V, S, M (un ónice negro que valga al menos 150 po por cada cadáver)

Duración: Instantáneo

Solo puedes lanzar este conjuro por la noche. Elige hasta tres cadáveres de humanoides de tamaño Mediano o Pequeño dentro del alcance. Cada uno se convierte en un **gul** bajo tu control (consulta el capítulo “Monstruos” para ver su perfil).

Como acción adicional en cada uno de tus turnos, puedes dar órdenes mentalmente a cada criatura que hayas animado con el conjuro que esté a 36 m o menos de ti (si controlas a varias criaturas, puedes dar órdenes a cualesquiera de ellas a la vez transmitiéndole la misma orden a cada una). Tú decides qué acción llevará a cabo la criatura y adónde se moverá en su siguiente turno, o puedes dar una orden general, como proteger un lugar en concreto. Si no das ninguna orden, la criatura hace la acción de esquivar y solo se mueve para evitar peligros. En cuanto se le dé una orden, la criatura la cumplirá hasta completar su tarea.

La criatura estará bajo tu control durante 24 horas, tras las cuales dejará de obedecer cualquier orden que le hayas dado. Para mantener el control sobre ella otras 24 horas, deberás volver a lanzarle este conjuro antes de que acabe el periodo actual de 24 horas. Este uso del conjuro refuerza tu control sobre hasta tres criaturas que hayas animado con él y no anima nuevas criaturas.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

Si usas un espacio de conjuro de nivel 7, puedes animar o reforzar el control sobre cuatro **gules**. Si usas un espacio de conjuro de nivel 8, puedes animar o reforzar el control sobre cinco **gules** o dos **ghasts** o **tumularios**. Si usas un espacio de conjuro de nivel 9, puedes animar o reforzar el control sobre seis **gules**, tres **ghasts** o **tumularios** o dos **momias**. Consulta el capítulo “Monstruos” para ver estos perfiles.

Crear o destruir agua

Transmutación de nivel 1 (clérigo, druida)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 9 m

Componentes: V, S, M (una mezcla de agua y arena)

Duración: Instantáneo

Produce uno de estos efectos:

Crear agua. Creas hasta 40 l de agua limpia dentro del alcance en un recipiente abierto. Como alternativa, el agua cae en forma de lluvia en un cubo de 9 m de lado dentro del alcance y apaga las llamas desprotegidas de la zona.

Destruir agua. Destruyes hasta 40 l de agua dentro del alcance en un recipiente abierto. Como alternativa, puedes destruir niebla en un cubo de 9 m de lado dentro del alcance.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

Creas o destruyes 40 l más de agua o el tamaño del cubo aumenta en 1,5 m por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.

Crecimiento espinoso

Transmutación de nivel 2 (druida, explorador)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 45 m

Componentes: V, S, M (siete espinas)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Del suelo en una esfera de 6 m de radio centrada en un punto dentro del alcance brotan espinas y pinchos. La zona se vuelve terreno difícil hasta que termine el conjuro. Cuando una criatura entra en la zona o se desplaza por ella, recibe 2d4 de daño perforante por cada 1,5 m que avanza.

La transformación del suelo se camufla, de forma que parece natural. Cualquier criatura que no pueda ver la zona cuando se lanza el conjuro deberá emplear una acción de buscar y superar una prueba de Sabiduría (Percepción o Supervivencia) contra tu CD de salvación de conjuros para reconocer que el terreno es peligroso antes de adentrarse en él.

Crecimiento vegetal

Transmutación de nivel 3 (bardo, druida, explorador)

Tiempo de lanzamiento: Acción (sobrecrecimiento)
u 8 horas (fertilización)

Alcance: 45 m

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Este conjuro infunde vitalidad en las plantas. El tiempo de lanzamiento que uses determina si el conjuro tiene un efecto de sobrecrecimiento o de enriquecimiento, descritos a continuación.

Sobrecrecimiento. Elige un punto dentro del alcance. Todas las plantas en una esfera de 30 m de radio centrada en ese punto se volverán gruesas

y frondosas. Una criatura que atravesase esa área deberá gastar 4 m de movimiento por cada metro que se mueva. Puedes excluir una o más zonas de cualquier tamaño dentro del área del conjuro para que no se vean afectadas.

Fertilización. Todas las plantas en un radio de 750 m centrado en un punto dentro del alcance estarán fertilizadas durante 365 días y producirán el doble de comida al recolectarlas. Solo podrán beneficiarse de un *crecimiento vegetal* cada año.

Cuchillo de hielo

Conjuración de nivel 1 (druida, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 18 m

Componentes: S, M (una gota de agua o un trozo de hielo)

Duración: Instantáneo

Creas una esquirla de hielo y se la lanzas a una criatura dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si acierta, el objetivo recibe 1d10 de daño perforante. Acierte o falle, el fragmento explotará. El objetivo y todas las criaturas a 1,5 m menos de él deberán superar una tirada de salvación de Destreza o recibirán 2d6 de daño de frío.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

El daño de frío aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.

Curar

Abjuración de nivel 6 (clérigo, druida)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 18 m

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Elige a una criatura que puedas ver dentro del alcance. Una energía positiva la recorre y hace que recupere 70 puntos de golpe. El conjuro también elimina los estados de cegado, ensordecido y envenenado del objetivo.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

La curación aumenta en 10 por cada nivel por encima de 6 que tenga el espacio.

Curar en masa

Abjuración de nivel 9 (clérigo)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 18 m

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

De ti brota una oleada de energía curativa que envuelve a las criaturas que te rodean. Haces recuperar hasta 700 puntos de golpe, repartidos como tú escojas entre cualquier cantidad de criaturas que puedas ver dentro del alcance. Las criaturas

sanadas con este conjuro también se libran de los estados de cegadas, ensordecidas y envenenadas.

Curar heridas

Abjuración de nivel 1 (bardo, clérigo, druida, explorador, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Una criatura a la que toques recupera una cantidad de puntos de golpe igual a 2d8 más tu modificador por aptitud mágica.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

La curación aumenta en 2d8 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.

Curar heridas en masa

Abjuración de nivel 5 (bardo, clérigo, druida)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 18 m

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Una ola de energía curativa brota de un punto que puedas ver dentro del alcance. Elige a hasta seis criaturas en una esfera de 9 m de radio centrada en ese punto. Cada objetivo recupera una cantidad de puntos de golpe igual a 5d8 más tu modificador por aptitud mágica.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

La curación aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 5 que tenga el espacio.

Dañar

Nigromancia de nivel 6 (clérigo)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 18 m

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Desatas una magia virulenta sobre una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo hace una tirada de salvación de Constitución. Si la falla, sufre 14d6 de daño necrótico y sus puntos de golpe máximos se reducen en una cantidad igual al daño necrótico recibido. Si la supera, recibirá solo la mitad de daño. Este conjuro no puede reducir los puntos de golpe máximos del objetivo a menos de 1.

Dedo de la muerte

Nigromancia de nivel 7 (brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 18 m

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Desatas una energía negativa hacia una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo hace una tirada de salvación de Constitución; sufrirá 7d8 + 30 de daño necrótico si la falla o la mitad del daño si la supera.

Si un humanoide muere a causa de este conjuro, se alzarán al principio de tu siguiente turno como un **zombi** (consulta el capítulo “Monstruos”) y seguirá tus órdenes verbales.

De la carne a la piedra

Transmutación de nivel 6 (druida, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 18 m

Componentes: V, S, M (una pluma de cocatriz)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Intentas convertir en piedra a una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo hace una tirada de salvación de Constitución. Si la falla, tendrá el estado de apresado hasta que el conjuro termine. Si la supera, su velocidad será 0 hasta el principio de tu siguiente turno. Los autómatas superan automáticamente la tirada de salvación.

Un objetivo apresado realiza otra tirada de salvación de Constitución al final de cada uno de sus turnos. Si la supera tres veces, el conjuro termina. Si la falla tres veces, se convierte en piedra y sufre el estado de petrificada hasta que termine el conjuro. Los éxitos y los fallos no tienen por qué ser consecutivos: lleva la cuenta de ambos hasta que el objetivo tenga tres de un mismo tipo.

Si mantienes la concentración en este conjuro durante toda su duración posible, el objetivo tendrá el estado de petrificado hasta que un conjuro *restablecimiento mayor* u otro efecto mágico similar le ponga fin.

Descarga de fuego

Truco de evocación (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 36 m

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Arrojas una mota de fuego a una criatura u objeto dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si acierta, el objetivo recibe 1d10 de daño de fuego. Los objetos inflamables a los que acierte el conjuro empezarán a arder si nadie los lleva o viste.

Mejora de truco. El daño aumenta en 1d10 cuando alcanzas los niveles 5 (2d10), 11 (3d10) y 17 (4d10).

Descarga sobrenatural

Truco de evocación (brujo)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 36 m

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Lanzas un rayo de energía chisporroteante. Haz un ataque de conjuro a distancia contra una criatura u objeto dentro del alcance. Si acierta, el objetivo recibe 1d10 de daño de fuerza.

Mejora de truco. El conjuro crea dos rayos a nivel 5, tres rayos a nivel 11 y cuatro rayos a nivel 17. Puedes dirigir los rayos al mismo objetivo o a objetivos distintos. Realiza una tirada de ataque por separado para cada rayo.

Deseo

Conjuración de nivel 9 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Lanzador

Componentes: V

Duración: Instantáneo

Deseo es el conjuro más poderoso que puede lanzar un mortal. Solo con decirlo en voz alta, puedes alterar la propia realidad.

El uso básico de este conjuro es duplicar cualquier otro conjuro de nivel 8 o inferior. Si lo usas de esta forma, no necesitas cumplir ningún requisito de dicho conjuro, incluido cualquier componente costoso. El conjuro simplemente surte efecto.

Como alternativa, puedes crear uno de los siguientes efectos a tu elección:

Creación de objetos. Creas un objeto con un valor de hasta 25 000 po que no sea un objeto mágico.

El objeto no puede medir más de 90 m en cualquier dimensión y aparecerá en un espacio sin ocupar que puedas ver sobre el suelo.

Curación instantánea. Permites que hasta veinte criaturas que puedas ver y tú recuperéis todos los puntos de golpe y pones fin a todos los efectos que sufráis descritos en el conjuro *restablecimiento mayor*.

Resistencia. Concedes resistencia a un tipo de daño de tu elección a hasta diez criaturas que puedas ver. La resistencia es permanente.

Inmunidad a conjuros. Concedes inmunidad a un único conjuro u otro efecto mágico durante 8 horas a hasta diez criaturas que puedas ver.

Aprendizaje repentino. Sustituyes una de tus dotes por otra para la que cumplas los requisitos. Pierdes todos los beneficios de la dote anterior y obtienes los de la nueva. No puedes sustituir una dote que funcione como requisito para cualquiera de tus otras dotes o rasgos.

Rehacer tiradas. Deshaces un solo suceso reciente obligando a repetir cualquier tirada hecha durante el último asalto (incluido tu último turno). La realidad se reconforma para amoldarse al nuevo resultado. Por ejemplo, un conjuro *deseo* podría deshacer una tirada de salvación que falle un aliado o un crítico de un enemigo. Puedes obligar a que la tirada se repita con ventaja o desventaja y elegir si usar el nuevo resultado o el resultado original.

Remodelar la realidad. Puedes desear algo que no se incluya entre los efectos anteriores. Para ello, explícale tu deseo de la forma más precisa posible a tu GM, quien tiene una amplia capacidad para decidir lo que ocurre en estos casos: cuanto mayor sea el deseo, más posible es que algo vaya mal. El conjuro simplemente podría fallar, el efecto que deseas podría conseguirse solo parcialmente o podrías sufrir una consecuencia imprevisible debido a cómo has expresado tu deseo. Por ejemplo, desear que un villano estuviera muerto podría propulsarte hacia delante en el tiempo hasta un periodo en el que dicho villano ya no esté vivo, lo que te excluiría del juego. De forma similar, desear un objeto mágico legendario o un artefacto podría transportarte de inmediato ante el actual propietario de dicho objeto. Si se te concede el deseo y sus efectos tienen consecuencias para toda una comunidad, región o mundo, es probable que te ganes enemigos poderosos. Si el deseo afectase a un dios, sus sirvientes divinos podrían intervenir al momento para impedirlo o para animarte a que formules el deseo de una forma concreta. Si tu deseo fuese a deshacer el propio multiverso, dicho deseo fallará.

La tensión de lanzar *deseo* para producir cualquier efecto que no sea duplicar otro conjuro te debilita. Tras soportar dicha tensión, cada vez que lances un conjuro hasta que finalices un descanso largo, recibirás 1d10 de daño necrótico por cada nivel de ese conjuro. Este daño no se puede reducir ni prevenir de ningún modo. Además, tu puntuación de Fuerza se convierte en 3 durante 2d4 días. Por cada uno de esos días que pases descansando y haciendo únicamente actividades ligeras, tu tiempo de recuperación restante se reduce en 2 días. Por último, hay un 33 % de probabilidad de que no puedas volver a lanzar nunca *deseo* si sufres esta tensión.

Desintegrar

Transmutación de nivel 6 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 18 m

Componentes: V, S, M (un imán natural y polvo)

Duración: Instantáneo

Lanzas un rayo verde hacia un objetivo que puedas ver dentro del alcance. El objetivo puede ser una criatura, un objeto no mágico o una creación de fuerza mágica, como una pared creada por *muro de fuerza*.

Una criatura que sea objetivo de este conjuro deberá hacer una tirada de salvación de Destreza. Si la falla, recibirá 10d6 + 40 de daño de fuerza. Si este daño reduce sus puntos de golpe a 0, la criatura y todos los objetos no mágicos que vista o lleve quedarán reducidos a un polvo gris. La criatura solo puede ser devuelta a la vida mediante un conjuro *deseo* o *resurrección verdadera*.

Este conjuro desintegra automáticamente cualquier objeto no mágico de tamaño Grande o más pequeño o cualquier creación de fuerza mágica. Si el objetivo es Enorme o mayor, el conjuro desintegrará una parte de él con forma de cubo de 3 m de lado.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

El daño aumenta en 3d6 por cada nivel por encima de 6 que tenga el espacio.

Despertar

Transmutación de nivel 5 (bardo, druida)

Tiempo de lanzamiento: 8 horas

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (un ágata que valga al menos 1000 po y que se consume como parte del conjuro)

Duración: Instantáneo

Dedicas el tiempo de lanzamiento a trazar surcos mágicos dentro de una piedra preciosa y luego tocas al objetivo, que debe ser una criatura de tipo “bestia” o “planta” con una puntuación de Inteligencia de 3 o menos o una planta natural que no sea una criatura. El objetivo obtiene una Inteligencia de 10 y la capacidad de hablar un idioma que conoces. Si el objetivo es una planta natural, se convierte en una criatura de tipo “planta” y obtiene la capacidad de mover sus miembros, raíces, ramas, enredaderas, etc., así como unos sentidos similares a los de una persona. Tu GM elegirá el perfil adecuado para la planta despertada, por ejemplo el del **arbusto despertado** o el del **árbol despertado** del capítulo “Monstruos”.

El objetivo despertado tiene el estado de hechizado durante 30 días o hasta que tú o tus aliados le causéis daño. Cuando termine el estado, la criatura despertada decidirá su actitud hacia ti.

Desplazamiento

Transmutación de nivel 3 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S

Duración: 1 minuto

Tira 1d6 al final de cada uno de tus turnos hasta que el conjuro termine. Si el resultado es 4–6, desapareces de tu plano de existencia actual y apareces en el Plano Etéreo (el conjuro termina al instante si ya estabas en ese plano). Mientras estás en el Plano Etéreo, puedes percibir lo que sucede en el plano del que procedes, que se muestra en distintos tonos de gris, pero no puedes ver nada que esté a más de 18 m. Solo puedes afectar a criaturas que estén en el Plano Etéreo y solo estas criaturas te pueden afectar a ti. Las criaturas que estén en el otro plano no pueden percibirte en el Plano Etéreo a menos que tengan una capacidad especial que les permita percibir cosas en el Plano Etéreo.

Al principio de tu siguiente turno, y si el conjuro acaba mientras estás en el Plano Etéreo, volverás al otro plano y aparecerás en un espacio sin ocupar de tu elección que puedas ver a 3 m o menos del espacio que hayas abandonado. Si no hay ningún espacio sin ocupar en ese alcance, aparecerás en el espacio sin ocupar más cercano.

Desplazamiento entre planos

Conjuración de nivel 7 (brujo, clérigo, druida, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (una vara de metal con forma de horquilla que valga al menos 250 po y esté sintonizada con un plano de existencia)

Duración: Instantáneo

Tú y hasta ocho criaturas voluntarias que unan sus manos formando un círculo sois transportadas a un plano de existencia distinto. Puedes especificar un destino en términos generales, como una ciudad concreta del Plano Elemental del Fuego o un palacio en el segundo nivel de los Nueve Infiernos, y apareceréis en ese destino o cerca de él, según decida tu GM.

Como alternativa, si conoces la secuencia de sellos de un círculo de teletransportación en otro plano de existencia, este conjuro puede llevarte hasta dicho círculo. Si el círculo de teletransportación es demasiado pequeño como para que quepan todas las criaturas que has transportado, aparecerán en los espacios sin ocupar más cercanos a él.

Destierro

Abjuración de nivel 4 (brujo, clérigo, hechicero, mago, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 9 m

Componentes: V, S, M (un pentáculo)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Una criatura que puedas ver dentro del alcance deberá superar una tirada de salvación de Carisma

o se teletransportará a un semiplano inofensivo hasta que termine el conjuro. Mientras permanezca allí, tendrá el estado de incapacitada. Cuando el conjuro termine, el objetivo reaparecerá en el espacio que abandonó o en el espacio sin ocupar más cercano si dicho espacio está ocupado.

Si el conjuro dura 1 minuto y el objetivo es una aberración, un celestial, un elemental, un feérico o un infernal, no regresará. En vez de ello, se teletransportará a un lugar aleatorio de un plano (a elección de tu GM) relacionado con su tipo de criatura.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

Puedes hacer objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 4 que tenga el espacio.

Detectar el bien y el mal

Adivinación de nivel 1 (clérigo, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Hasta que el conjuro termine, percibes la ubicación de cualquier aberración, celestial, elemental, feérico, infernal o muerto viviente a 9 m o menos de ti. También percibes si hay un conjuro *consagrar* activo en el espacio y su ubicación.

El conjuro no puede atravesar 30 cm de piedra, tierra o madera, 2,5 cm de metal o una lámina fina de plomo.

Detectar magia

Adivinación de nivel 1 (bardo, brujo, clérigo, druida, explorador, hechicero, mago, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción o ritual

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Hasta que el conjuro termine, podrás percibir la presencia de efectos mágicos a 9 m o menos de ti. Si percibes alguno, puedes usar una acción de magia para ver una débil aura alrededor de cualquier objeto o criatura visible dentro de la zona que esté afectada por la magia y, si el efecto lo creó un conjuro, distingues a qué escuela mágica pertenece.

El conjuro no puede atravesar 30 cm de piedra, tierra o madera, 2,5 cm de metal o una lámina fina de plomo.

Detectar pensamientos

Adivinación de nivel 2 (bardo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S, M (1 pieza de cobre)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Activas uno de los siguientes efectos. Hasta que el conjuro termine, puedes activar cualquiera de ellos como acción de magia en tus siguientes turnos.

Sentir pensamientos. Percibes la presencia de pensamientos que pertenecen a criaturas que conozcan idiomas o sean telepáticas a 9 m o menos de ti. No lees sus pensamientos, pero sabes que hay una criatura pensante cerca.

El conjuro no puede atravesar 30 cm de piedra, tierra o madera, 2,5 cm de metal o una lámina fina de plomo.

Leer pensamientos. Haces objetivo a una criatura que puedas ver a 9 m o menos de ti o a una criatura a 9 m o menos de ti que hayas detectado con la opción de sentir pensamientos y averiguas lo principal que ocupa su mente en ese momento. Si el objetivo no conoce ningún idioma o no es telepático, no descubres nada.

Como acción de magia en tu próximo turno, puedes intentar sondear en profundidad su mente. Si lo haces, el objetivo hará una tirada de salvación de Sabiduría. Si la falla, descubrirás su forma de razonar, sus emociones y algo que sea de gran importancia en su mente (una preocupación o algo que ame u odie). Si la supera, el conjuro terminará. De cualquier forma, el objetivo sabrá que estás sondeando su mente y, a menos que desplaces tu atención, podrá usar una acción en su turno para hacer una prueba de Inteligencia (Conocimiento arcano) contra tu CD de salvación de conjuros; si la supera, el conjuro terminará.

Detectar trampas

Adivinación de nivel 2 (clérigo, druida, explorador)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 36 m

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Detectas cualquier trampa dentro del alcance que esté en tu línea de visión. En lo que a este conjuro respecta, una trampa incluye cualquier objeto o mecanismo que fuese creado para causar un daño u otro peligro. Por tanto, el conjuro detectaría los conjuros *alarma* y *glifo custodio* o una trampa de pozo mecánica, pero no revelaría una debilidad natural del suelo, un techo inestable o un socavón oculto.

Este conjuro alerta de la existencia de una trampa, pero no te indica su ubicación. Aun así, descubres la naturaleza general del peligro que supone una trampa que detectas.

Detectar venenos y enfermedades

Adivinación de nivel 1 (clérigo, druida, explorador, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción o ritual

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S, M (una hoja de tejo)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Hasta que el conjuro termine, percibes la ubicación de venenos, criaturas venenosas y enfermedades mágicas a 9 m o menos de ti, e identificas el tipo de veneno, criatura o enfermedad en cada caso.

El conjuro no puede atravesar 30 cm de piedra, tierra o madera, 2,5 cm de metal o una lámina fina de plomo.

Disco flotante

Conjuración de nivel 1 (mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción o ritual

Alcance: 9 m

Componentes: V, S, M (una gota de mercurio)

Duración: 1 hora

Este conjuro crea un plano de fuerza horizontal de 90 cm de diámetro y 2,5 cm de grosor que flota 90 cm por encima del suelo en un espacio sin ocupar de tu elección que puedas ver dentro del alcance. El disco dura hasta que termina el conjuro y puede soportar un peso de hasta 250 kg. Si se pone más peso sobre él, el conjuro termina y todo lo que hay en el disco cae al suelo.

El disco permanecerá inmóvil mientras estés a 6 m o menos de él. Si te alejas a más de 6 m de él, te seguirá para mantenerse a 6 m de ti. Se puede mover por terreno irregular y subir y bajar escaleras, pendientes y similares, pero no puede superar un cambio de elevación de 3 m o más. Por ejemplo, el disco no puede cruzar un pozo de 3 m de profundidad ni salir de él si se crea en el fondo de este.

Si te alejas más de 30 m del disco (normalmente, porque no pueda superar un obstáculo para seguirte), el conjuro termina.

Disfrazarse

Ilusionismo de nivel 1 (bardo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S

Duración: 1 hora

Haces que tu aspecto (incluyendo tu vestimenta, armadura, armas y otras posesiones que lleves contigo) parezca diferente hasta que el conjuro termine. Puedes aparentar tener una altura 30 cm mayor o menor y una complexión más pesada o ligera. Debes adoptar una forma que tenga la misma configuración de miembros que tú. Por lo demás, la ilusión puede modificar todo lo que quieras de tu aspecto.

Los cambios realizados por este conjuro pueden descubrirse mediante una inspección física. Por ejemplo, si usas este conjuro para añadir un sombrero a tu vestimenta, los objetos atravesarán el sombrero y cualquiera que lo toque no sentirá nada.

Para darse cuenta de que te has disfrazado, una criatura debe emplear la acción de estudiar para inspeccionar tu apariencia y superar una prueba de Inteligencia (Investigación) contra tu CD de salvación de conjuros.

Disipar el bien y el mal

Abjuración de nivel 5 (clérigo, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S, M (plata y hierro en polvo)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Hasta que termine el conjuro, celestiales, elementales, feéricos, infernales y muertos vivientes tendrán desventaja en las tiradas de ataque contra ti. Puedes poner fin al conjuro anticipadamente si usas cualquiera de las siguientes funciones especiales.

Despido. Como acción de magia, haces objetivo a una criatura que puedas ver a 1,5 m o menos de ti que tenga uno de los tipos de criatura anteriores. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Carisma o será devuelto a su plano natal si no está allí ya. Si no están en su plano natal, los muertos vivientes son enviados al Páramo Sombrío, y los feéricos, a los Parajes Feéricos.

Romper encantamiento. Como acción de magia, tocas a una criatura que tenga los estados de asustada o hechizada o esté poseída por una o más criaturas de los tipos anteriores. La criatura objetivo deja de estar poseída, asustada o hechizada por dichas criaturas.

Disipar magia

Abjuración de nivel 3 (bardo, brujo, clérigo, druida, explorador, hechicero, mago, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 36 m

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Elige una criatura, un objeto o un efecto mágico dentro del alcance. Cualquier conjuro activo de nivel 3 o inferior presente en el objetivo termina. Para cada conjuro activo de nivel 4 o superior, haz una prueba de característica usando tu aptitud mágica (CD 10 más el nivel de ese conjuro). Si superas la tirada, el conjuro termina.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

Disipas automáticamente un conjuro sobre el objetivo cuyo nivel sea menor o igual al nivel del espacio de conjuro que hayas utilizado.

Dominar bestia

Encantamiento de nivel 4 (druida, explorador, hechicero)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 18 m

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Una bestia que puedas ver dentro del alcance deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría o tendrá el estado de hechizada hasta que termine el conjuro. El objetivo tiene ventaja en la tirada si está luchando contra ti o tus aliados. Siempre que reciba daño, repetirá la tirada de salvación y, si tiene éxito, se librará del conjuro.

Tendrás un vínculo telepático con el objetivo hechizado mientras estéis en el mismo plano de existencia. En tu turno, puedes usar este vínculo para dar órdenes al objetivo (no requiere acción), como “ataca a esa criatura”, “muévete hacia allí” o “tráeme ese objeto”. En su turno, el objetivo hace todo lo posible por obedecer. Si lleva a cabo una orden y no recibe más instrucciones de tu parte, actúa y se mueve libremente y se centra en protegerse.

Puedes ordenarle al objetivo que lleve a cabo reacciones, pero para ello deberás usar tu propia reacción.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

Tu concentración puede durar más con un espacio de conjuro de nivel 5 (hasta 10 minutos), 6 (hasta 1 hora) o 7 o más (hasta 8 horas).

Dominar monstruo

Encantamiento de nivel 8 (bardo, brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 18 m

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Una criatura que puedas ver dentro del alcance deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría o tendrá el estado de hechizada hasta que termine el conjuro. El objetivo tiene ventaja en la tirada si está luchando contra ti o tus aliados. Siempre que reciba daño, repetirá la tirada de salvación y, si tiene éxito, se librará del conjuro.

Tendrás un vínculo telepático con el objetivo hechizado mientras estéis en el mismo plano de existencia. En tu turno, puedes usar este vínculo para dar órdenes al objetivo (no requiere acción), como “ataca a esa criatura”, “muévete hacia allí” o “tráeme ese objeto”. En su turno, el objetivo hace todo lo posible por obedecer. Si lleva a cabo una orden y no recibe más instrucciones de tu parte, actúa y se mueve libremente y se centra en protegerse.

Puedes ordenarle al objetivo que lleve a cabo reacciones, pero para ello deberás usar tu propia reacción.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

Tu concentración puede durar más con un espacio de conjuro de nivel 9 (hasta 8 horas).

Dominar persona

Encantamiento de nivel 5 (bardo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 18 m

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Un humanoide que puedas ver dentro del alcance deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría o tendrá el estado de hechizado hasta que termine el conjuro. El objetivo tiene ventaja en la tirada si está luchando contra ti o tus aliados. Siempre que reciba daño, repetirá la tirada de salvación y, si tiene éxito, se librará del conjuro.

Tendrás un vínculo telepático con el objetivo hechizado mientras estéis en el mismo plano de existencia. En tu turno, puedes usar este vínculo para dar órdenes al objetivo (no requiere acción), como “ataca a esa criatura”, “muévete hacia allí” o “tráeme ese objeto”. En su turno, el objetivo hace todo lo posible por obedecer. Si lleva a cabo una orden y no recibe más instrucciones de tu parte, actúa y se mueve libremente y se centra en protegerse.

Puedes ordenarle al objetivo que lleve a cabo reacciones, pero para ello deberás usar tu propia reacción.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

Tu concentración puede durar más con un espacio de conjuro de nivel 6 (hasta 10 minutos), 7 (hasta 1 hora) u 8 o más (hasta 8 horas).

Don de lenguas

Adivinación de nivel 3 (bardo, brujo, clérigo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, M (un zigurat en miniatura)

Duración: 1 hora

Este conjuro permite a la criatura que toques comprender cualquier idioma hablado que oiga o lengua de signos que vea. Asimismo, cuando el objetivo se comunica oralmente o mediante signos, cualquier criatura que conozca al menos un idioma podrá entenderlo si lo escucha hablar o lo ve signar.

Dormir

Encantamiento de nivel 1 (bardo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 18 m

Componentes: V, S, M (una pizca de arena o pétalos de rosa)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Todas las criaturas de tu elección en una esfera de 1,5 m de radio centrada en un punto dentro del alcance deben superar una tirada de salvación de Sabiduría o tendrán el estado de incapacitadas hasta el final de su siguiente turno, momento en el que deberán repetir la tirada de salvación. Si un objetivo falla la segunda tirada, tendrá el estado de inconsciente hasta que termine el conjuro. El conjuro termina sobre un objetivo si recibe daño o si alguien a 1,5 m o menos de él emplea una acción para zanzarlo y poner fin al efecto del conjuro.

Las criaturas que no duermen, como los elfos, o que tengan inmunidad al estado de cansancio superan automáticamente las tiradas de salvación contra este conjuro.

Dulce descanso

Nigromancia de nivel 2 (clérigo, mago, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción o ritual

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (2 piezas de cobre, que se consumen como parte del conjuro)

Duración: 10 días

Tocas un cadáver u otro tipo de restos mortales. Hasta que termine el conjuro, el objetivo está protegido de la descomposición y no se puede convertir en un muerto viviente.

El conjuro también amplía el tiempo máximo para resucitar al objetivo, ya que los días que pasa bajo su influencia no cuentan para el límite de tiempo de conjuros como *alzar a los muertos*.

Elementalismo

Truco de transmutación (druida, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 9 m

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Controlas los elementos y creas uno de los siguientes efectos dentro del alcance:

Esculpir los elementos. Haces que la tierra, arena, fuego, humo, niebla o agua que quepan en un cubo de 30 cm de lado adopten una forma tosca (como la de una criatura) durante 1 hora.

Invocar el agua. Creas un rocío de fría niebla que humedece ligeramente a las criaturas y objetos en un cubo de 1,5 m de lado. Como alternativa, creas una taza de agua limpia, ya sea en un recipiente

abierto o sobre una superficie, y el agua se evapora al cabo de 1 minuto.

Invocar el aire. Creas una brisa lo bastante fuerte como para ondear telas, remover polvo, agitar hojas y cerrar puertas y contraventanas abiertas en un cubo de 1,5 m de lado. Las puertas y contraventanas que algo o alguien mantenga abiertas no se ven afectadas.

Invocar el fuego. Creas una fina nube de ascuas inofensivas y un humo de color perfumado en un cubo de 1,5 m de lado. Tú eliges el color y el olor, y las ascuas pueden encender velas, antorchas o lámparas dentro de la zona. El aroma del humo permanece durante 1 minuto.

Invocar la tierra. Creas una fina capa de polvo o arena que cubre superficies en una zona de 1,5 m de lado o haces que aparezca una sola palabra escrita con tu letra en una superficie de tierra o arena.

Embelesar

Encantamiento de nivel 2 (bardo, brujo)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 18 m

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Creas una serie de palabras encantadoras que provocan que una o más criaturas de tu elección a las que puedas ver dentro del alcance deban hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Cualquier criatura contra la que luchéis tus aliados o tú superará automáticamente esta tirada. Si la falla, el objetivo sufrirá un penalizador de -10 a las pruebas de Sabiduría (Percepción) y a la Percepción pasiva hasta que el conjuro termine.

Encantar animal

Encantamiento de nivel 1 (bardo, druida, explorador)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 9 m

Componentes: V, S, M (unas migajas de comida)

Duración: 24 horas

Haces objetivo a una bestia que puedas ver dentro del alcance. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría o tendrá el estado de hechizado hasta que termine el conjuro. Si alguno de tus aliados o tú dañáis al objetivo, el conjuro termina.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

Puedes hacer objetivo a una bestia adicional por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.

Encontrar el camino

Adivinación de nivel 6 (bardo, clérigo, druida)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S, M (un juego de herramientas de adivinación, como cartas o runas, que valga al menos 100 po)

Duración: Concentración, hasta 1 día

Percibes mágicamente el camino físico más corto hacia un lugar que nombres. Debes estar familiarizado con él, y el conjuro fallará si nombras un destino en otro plano de existencia, un destino que se mueva (como una fortaleza ambulante) o un destino inespecífico (como “la guarida de un dragón verde”).

Hasta que termine el conjuro y mientras estés en el mismo plano de existencia que el destino, sabrás lo lejos que está y en qué dirección se halla. Cuando te topes con una encrucijada mientras vas al destino, identificarás qué camino es el más corto.

Encontrar familiar

Conjuración de nivel 1 (mago)

Tiempo de lanzamiento: 1 hora o un ritual

Alcance: 3 m

Componentes: V, S, M (incienso para quemar que valga al menos 10 po, que se consume como parte del conjuro)

Duración: Instantáneo

Obtienes los servicios de un familiar, un espíritu que adopta una forma animal de tu elección: **araña, búho, comadreja, cuervo, gato, halcón, lagarto, murciélago, pulpo, rana, rata** u otra bestia con un valor de desafío de 0. El familiar, que aparecerá en un espacio sin ocupar dentro del alcance, tiene el perfil de la forma elegida (consulta el capítulo “Monstruos”), aunque es un celestial, un feérico o un infernal (a tu elección) en vez de una bestia. Tu familiar actúa con independencia de ti, pero obedece tus órdenes.

Conexión telepática. Mientras tu familiar esté a 30 m o menos de ti, puedes comunicarte con él telepáticamente. Además, como acción adicional, puedes ver a través de sus ojos y escuchar lo que oiga hasta el principio de tu siguiente turno, y también obtienes los beneficios de cualquier sentido especial que tenga.

Por último, cuando lances un conjuro con un alcance de toque, puedes hacer que tu familiar sea quien toque al objetivo. Tu familiar debe estar a 30 m o menos de ti y debe usar una reacción para tocar al objetivo cuando lances el conjuro.

Combate. El familiar se considera un aliado para tus aliados y para ti, tira su propia iniciativa y actúa en su propio turno. Un familiar no puede atacar,

pero puede realizar otras acciones de manera normal.

Desaparición del familiar. Si los puntos de golpe del familiar se reducen a 0, desaparecerá y reaparecerá después de que vuelvas a lanzar este conjuro. Como acción de magia, puedes hacer que el familiar se retire temporalmente a una dimensión de bolsillo. Como alternativa, puedes hacer que se desvanezca para siempre. Como acción de magia mientras esté desaparecido temporalmente, puedes hacer que reaparezca en un espacio sin ocupar a 9 m o menos de ti. Siempre que sus puntos de golpe se reduzcan a 0 o que el familiar se retire a la dimensión de bolsillo, dejará en el espacio que ocupaba cualquier cosa que vistiera o llevase.

Un solo familiar. No puedes tener más de un familiar al mismo tiempo. Si lanzas este conjuro mientras tengas un familiar, harás que adopte una nueva forma que cumpla los requisitos.

Engañar

Ilusionismo de nivel 5 (bardo, brujo, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Lanzador

Componentes: S

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Obtienes el estado de invisible al mismo tiempo que un doble ilusorio de ti aparece en tu sitio. El doble permanece hasta que termine el conjuro, pero la invisibilidad acaba de inmediato después de que hagas una tirada de ataque, causes daño o lances un conjuro.

Como acción de magia, puedes hacer que tu doble ilusorio se mueva hasta el doble de tu velocidad y hacer que realice gestos, hable y se comporte del modo que quieras. El doble es intangible e invulnerable.

Puedes ver a través de sus ojos y oír con sus oídos como si estuvieras en su ubicación.

Enlace telepático

Adivinación de nivel 5 (bardo, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción o ritual

Alcance: 9 m

Componentes: V, S, M (dos huevos)

Duración: 1 hora

Forjas un enlace telepático entre hasta ocho criaturas voluntarias de tu elección dentro del alcance y las vinculas psíquicamente unas con otras hasta que termine el conjuro. Las criaturas que no pueden comunicarse mediante idiomas no se ven afectadas.

Hasta que el conjuro termine, los objetivos se pueden comunicar telepáticamente usando el enlace, tanto si comparten idioma como si no. Esta comunicación se puede producir a cualquier distancia, pero no se extiende a otros planos de existencia.

Enmarañar

Conjuración de nivel 1 (druida, explorador)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 27 m

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Unas plantas apesadoras surgen del suelo en un cuadrado de 6 m de lado dentro del alcance. Hasta que termine el conjuro, estas plantas convertirán la zona en terreno difícil y desaparecerán cuando el conjuro termine.

Cada criatura (excepto tú) que esté en la zona cuando lances el conjuro deberá superar una tirada de salvación de Fuerza o tendrá el estado de apresada hasta que el conjuro termine. Una criatura apresada puede emplear una acción para hacer una prueba de Fuerza (Atletismo) contra tu CD de salvación de conjuros. Si la supera, se liberará de las plantas y dejará de estar apresada por ellas.

Ensueño

Ilusionismo de nivel 5 (bardo, brujo, mago)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: Especial

Componentes: V, S, M (un puñado de arena)

Duración: 8 horas

Elige como objetivo a una criatura que conozcas en el mismo plano de existencia. Una criatura voluntaria a la que toques o tú entraréis en un estado de trance y serviréis de mensajero onírico. Mientras esté en el trance, el mensajero tendrá el estado de incapacitado y una velocidad de 0.

Si el objetivo está dormido, el mensajero aparece en sus sueños y puede conversar con él mientras siga dormido y hasta que termine el conjuro. El mensajero también puede dar forma al entorno del sueño y crear paisajes, objetos y otras imágenes. El mensajero puede salir del trance en cualquier momento, lo que pondrá fin al conjuro. Al despertar, el objetivo recordará el sueño a la perfección.

Si el objetivo está despierto cuando lances el conjuro, el mensajero lo sabrá y podrá poner fin al trance (y al conjuro) o esperar a que se duerma, momento en el cual entrará en sus sueños.

Puedes hacer que el mensajero se le aparezca al objetivo como un ser aterrador. Si lo haces, el mensajero podrá entregar un mensaje de un máximo de 10 palabras y luego el objetivo hará una tirada de salvación de Sabiduría. Si la falla, no recibirá beneficio alguno del descanso y sufrirá 3d6 de daño psíquico cuando se despierte.

Entender idiomas

Adivinación de nivel 1 (bardo, brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción o ritual

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S, M (una pizca de hollín y sal)

Duración: 1 hora

Hasta que el conjuro termine, entiendes el significado literal de las palabras que escuches o veas signadas en cualquier idioma. También comprendes todas las palabras escritas que ves, independientemente del idioma en el que estén, pero debes tocar la superficie en la que estén inscritas. Tardas aproximadamente 1 minuto en leer una página. Este conjuro no descifra mensajes secretos ni símbolos.

Escudo

Abjuración de nivel 1 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Reacción, que llevas a cabo cuando te acierta una tirada de ataque o eres el objetivo del conjuro *proyector mágico*

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S

Duración: 1 asalto

Una barrera imperceptible de fuerza mágica te protege. Hasta el principio de tu siguiente turno, tienes un bonificador de +5 a la CA, incluido contra el ataque al que reacciona, y no recibes ningún daño del conjuro *proyector mágico*.

Escudo de fe

Abjuración de nivel 1 (clérigo, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción adicional

Alcance: 18 m

Componentes: V, S, M (un pergamino de plegarias)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Un campo titilante envuelve a una criatura de tu elección dentro del alcance y le otorga un bonificador de +2 a la CA hasta que el conjuro termine.

Escudo de fuego

Evocación de nivel 4 (druida, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S, M (una luciérnaga o una pizca de fósforo)

Duración: 10 minutos

Unas llamas tenues envuelven tu cuerpo hasta que termine el conjuro y emiten luz brillante en un radio de 3 m y luz tenue 3 m más allá.

Las llamas te proporcionan un escudo cálido o un escudo frío, a tu elección. El escudo cálido te proporciona resistencia al daño de frío, mientras que el escudo frío te concede resistencia al daño de fuego.

Además, siempre que una criatura a 1,5 m o menos de ti te acierte con una tirada de ataque

cuerpo a cuerpo, el escudo estallará en llamas. El atacante recibirá 2d8 de daño de fuego de un escudo cálido o 2d8 de daño de frío de un escudo frío.

Escudriñar

Adivinación de nivel 5 (bardo, brujo, clérigo, druida, mago)

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S, M (un canalizador que valga al menos 1000 po, como una bola de cristal, un espejo o una pila llena de agua)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Puedes ver y oír a una criatura de tu elección que esté en el mismo plano de existencia que tú. El objetivo hace una tirada de salvación de Sabiduría, modificada en función de lo bien que conozcas al objetivo y el tipo de conexión física que tengas con él (consulta las tablas más adelante). El objetivo desconoce contra qué hace la tirada de salvación; solo sabe que siente intranquilidad.

Conocimiento sobre el objetivo	Modificador de la tirada de salvación
De segundas (has oído hablar del objetivo)	+5
De primera mano (has conocido al objetivo)	+0
Familiar (conoces bien al objetivo)	-5

¿Qué tienes del objetivo?	Modificador de la tirada de salvación
Dibujo u otro retrato	-2
Prenda u otra posesión	-4
Parte del cuerpo, mechón de pelo o trozo de uña	-10

Si supera la tirada de salvación, el objetivo no se verá afectado y no podrás volver a usar este conjuro con él durante 24 horas.

Si la falla, el conjuro crea un sensor invisible e intangible a 3 m o menos de él. Puedes ver y oír a través del sensor como si estuvieras allí. El sensor se mueve a la vez que el objetivo y permanece a 3 m o menos de él hasta que termine el conjuro. Si algo puede percibir el sensor, se mostrará como un orbe luminoso del tamaño aproximado de tu puño.

En vez de hacer objetivo a una criatura, puedes elegir una ubicación que hayas visto antes. Cuando lo hagas, el sensor aparecerá en ese lugar y no se moverá.

Esfera congelante

Evocación de nivel 6 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 90 m

Componentes: V, S, M (una esfera de cristal en miniatura)

Duración: Instantáneo

Un globo glacial surge de ti y golpea un punto de tu elección dentro del alcance, donde explota en una esfera de 18 m de radio. Todas las criaturas situadas en la zona realizan una tirada de salvación de Constitución; sufrirán 10d6 de daño de frío si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Si el globo golpea una masa de agua, la congelará hasta una profundidad de 15 cm en un área cuadrada de 9 m de lado. El hielo dura 1 minuto. Las criaturas que estuvieran nadando en la superficie del agua congelada quedarán atrapadas en el hielo y tendrán el estado de apesadas. Una criatura atrapada puede utilizar una acción para hacer una prueba de Fuerza (Atletismo) contra tu CD de salvación de conjuros para liberarse.

Puedes renunciar a lanzar el globo tras completar el conjuro. En ese caso, en tu mano aparecerá un globo de tamaño similar a un proyectil de honda que resulta frío al tacto. En cualquier momento, tú o una criatura a la que le entregues el orbe podéis lanzarlo con la mano (hasta un alcance de 12 m) o arrojarlo con una honda (hasta el alcance normal de la honda). Se hará añicos al impactar y causará el mismo efecto que el uso normal del conjuro. También puedes dejar el orbe en el suelo sin hacerlo pedazos y, tras 1 minuto, explotará si nadie lo ha hecho estallar.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

El daño aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 6 que tenga el espacio.

Esfera de llamas

Conjuración de nivel 2 (druida, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 18 m

Componentes: V, S, M (una bola de cera)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Creas una esfera de fuego de 1,5 m de diámetro en un espacio sin ocupar del suelo dentro del alcance, y durará hasta que termine el conjuro. Cualquier criatura que termine su turno a 1,5 m o menos de ella hará una tirada de salvación de Destreza; sufrirá 2d6 de daño de fuego si la falla o la mitad de daño si la supera.

Como acción adicional, puedes mover la esfera hasta 9 m haciéndola rodar. Si mueves la esfera al espacio de una criatura, esta hará la tirada de salvación contra la esfera, que ya no podrá moverse más durante el turno.

Cuando mueves la esfera, puedes llevarla por encima de barreras de hasta 1,5 m de alto y hacer que salte huecos de hasta 3 m de ancho. La esfera prende los objetos inflamables que toque y no lleve o vista nadie y emite luz brillante en un radio de 6 m y luz tenue otros 6 m más allá.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

El daño aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 2 que tenga el espacio.

Esfera elástica

Abjuración de nivel 4 (mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 9 m

Componentes: V, S, M (una esfera de cristal)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Una esfera destellante encierra a una criatura u objeto Grande o más pequeño dentro del alcance. Una criatura no voluntaria deberá superar una tirada de salvación de Destreza o quedará encerrada hasta que el conjuro termine.

Nada (ni objetos físicos ni energía ni los efectos de otros conjuros) puede atravesar la barrera en ninguna de sus direcciones, aunque una criatura que esté en la esfera puede respirar en su interior. La esfera es inmune a todo el daño y una criatura o un objeto en su interior no puede sufrir daño por ataques o efectos que se originen en el exterior y tampoco puede dañar a nada que haya fuera de la esfera.

La esfera no pesa nada y tiene un tamaño justo como para contener a la criatura o el objeto de su interior. Una criatura encerrada puede utilizar una acción para empujar las paredes de la esfera y hacerla rodar a hasta la mitad de su velocidad. De forma similar, otras criaturas pueden recoger la esfera y moverla.

Un conjuro *desintegrar* que haga objetivo a la esfera la destruirá, pero no dañará nada que haya dentro.

Esfera vitriólica

Evocación de nivel 4 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 45 m

Componentes: V, S, M (una gota de bilis)

Duración: Instantáneo

Señalas un lugar dentro del alcance y una bola resplandeciente de ácido de 30 cm de diámetro vuela hacia el punto escogido y explota en una esfera de 6 m de radio. Todas las criaturas situadas en esa zona realizan una tirada de salvación de Destreza. Si la fallan, recibirán 10d4 de daño de ácido y otros 5d4 de daño de ácido al final de su siguiente turno. Si la superan, solo sufren la mitad del daño inicial.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

El daño inicial aumenta en 2d4 por cada nivel por encima de 4 que tenga el espacio.

Espada arcana

Evocación de nivel 7 (bardo, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 27 m

Componentes: V, S, M (una espada en miniatura que valga al menos 250 po)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Creas una espada espectral que levitará dentro del alcance y durará hasta que termine el conjuro.

Cuando aparezca la espada, puedes realizar un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra un objetivo que se encuentre a 1,5 m o menos de ella. Si acierta, el objetivo recibe una cantidad de daño de fuerza igual a 4d12 más tu modificador por aptitud mágica.

En tus turnos posteriores, puedes emplear una acción adicional para mover la espada hasta 9 m a un lugar que puedas ver y repetir el ataque contra el mismo objetivo u otro distinto.

Espejismo arcano

Ilusionismo de nivel 7 (bardo, druida, mago)

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: Vista

Componentes: V, S

Duración: 10 días

Haces que el terreno de una zona cuadrada de hasta 1,5 km de lado tenga el aspecto, los sonidos, los olores e incluso las sensaciones de otro tipo de terreno. Podrías hacer que un campo abierto o una carretera se parezcan a un pantano, una colina, una grieta u otro tipo de terreno difícil o infranqueable. Se puede hacer que un estanque parezca una pradera cubierta de hierba, que un precipicio se aparezca como una suave cuesta o que un barranco pedregoso y estrecho se presente como una carretera amplia y lisa.

De forma similar, puedes alterar el aspecto de las estructuras o añadir algunas donde no las hay. El conjuro no disfraza, oculta ni añade criaturas.

La ilusión incluye elementos sonoros, visuales, táctiles y olfativos, por lo que puede convertir un lugar despejado en un terreno difícil (o viceversa) o entorpecer de otra forma el movimiento por la zona. Cualquier parte del terreno ilusorio (como una piedra o un palo) que se saque de la zona desaparece de inmediato.

Las criaturas con visión verdadera pueden ver a través de la ilusión y distinguir la verdadera forma del terreno. Sin embargo, todos los demás elementos de la ilusión permanecen, por lo que, aunque dichas

criaturas serán conscientes de que se trata de una ilusión, podrán interactuar físicamente con ella.

Espíritus guardianes

Conjuración de nivel 3 (clérigo)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S, M (un pergamino de plegarias)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Unos espíritus protectores revolotean a tu alrededor en una emanación de 4,5 m hasta que el conjuro termine. Si tu alineamiento es bueno o neutral, su forma espectral parece angelical o feérica (a tu elección). Si es malvado, su forma es infernal.

Cuando lanzas este conjuro, puedes elegir criaturas para que no les afecte. La velocidad de las demás criaturas se reducirá a la mitad en la emanación. Cuando esta entre en el espacio de una criatura o cuando una criatura entre en la emanación o termine su turno en ella, la criatura deberá hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si la falla, recibirá 3d8 de daño radiante (si tu alineamiento es bueno o neutral) o 3d8 de daño necrótico (si tu alineamiento es malvado). Si la supera, recibirá la mitad de daño. Una criatura solo hace esta tirada una vez por turno.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

El daño aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 3 que tenga el espacio.

Estallido mágico

Truco de evocación (hechicero)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 36 m

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Lanzas energía mágica contra una criatura u objeto dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si acierta, el objetivo recibe 1d8 de daño del tipo que elijas: ácido, frío, fuego, psíquico, relámpago, trueno o veneno.

Si sacas un 8 en un d8 con este conjuro, puedes tirar otro d8 y sumarlo al daño. Cuando lances este conjuro, la cantidad máxima de d8 que puedes sumar al daño del conjuro es igual a tu modificador por aptitud mágica.

Mejora de truco. El daño aumenta en 1d8 cuando alcanzas los niveles 5 (2d8), 11 (3d8) y 17 (4d8).

Excursión etérea

Conjuración de nivel 7 (bardo, brujo, clérigo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S

Duración: Hasta 8 horas

Entras en las regiones fronterizas del Plano Etéreo, donde se superpone con tu plano actual. Permaneces en la Frontera Etérea hasta que termine el conjuro. Durante este tiempo, puedes moverte en cualquier dirección. Si te mueves hacia arriba o hacia abajo, cada metro de movimiento te cuesta 1 m adicional. Puedes percibir el plano del que vienes, que se mostrará gris, y no puedes ver más allá de 18 m.

Mientras estés en el Plano Etéreo, solo puedes afectar y ser afectado por criaturas, objetos y efectos que haya en dicho plano. Las criaturas que no estén en él no podrán percibirte o interactuar contigo a menos que un rasgo les otorgue la capacidad de hacerlo.

Cuando el conjuro termine, reaparecerás en el plano del que viniste en el mismo sitio que se corresponde con tu espacio en la Frontera Etérea. Si apareces en un espacio ocupado, te desplazarás al espacio sin ocupar más cercano y recibirás 2 de daño de fuerza por cada 30 cm que te hayas movido.

Este conjuro termina al instante si lo lanzas mientras estás en el Plano Etéreo o en un plano que no tenga frontera con él, como alguno de los Planos Exteriores.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

Puedes hacer objetivo a hasta tres criaturas voluntarias (incluyéndote a ti) por cada nivel por encima de 7 que tenga el espacio. Estas criaturas deben estar a 3 m o menos de ti cuando lances el conjuro.

Explosión solar

Evocación de nivel 8 (clérigo, druida, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 45 m

Componentes: V, S, M (un trozo de heliolita)

Duración: Instantáneo

Una esfera de 18 m de radio centrada en un punto de tu elección dentro del alcance resplandece con una brillante luz solar. Todas las criaturas situadas en la esfera hacen una tirada de salvación de Constitución. Si la fallan, recibirán 12d6 daño radiante y tendrán el estado de cegadas durante 1 minuto. Si la superan, recibirán solo la mitad de daño.

Una criatura cegada por este conjuro realiza una tirada de salvación de Constitución al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Este conjuro dispersa la oscuridad que haya en la zona y que fuera creada por un conjuro.

Fabricar

Transmutación de nivel 4 (mago)

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: 36 m

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Conviertes materias primas en productos del mismo material. Por ejemplo, puedes fabricar un puente de madera a partir de unos árboles, una cuerda con un trozo de cáñamo o prendas usando lino o lana.

Elige materias primas que puedas ver dentro del alcance. Puedes fabricar un objeto Grande o más pequeño (que quepa en un cubo de 3 m de lado u ocho cubos conectados de 1,5 m de lado), siempre y cuando tengas suficiente material. Sin embargo, si trabajas con metal, piedra u otra sustancia mineral, el objeto fabricado no puede ser mayor que Mediano (y debe caber en un cubo de 1,5 m de lado). La calidad de los objetos fabricados depende de la calidad de los materiales.

No se pueden crear criaturas ni objetos mágicos con este conjuro, y tampoco puedes usarlo para crear objetos que requieran un alto grado de habilidad, como armas o armaduras, a menos que tengas competencia en el tipo de herramientas de artesano usadas para elaborar esos objetos.

Falsa vida

Nigromancia de nivel 1 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S, M (una gota de alcohol)

Duración: Instantáneo

Obtienes 2d4 + 4 puntos de golpe temporales.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. Obtienes 5 puntos de golpe temporales adicionales por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.

Favor divino

Transmutación de nivel 1 (paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción adicional

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S

Duración: 1 minuto

Hasta que el conjuro termine, tus ataques con armas infligen 1d4 de daño radiante adicional si aciertan.

Festín de héroes

Conjuración de nivel 6 (bardo, clérigo, druida)

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S, M (un cuenco incrustado de gemas que valga al menos 1000 po y que se consume como parte del conjuro)

Duración: Instantáneo

Conjuras un festín que aparece sobre una superficie en un cubo de 3 m de lado sin ocupar junto a ti. Se tarda 1 hora en consumirlo, desaparece al final de

ese tiempo y sus efectos beneficiosos no se aplican hasta que concluye dicha hora. En el festín pueden participar hasta doce criaturas.

Una criatura que participe obtiene varios beneficios que durarán 24 horas. Esa criatura tendrá resistencia al daño de veneno e inmunidad a los estados de asustada y envenenada. Además, sus puntos de golpe máximos aumentan en 2d10 y recupera la misma cantidad de puntos de golpe.

Flecha ácida

Evocación de nivel 2 (mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 27 m

Componentes: V, S, M (ruibarbo en polvo)

Duración: Instantáneo

Una brillante flecha verde sale disparada hacia un objetivo dentro del alcance y estalla en una lluvia de ácido. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si acierta, el objetivo recibe 4d4 de daño de ácido y 2d4 de daño de ácido al final de su siguiente turno. Si falla, la flecha salpica al objetivo con ácido y solo le causa la mitad del daño inicial.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

El daño (tanto el inicial como el posterior) aumenta en 1d4 por cada nivel por encima de 2 que tenga el espacio.

Forma gaseosa

Transmutación de nivel 3 (brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (un poco de gasa)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Una criatura voluntaria a la que toques cambia de forma, junto con todo lo que lleve o vista, y se convierte en una niebla fina hasta que termine el conjuro. El conjuro termina para el objetivo si sus puntos de golpe se reducen a 0 o si emplea una acción de magia para ponerle fin.

Mientras está en esta forma, el único método de movimiento del objetivo es una velocidad volando de 3 m, y podrá levitar y entrar en el espacio de otra criatura y ocuparlo. El objetivo tiene resistencia al daño contundente, cortante y perforante, inmunidad al estado de derribado y ventaja en las tiradas de salvación de Fuerza, Destreza y Constitución. El objetivo puede atravesar aberturas estrechas, pero trata los líquidos como si fueran superficies sólidas.

El objetivo no puede hablar ni manipular objetos y no puede soltar, usar ni interactuar de ninguna otra forma con cualquier objeto que llevara o sostuviera. Por último, el objetivo no puede atacar ni lanzar conjuros.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

Puedes hacer objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 3 que tenga el espacio.

Fuego feérico

Evocación de nivel 1 (bardo, druida)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 18 m

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

El conjuro ilumina con luz azul, verde o violeta, a tu elección, el contorno de los objetos en un cubo de 6 m de lado dentro del alcance. También se ilumina el contorno de cualquier criatura dentro del cubo que falle una tirada de salvación de Destreza. Hasta que termine el conjuro, los objetos y criaturas afectados emitirán luz tenue en un radio de 3 m y no podrán beneficiarse del estado de invisibles.

Las tiradas de ataque contra las criaturas u objetos afectados tendrán ventaja si el atacante puede verlos.

Fuerza fantasmal

Ilusionismo de nivel 2 (bardo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 18 m

Componentes: V, S, M (un poco de vellón)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Intentas crear una ilusión en la mente de una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo hace una tirada de salvación de Inteligencia. Si la falla, creas un objeto o una criatura fantasmal u otro fenómeno cuyas dimensiones no excedan las de un cubo de 3 m de lado y que solo puede percibir el objetivo hasta que el conjuro termine. El fantasma puede emitir sonidos, alterar la temperatura y producir otros estímulos.

El objetivo puede usar una acción de estudiar para examinar la imagen con una prueba de Inteligencia (Investigación) contra tu CD de salvación de conjuros. Si la supera, se da cuenta de que el fantasma es una ilusión y el conjuro termina.

Mientras esté afectado por este conjuro, el objetivo tratará al fantasma como si fuera real y racionalizará cualquier resultado ilógico derivado de interactuar con él. Por ejemplo, si el objetivo intenta caminar por un puente ilusorio y sobrevive a la caída, creará que el puente existe y que otra cosa ha provocado su caída.

Un objetivo afectado incluso puede recibir daño de la ilusión si el fantasma se muestra como una amenaza o una criatura peligrosa. En cada uno de tus turnos, la forma fantasmal puede causar 2d8 de daño psíquico al objetivo si está en el área que ocupa el fantasma o a 1,5 m de él. El objetivo percibe el daño como de un tipo apropiado para la ilusión.

Fundirse con la piedra

Transmutación de nivel 3 (clérigo, druida, explorador)

Tiempo de lanzamiento: Acción o ritual

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: 8 horas

Entras en un objeto o una superficie de piedra lo suficientemente grande como para que tu cuerpo quepa dentro y tanto tú como tu equipo os fundís con la piedra hasta que termine el conjuro. Para ello, debes tocar la piedra. No queda nada de tu presencia visible ni que se pueda detectar mediante sentidos que no sean mágicos.

Mientras estés fundido con la piedra, no puedes ver lo que sucede fuera y tienes desventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que hagas para escuchar sonidos en el exterior. Eres consciente del paso del tiempo y puedes lanzar conjuros sobre ti. Puedes usar 1,5 m de tu movimiento para salir de la piedra por el punto en el que entraste, lo que pone fin al conjuro. Por lo demás, no te puedes mover.

Un daño físico menor hecho a la piedra no te afecta, pero su destrucción parcial o un cambio en su forma (de manera que ya no quepas en ella) te expulsa y te causa 6d6 de daño de fuerza. La destrucción completa de la piedra (o su transmutación en una sustancia distinta) te expulsa de ella y te inflige 50 de daño de fuerza. Si eres expulsado, te mueves al espacio sin ocupar más cercano junto al punto en el que entraste en ella y tendrás el estado de derribado.

Geas

Encantamiento de nivel 5 (bardo, clérigo, druida, mago, paladín)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: 18 m

Componentes: V

Duración: 30 días

Das una orden verbal a una criatura que puedas ver dentro del alcance y la obligas a llevar a cabo un cometido o le impides realizar una acción o actividad, según desees. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría o tendrá el estado de hechizado hasta que termine el conjuro. El objetivo la superará automáticamente si no entiende la orden.

Mientras esté hechizada, la criatura sufre 5d10 de daño psíquico si actúa de manera contraria a tus instrucciones, y solo podrá recibir este daño una vez al día.

Puedes dar cualquier orden que quieras, siempre que no sea una actividad que suponga una muerte segura. Si das una orden suicida, el conjuro termina.

Un conjuro *deseo*, *levantar maldición* o *restablecimiento mayor* también pone fin a este conjuro.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

Si usas un espacio de niveles 7 u 8, la duración será de 365 días. Si usas un espacio de nivel 9, el conjuro durará hasta que se le ponga fin mediante uno de los conjuros mencionados anteriormente.

Glifo custodio

Abjuración de nivel 3 (bardo, clérigo, mago)

Tiempo de lanzamiento: 1 hora

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (diamante en polvo que valga al menos 200 po, que se consume como parte del conjuro)

Duración: Hasta que sea disipado o se active

Inscribes un glifo que liberará posteriormente un efecto mágico. Puedes hacerlo en una superficie (como una mesa o un trozo de un suelo) o en un objeto que se pueda cerrar (como un libro o un cofre) para ocultar dicho glifo. Este puede abarcar una zona de hasta 3 m de diámetro. Si la superficie o el objeto se mueven más de 3 m respecto al lugar donde lanzaste el conjuro, el glifo se romperá y el conjuro terminará sin activarse.

El glifo es casi imperceptible y es necesario superar una prueba de Sabiduría (Percepción) contra tu CD de salvación de conjuros para detectarlo.

Cuando inscribes el glifo, decides qué lo activa y eliges si se trata de una runa explosiva o un glifo de conjuro, como se explica a continuación.

Establecer el activador. Cuando lances el conjuro, decide qué activará el glifo. En el caso de los glifos inscritos en una superficie, las condiciones que suelen activarlos incluyen tocarlos o situarse sobre ellos, quitar otro objeto que los cubra o acercarse a cierta distancia de ellos. En el caso de los glifos inscritos en un objeto, suelen activarse al abrir el objeto o mirar el glifo. En cuanto un glifo se activa, este conjuro termina.

Puedes especificar aún más la condición, de modo que solo las criaturas de ciertos tipos puedan activarlo (por ejemplo, que solo afecte a las aberraciones). También puedes establecer excepciones sobre qué criaturas no activarán el glifo; por ejemplo, las que pronuncien una contraseña.

Runa explosiva. Cuando se activa, el glifo estalla con energía mágica en una esfera de 6 m de radio centrada en él. Todas las criaturas situadas en esa zona realizan una tirada de salvación de Destreza. Sufrirán 5d8 de daño de ácido, frío, fuego, relámpago o trueno (el tipo que elijas al crear el glifo) si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Glifo de conjuro. Puedes almacenar un conjuro preparado de nivel 3 o inferior en el glifo si lo lanzas como parte de la creación de dicho glifo. El conjuro debe tener como objetivo una sola criatura o un área. El conjuro almacenado no tiene ningún efecto inmediato cuando se lanza de esta manera.

Cuando el glifo se activa, el conjuro almacenado surte efecto. Si el conjuro tiene un objetivo, elige como dicho objetivo a la criatura que haya activado el glifo. Si afecta a un área, la zona está centrada en esa criatura. Si el conjuro invoca criaturas hostiles o crea objetos o trampas perjudiciales, aparecerán lo más cerca posible del intruso y lo atacarán. Si el conjuro requiere concentración, no terminará hasta alcanzar su duración máxima.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

El daño de una runa explosiva aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 3 que tenga el espacio. Si creas un glifo de conjuro, puedes almacenar cualquier conjuro de hasta el mismo nivel que el espacio de conjuro que hayas empleado para el *glifo custodio*.

Globo de invulnerabilidad

Abjuración de nivel 6 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S, M (una cuenta de cristal)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Una barrera inmóvil y brillante surge en una emanación de 3 m alrededor de ti y permanece hasta que el conjuro termine.

Cualquier conjuro de nivel 5 o inferior que se lance desde fuera de la barrera no puede afectar a nada dentro de ella. Tales conjuros pueden hacer objetivo a criaturas y objetos que estén dentro de la barrera, pero no tendrán ningún efecto sobre ellos. De forma similar, el interior de la barrera estará excluido de las áreas de efecto creadas por dichos conjuros.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

La barrera bloquea los conjuros de 1 nivel más por cada nivel por encima de 6 que tenga el espacio.

Golpe apresador

Conjuración de nivel 1 (explorador)

Tiempo de lanzamiento: Acción adicional, que realizas de inmediato tras acertar a una criatura con un arma

Alcance: Lanzador

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Al acertar al objetivo, unas enredaderas aparecerán sobre él y deberá hacer una tirada de salvación de Fuerza. Las criaturas Grandes o de mayor tamaño tienen ventaja en esta tirada. Si la falla, tendrá el estado de apresado hasta que el conjuro termine. Si la supera, las enredaderas se marchitan y el conjuro termina.

Mientras esté apresado, el objetivo sufrirá 1d6 de daño perforante al principio de cada uno de sus turnos. El objetivo o una criatura a su alcance puede emplear una acción para hacer una prueba

de Fuerza (Atletismo) contra tu CD de salvación de conjuros. Si la supera, el conjuro termina.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

El daño aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.

Golpe flamígero

Evocación de nivel 5 (clérigo)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 18 m

Componentes: V, S, M (una pizca de azufre)

Duración: Instantáneo

Una columna de fuego brillante ruge desde el cielo. Todas las criaturas en un cilindro de 3 m de radio y 12 m de altura centrado en un punto dentro del alcance realizan una tirada de salvación de Destreza; sufrirán 5d6 de daño de fuego y 5d6 de daño radiante si la fallan o la mitad de daño si la superan.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

El daño de fuego y radiante aumentan en 1d6 por cada nivel por encima de 5 que tenga el espacio.

Grasa

Conjuración de nivel 1 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 18 m

Componentes: V, S, M (un poco de piel de cerdo o de mantequilla)

Duración: 1 minuto

Una grasa no inflamable cubre una zona cuadrada del suelo de 3 m de lado centrada en un punto dentro del alcance y que la convierte en terreno difícil hasta que termina el conjuro.

Cuando aparezca la grasa, las criaturas que haya en esa zona deberán superar una tirada de salvación de Destreza o tendrán el estado de derribadas. Una criatura que entre en la zona o termine su turno ahí deberá superar esa tirada de salvación o caerá derribada.

Guarda contra la muerte

Abjuración de nivel 4 (clérigo, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: 8 horas

Tocas a una criatura y le concedes cierta protección frente a la muerte. La primera vez que los puntos de golpe del objetivo fueran a reducirse a 0 antes de que el conjuro termine, en lugar de eso, se reducen a 1 y el conjuro termina.

Si el conjuro sigue activo cuando el objetivo sufre un efecto que fuera a matarlo al instante sin causarle daño, se niega ese efecto y el conjuro termina.

Guardas y guardias

Abjuración de nivel 6 (bardo, mago)

Tiempo de lanzamiento: 1 hora

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (una vara de plata que valga al menos 10 po)

Duración: 24 horas

Creas una protección que cubre hasta 250 m² de espacio en el suelo. La zona protegida puede tener hasta 6 m de altura y le das la forma de una zona cuadrada de 15 m de lado, cien cuadrados contiguos de 1,5 m de lado o veinticinco cuadrados contiguos de 3 m de lado.

Cuando lances el conjuro, puedes especificar criaturas individuales que no se verán afectadas por los efectos del conjuro. También puedes designar una contraseña que, cuando se diga en alto a 1,5 m o menos de la zona protegida, hace inmune a sus efectos a quien la dice.

El conjuro crea los efectos indicados a continuación en la zona protegida. *Disipar magia* no tiene efecto sobre *guardas y guardias*, pero sí que se pueden disipar los siguientes efectos. Si se disipan los cuatro, *guardas y guardias* terminará. Si lanzas el conjuro a diario durante 365 días en la misma zona, el conjuro durará hasta que se disipen todos sus efectos.

Escaleras. Todas las escaleras de la zona protegida se llenan de telas de araña de arriba abajo, como si estuvieran afectadas por el conjuro *telaraña*. Mientras dure *guardas y guardias*, estas telas de araña vuelven a generarse en un plazo de 10 minutos si se destruyen.

Pasillos. Todos los pasillos protegidos se llenan de niebla y pasan a estar muy oscuros. Además, en cada intersección o en cada camino que se divida y que permita elegir una dirección, hay un 50 % de probabilidad de que una criatura que no seas tú piense que va en la dirección contraria a la que haya elegido.

Puertas. Todas las puertas de la zona protegida están cerradas de manera mágica, como si estuvieran afectadas por el conjuro *cerradura arcana*. Además, puedes cubrir hasta 10 puertas con una ilusión para que parezcan simples secciones de pared.

Otro efecto del conjuro. Sitúas uno de los siguientes efectos mágicos dentro de la zona protegida:

- *Luces danzantes* en cuatro pasillos con un patrón sencillo que las luces reproducirán mientras dure *guardas y guardias*.
- *Boca mágica* en dos lugares.
- *Nube apestosa* en dos lugares (los vapores volverán tras 10 minutos si se dispersan mientras dure *guardas y guardias*).
- *Ráfaga de viento* en un pasillo o sala (el viento sopla sin parar mientras dure el conjuro).

- *Sugestión* en una casilla de 1,5 m de lado, y cualquier criatura que entre en ella recibirá la sugestión mentalmente.

Guardián de la fe

Conjuración de nivel 4 (clérigo)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 9 m

Componentes: V

Duración: 8 horas

Un guardián espectral Grande aparece en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance y levita sobre él hasta que termine el conjuro. El guardián ocupa ese espacio, es invulnerable y se muestra en una forma adecuada para tu deidad o panteón.

Cualquier enemigo que entre en un espacio a 3 m o menos del guardián por primera vez en un turno o empiece su turno allí hará una tirada de salvación de Destreza; sufrirá 20 de daño radiante si la falla o la mitad de daño si la supera. El guardián se desvanece cuando ha causado un total de 60 de daño.

Guía

Truco de adivinación (clérigo, druida)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Tocas a una criatura voluntaria y eliges una habilidad. Hasta que el conjuro termine, la criatura añade 1d4 a una prueba de característica con la habilidad elegida.

Hablar con las plantas

Transmutación de nivel 3 (bardo, druida, explorador)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S

Duración: 10 minutos

Insuflas una consciencia y una animación limitadas a las plantas en una emanación inmóvil de 9 m, lo que les otorga la capacidad de comunicarse contigo y obedecer órdenes sencillas que les des. Puedes preguntar a las plantas acerca de sucesos que hayan ocurrido en la zona del conjuro durante el último día y conseguir información sobre qué criaturas han pasado por allí, el clima y otras circunstancias.

También puedes convertir el terreno difícil debido al crecimiento vegetal (como matorrales y maleza) en terreno normal hasta que termine el conjuro o puedes convertir un terreno normal en el que haya plantas en terreno difícil hasta que termine el conjuro.

El conjuro no permite que las plantas se liberen del suelo y se desplacen, pero sí que pueden mover sus ramas, zarcillos y tallos por ti.

Si hay una criatura de tipo “planta” en la zona, puedes comunicarte con ella como si compartierais un idioma común.

Hablar con los animales

Adivinación de nivel 1 (bardo, brujo, druida, explorador)

Tiempo de lanzamiento: Acción o ritual

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S

Duración: 10 minutos

Hasta que termine el conjuro, puedes comprender y comunicarte verbalmente con bestias y usar con ellas cualquiera de las opciones de la acción de influir.

La mayoría de bestias tienen poco que decir en cuestiones que no tengan que ver con la supervivencia o la compañía, pero como mínimo podrán proporcionarte información sobre los lugares y monstruos cercanos, incluyendo lo que hayan percibido en el último día.

Hablar con los muertos

Nigromancia de nivel 3 (bardo, clérigo, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 3 m

Componentes: V, S, M (incienso para quemar)

Duración: 10 minutos

Otorgas una apariencia de vida a un cadáver de tu elección dentro del alcance para que pueda responder a tus preguntas. El cadáver debe tener boca y el conjuro falla si la criatura difunta era un muerto viviente cuando falleció. El conjuro también falla si el cadáver ya ha sido el objetivo de este conjuro en los últimos 10 días.

Hasta que el conjuro termine, puedes hacerle al cadáver hasta cinco preguntas. Este solo sabe lo que sabía en vida, incluidos los idiomas. Sus respuestas suelen ser breves, crípticas o repetitivas, y no se siente obligado a darte una respuesta verdadera si eres hostil con él o te reconoce como un enemigo. Este conjuro no devuelve el alma de la criatura a su cuerpo, solo anima su espíritu. Por tanto, el cadáver no puede aprender nueva información, no entiende nada que haya ocurrido después su muerte y no puede especular sobre sucesos futuros.

Hacer añicos

Evocación de nivel 2 (bardo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 18 m

Componentes: V, S, M (una lasca de mica)

Duración: Instantáneo

Un fuerte ruido surge de un punto de tu elección dentro del alcance. Todas las criaturas situadas en una esfera de 3 m de radio centrada en ese punto hacen una tirada de salvación de Constitución; sufrirán 3d8 de daño de trueno si la fallan o la mitad del daño si la superan. Los autómatas tienen desventaja en esta tirada.

Los objetos no mágicos que se encuentren dentro del área del conjuro también recibirán el daño, salvo si los lleva o viste una criatura.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

El daño aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 2 que tenga el espacio.

Hallar corcel

Conjuración de nivel 2 (paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 9 m

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Invocas un ser sobrenatural que asume la forma de un corcel fiel en un espacio sin ocupar de tu elección dentro del alcance. La criatura utiliza el perfil del **corcel sobrenatural**. Si ya tienes un corcel gracias a este conjuro, se sustituirá por el nuevo.

El corcel se parece a un animal Grande que puedas montar de tu elección, como un caballo, un alce, un camello o un lobo terrible. Siempre que lances el conjuro, elige el tipo de criatura del corcel (celestial, feérico o infernal), lo que determinará ciertos atributos de su perfil.

Combate. El corcel se considera un aliado para tus aliados y para ti. En combate, la criatura comparte tu orden de iniciativa y funciona como una montura controlada mientras vayas sobre ella (como se describe en las normas del combate montado). Si tienes el estado de incapacitado, su turno irá justo después del tuyo, actuará con independencia de ti y se centrará en protegerte.

Desaparición del corcel. El corcel desaparece si sus puntos de golpe se reducen a 0 o si mueres. Cuando desaparece, deja atrás todo lo que vistiera o llevase. Si vuelves a lanzar este conjuro, decides si invocas al corcel que desapareció u otro distinto.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. Usa el nivel del espacio de conjuro para determinar el nivel del conjuro en el perfil.

Corcel sobrenatural

Celestial, feérico o infernal Grande (a tu elección), neutral

CA: 10 + 1 por cada nivel del conjuro

PG: 5 + 10 por cada nivel del conjuro (el corcel tiene una cantidad de dados de golpe [d10] igual al nivel del conjuro)

Velocidad: 18 m, volar 18 m (requiere un conjuro de nivel 4 o superior)

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	18	+4	+4	DES	12	+1	+1	CON	14	+2	+2
INT	6	-2	-2	SAB	12	+1	+1	CAR	8	-1	-1

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: telepatía 1,5 km (solo funciona contigo)

VD: ninguno (0 PX; BC igual a tu bonificador por competencia)

Atributos

Vínculo vital. Cuando recuperas puntos de golpe mediante un conjuro de nivel 1 o superior, el corcel recupera la misma cantidad de puntos de golpe si estás a 1,5 m o menos de él.

Acciones

Golpetazo sobrenatural. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* bonificador igual a tu modificador de ataque de conjuros, alcance 1,5 m. *Acierto:* 1d8 más el nivel de daño radiante (celestial), psíquico (feérico) o necrótico (infernal).

Acciones adicionales

Mirada siniestra (solo infernal; se recarga tras un descanso largo). *Tirada de salvación de Sabiduría:* CD igual a tu CD de salvación de conjuros, una criatura a 18 m o menos que el corcel pueda ver. *Fallo:* el objetivo tiene el estado de asustado hasta el final de tu siguiente turno.

Paso feérico (solo feérico; se recarga tras un descanso largo). El corcel se teletransporta, junto con su jinete, a un espacio sin ocupar de tu elección a 18 m o menos del corcel.

Toque sanador (solo celestial; se recarga tras un descanso largo). Una criatura a 1,5 m o menos del corcel recupera una cantidad de puntos de golpe igual a 2d8 más el nivel del conjuro.

Hechizar monstruo

Encantamiento de nivel 4 (bardo, brujo, druida, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 9 m

Componentes: V, S

Duración: 1 hora

Una criatura que puedas ver dentro del alcance realiza una tirada de salvación de Sabiduría. La hace con ventaja si está luchando contra ti o tus aliados. Si la falla, tendrá el estado de hechizado hasta que el conjuro termine o hasta que tus aliados o tú le hagáis daño. La criatura hechizada es amistosa contigo, pero cuando el conjuro termine, sabrá que la hechizaste.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

Puedes hacer objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 4 que tenga el espacio.

Hechizar persona

Encantamiento de nivel 1 (bardo, brujo, druida, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 9 m

Componentes: V, S

Duración: 1 hora

Un humanoide que puedas ver dentro del alcance realiza una tirada de salvación de Sabiduría. La hace con ventaja si está luchando contra ti o tus aliados. Si la falla, tendrá el estado de hechizado hasta que el conjuro termine o hasta que tus aliados o tú le hagáis daño. La criatura hechizada es amistosa contigo, pero cuando el conjuro termine, sabrá que la hechizaste.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

Puedes hacer objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.

Heroísmo

Encantamiento de nivel 1 (bardo, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Insuflas valor a una criatura voluntaria a la que toques. Hasta que el conjuro termine, la criatura es inmune al estado de asustada y obtiene una cantidad de puntos de golpe temporales igual a tu modificador por aptitud mágica al principio de cada uno de sus turnos.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

Puedes hacer objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.

Hoja de fuego

Evocación de nivel 2 (druida, hechicero)

Tiempo de lanzamiento: Acción adicional

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S, M (una hoja de zumaque)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Haces aparecer una hoja ardiente en tu mano libre que es similar en tamaño y forma a una cimitarra y que durará hasta que termine el conjuro. Si sueltas la hoja, desaparece, pero puedes volver a invocarla como acción adicional.

Como acción de magia, puedes hacer un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo con la hoja ardiente. Si acierta, el objetivo sufrirá una cantidad de daño de fuego igual a 3d6 más tu modificador por aptitud mágica.

La hoja llameante emite luz brillante en un radio de 3 m y luz tenue 3 m más allá.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

El daño aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 2 que tenga el espacio.

Identificar

Adivinación de nivel 1 (bardo, mago)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto o un ritual

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (una perla que valga al menos 100 po)

Duración: Instantáneo

Tocas un objeto durante el lanzamiento del conjuro. Si se trata de un objeto mágico de un objeto imbuido de magia, averiguarás sus propiedades y cómo usarlas, si hace falta sintonizarse con él y cuántas cargas tiene, si corresponde. Si hay conjuros activos que afecten al objeto, sabrás cuáles son. Si el objeto se creó mediante un conjuro, averiguarás su nombre.

Si tocas a una criatura en lugar de un objeto, averiguarás qué conjuros activos le afectan en ese momento, si hay alguno.

Ilusión menor

Truco de ilusionismo (bardo, brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 9 m

Componentes: S, M (un poco de vellón)

Duración: 1 minuto

Creas un sonido o una imagen de un objeto situado dentro del alcance que permanecerá hasta que termine el conjuro. Consulta las descripciones a continuación para conocer sus efectos. La ilusión termina si lanzas el conjuro de nuevo.

Si una criatura emplea su acción de estudiar para examinar la imagen o el sonido, puede determinar que es una ilusión si supera una prueba de Inteligencia (Investigación) contra tu CD de salvación de conjuros. Si la criatura descubre que se trata de una ilusión, esta se irá desvaneciendo para esa criatura.

Sonido. Si creas un sonido, su volumen se situará entre el de un susurro y el de un grito. Puede ser tu voz, la de otra criatura, el rugido de un león, un redoblar de tambores o cualquier otro sonido que elijas. El sonido continúa incesante mientras dure el conjuro o puedes originar sonidos distintos en diferentes momentos antes del fin del conjuro.

Imagen. Si creas la imagen de un objeto (como una silla, pisadas embarradas o un pequeño cofre), no podrá ser mayor que un cubo de 1,5 m de lado. La imagen no puede generar sonido, luz, olor o cualquier otro efecto sensorial. La interacción física con la imagen revela que es una ilusión, ya que las cosas pueden atravesarla.

Ilusión programada

Ilusionismo de nivel 6 (bardo, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 36 m

Componentes: V, S, M (polvo de jade con un valor de al menos 25 po)

Duración: Hasta que sea disipado

Creas una ilusión de un objeto, una criatura u otro tipo de fenómeno visible dentro del alcance que se activa cuando se produce una condición específica. Hasta entonces, la ilusión es imperceptible. No puede tener un tamaño mayor que un cubo de 9 m de lado y, cuando lanzas el conjuro, tú decides cómo se comporta y el sonido que emite. Esta actuación programada puede durar hasta 5 minutos.

Cuando se produzca la condición especificada, la ilusión se activará y actuará de la manera que hayas descrito. En cuanto finalice su actuación, desaparecerá y permanecerá inactiva durante 10 minutos, tras lo cual podrá volver a activarse la ilusión.

La condición puede ser tan genérica o detallada como quieras, aunque debe basarse en fenómenos visuales o audibles que se produzcan a 9 m o menos del área. Por ejemplo, podrías crear una ilusión de ti para que aparezca y avise a quienes intenten abrir una puerta con trampa.

La interacción física con la imagen revela que es una ilusión, ya que las cosas pueden atravesarla. Si una criatura emplea una acción de estudiar para examinar la imagen, puede determinar que es una ilusión si supera una prueba de Inteligencia (Investigación) contra tu CD de salvación de conjuros. Si la criatura descubre que la imagen es una ilusión, no se dejará engañar por ella y los sonidos que emita le sonarán huecos.

Imagen mayor

Ilusionismo de nivel 3 (bardo, brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 36 m

Componentes: V, S, M (un poco de vellón)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Creas una imagen de un objeto, una criatura u otro tipo de fenómeno visible cuyas dimensiones no excedan las de un cubo de 6 m de lado. La imagen aparece en un sitio que puedas ver dentro del alcance y se mantiene hasta que termine el conjuro. Parece real e incluye sonidos, olores y temperatura apropiados para lo que se representa, pero no puede hacer daño ni provocar estados.

Si estás dentro del alcance de la ilusión, puedes utilizar una acción de magia para moverla a otro sitio dentro de dicho alcance. Al cambiarla de sitio, puedes alterar su apariencia de forma que sus movimientos parezcan naturales. Por ejemplo, si creas la imagen de una criatura y la mueves, puedes

alterarla de forma que parezca estar andando. De forma similar, puedes hacer que la ilusión produzca distintos sonidos en diferentes momentos e incluso mantener una conversación, por ejemplo.

La interacción física con la imagen revela que es una ilusión, ya que las cosas pueden atravesarla. Si una criatura emplea una acción de estudiar para examinar la imagen, puede determinar que es una ilusión si supera una prueba de Inteligencia (Investigación) contra tu CD de salvación de conjuros. Si la criatura descubre que la imagen es una ilusión, no se dejará engañar por ella y sus otras cualidades sensoriales se irán desvaneciendo para esa criatura.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

El conjuro durará hasta que sea disipado y no requerirá concentración si se lanza con un espacio de conjuro de nivel 4 o superior.

Imagen múltiple

Ilusionismo de nivel 2 (bardo, brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S

Duración: 1 minuto

En tu espacio aparecen tres duplicados ilusorios de ti. Hasta que el conjuro termine, estos duplicados se mueven a la vez que tú e imitan tus acciones cambiando de posición, por lo que es imposible saber cuál es la imagen real.

Cada vez que una criatura te acierte con una tirada de ataque mientras dure el conjuro, tira 1d6 por cada uno de tus duplicados restantes. Si cualquiera de los resultados es de 3 o más, uno de los duplicados recibe el golpe en tu lugar y es destruido. Por lo demás, los duplicados ignoran el resto del daño y efectos. Cuando los tres duplicados son destruidos, el conjuro termina.

Una criatura no se verá afectada por este conjuro si tiene el estado de cegada, visión ciega o visión verdadera.

Imagen silenciosa

Ilusionismo de nivel 1 (bardo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 18 m

Componentes: V, S, M (un poco de vellón)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Creas una imagen de un objeto, una criatura u otro tipo de fenómeno visible cuyas dimensiones no excedan las de un cubo de 4,5 m de lado. La imagen aparece en un sitio dentro del alcance y se mantiene hasta el final del conjuro. La imagen es solamente visual; no está acompañada de sonido, olor u otros efectos sensoriales.

Como acción de magia, puedes mover la imagen a cualquier sitio dentro del alcance. Al cambiarla de

sitio, puedes alterar su apariencia de forma que sus movimientos parezcan naturales. Por ejemplo, si creas la imagen de una criatura y la mueves, puedes alterarla de forma que parezca estar andando.

La interacción física con la imagen revela que es una ilusión, ya que las cosas pueden atravesarla. Si una criatura emplea una acción de estudiar para examinar la imagen, puede determinar que es una ilusión si supera una prueba de Inteligencia (Investigación) contra tu CD de salvación de conjuros. Si la criatura descubre que la imagen es una ilusión, no se dejará engañar por ella.

Impacto certero

Truco de adivinación (bardo, brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Lanzador

Componentes: S, M (un arma con la que tengas competencia y que valga al menos 1 pc)

Duración: Instantáneo

Un destello de perspicacia mágica te guía y haces un ataque con el arma empleada para lanzar el conjuro. El ataque usa tu aptitud mágica para las tiradas de ataque y de daño en lugar de la Fuerza o la Destreza. Si el ataque inflige daño, puede ser radiante o del tipo de daño normal del arma (a tu elección).

Mejora de truco. Independientemente de si haces daño radiante o del tipo normal del arma, el ataque inflige daño radiante adicional cuando alcanzas los niveles 5 (1d6), 11 (2d6) y 17 (3d6).

Imponer maldición

Nigromancia de nivel 3 (bardo, clérigo, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Tocas a una criatura, que deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría o quedará maldecida hasta que el conjuro termine. Hasta que se rompa la maldición, el objetivo sufrirá uno de los siguientes efectos a tu elección:

- Elige una característica. El objetivo tendrá desventaja en las pruebas de característica y tiradas de salvación hechas con esa característica.
- El objetivo tendrá desventaja en las tiradas de ataque contra ti.
- En combate, el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría al principio de cada uno de sus turnos o se verá obligado a llevar a cabo la acción de esquivar ese turno.
- Si causas daño al objetivo con una tirada de ataque o un conjuro, recibirá 1d8 de daño necrótico adicional.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

Si lanzas este conjuro con un espacio de nivel 4, puedes mantener la concentración en él hasta 10 minutos. Si usas un espacio de nivel 5 o superior, el conjuro no requiere concentración y la duración pasará a ser de 8 horas (espacio de nivel 5 o 6) o de 24 horas (espacio de nivel 7 u 8). Si usas un espacio de conjuro de nivel 9, el conjuro durará hasta que sea disipado.

Indetectable

Abjuración de nivel 3 (bardo, explorador, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (una pizca de diamante en polvo que valga al menos 25 po, que se consume como parte del conjuro)

Duración: 8 horas

Hasta que termine el conjuro, escondes a un objetivo que toques ante los conjuros de adivinación. Este puede ser una criatura voluntaria, o un lugar o un objeto que no midan más de 3 m en ninguna de sus dimensiones. El objetivo no podrá ser el objetivo de conjuros de adivinación ni podrá ser percibido mediante sensores mágicos de escudriñamiento.

Infligir heridas

Nigromancia de nivel 1 (clérigo)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Una criatura a la que toques hace una tirada de salvación de Constitución; sufrirá 2d10 de daño necrótico si la falla o la mitad del daño si la supera.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

El daño aumenta en 1d10 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.

Inmovilizar monstruo

Encantamiento de nivel 5 (bardo, brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 27 m

Componentes: V, S, M (un trozo de hierro recto)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Elige a una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría o tendrá el estado de paralizado hasta que termine el conjuro. Al final de cada uno de sus turnos, el objetivo repite la tirada de salvación y, si tiene éxito, se librará del conjuro.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

Puedes hacer objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 5 que tenga el espacio.

Inmovilizar persona

Encantamiento de nivel 2 (bardo, brujo, clérigo, druida, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 18 m

Componentes: V, S, M (un trozo de hierro recto)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Elige a un humanoide que puedas ver dentro del alcance. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría o tendrá el estado de paralizado hasta que termine el conjuro. Al final de cada uno de sus turnos, el objetivo repite la tirada de salvación y, si tiene éxito, se librará del conjuro.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

Puedes hacer objetivo a un humanoide adicional por cada nivel por encima de 2 que tenga el espacio.

Insecto gigante

Conjuración de nivel 4 (druida)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 18 m

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Invocas una araña, una avispa o un ciempiés gigante (a tu elección cuando lanzas el conjuro). Se manifiesta en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance y utiliza el perfil del **insecto gigante**. La forma que elijas determina ciertos aspectos de su perfil. La criatura desaparecerá si sus puntos de golpe se reducen a 0 o si el conjuro termina.

La criatura se considera un aliado para tus aliados y para ti. En combate, la criatura comparte tu orden de iniciativa, pero su turno va justo después del tuyo, obedece tus órdenes verbales (no requiere acción) y, si no le das ninguna, realiza la acción de esquivar y usa su movimiento para evitar el peligro.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. Usa el nivel del espacio de conjuro para determinar el nivel del conjuro en el perfil.

Insecto gigante

Bestia Grande, sin alineamiento

CA: 11 + el nivel del conjuro

PG: 30 + 10 por cada nivel del conjuro superior al 4

Velocidad: 12 m, trepar 12 m, volar 12 m (solo avispa)

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	17	+3 +3	DES	13	+1 +1	CON	15	+2 +2
INT	4	-3 -3	SAB	14	+2 +2	CAR	3	-4 -4

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 12

Idiomas: entiende los idiomas que conozcas

VD: ninguno (0 PX; BC igual a tu bonificador por competencia)

Atributos

Trepar cual arácnido. El insecto puede trepar por superficies difíciles e incluso recorrer techos sin tener que realizar pruebas de característica.

Acciones

Ataque múltiple. El insecto realiza una cantidad de ataques igual a la mitad del nivel de este conjuro (redondeado hacia abajo).

Punzada venenosa. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* bonificador igual a tu modificador de ataque de conjuros, alcance 3 m. *Acierto:* 1d6 + 3 más el nivel del conjuro de daño perforante más 1d4 de daño de veneno.

Proyectil de telarañas (solo araña). *Tirada de ataque a distancia:* bonificador igual a tu modificador de ataque de conjuros, alcance 18 m. *Acierto:* 1d10 + 3 más el nivel del conjuro de daño contundente y la velocidad del objetivo se reduce a 0 hasta el principio del siguiente turno del insecto.

Acciones adicionales

Escupitajo venenoso (solo ciempiés). *Tirada de salvación de Constitución:* tu CD de salvación de conjuros, una criatura que el insecto pueda ver a 3 m o menos. *Fallo:* el objetivo tendrá el estado de envenenado hasta el principio del siguiente turno del insecto.

Invertir la gravedad

Transmutación de nivel 7 (druida, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 30 m

Componentes: V, S, M (un imán natural y virutas de hierro)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Este conjuro invierte la gravedad en un cilindro de 15 m de radio y 30 m de alto centrado en un punto dentro del alcance. Todas las criaturas y objetos dentro de la zona que no estén fijados al suelo caerán hacia arriba y llegarán a la parte superior del cilindro. Una criatura puede hacer una tirada de salvación de Destreza para agarrarse a un objeto fijo a su alcance y así evitar la caída hacia arriba.

Si un techo o un objeto fijo se interpone en la caída, las criaturas y objetos chocan contra él como harían en una caída normal hacia abajo. Si una criatura u objeto llega a la parte superior del cilindro sin chocarse con nada, permanecerá allí flotando hasta que el conjuro termine. Cuando ocurra, las criaturas y objetos afectados caerán hacia abajo.

Invisibilidad

Ilusionismo de nivel 2 (bardo, brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (una pestaña envuelta en goma arábica)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Una criatura a la que tocas tiene el estado de invisible hasta que el conjuro termine. El conjuro terminará inmediatamente después de que el objetivo haga una tirada de ataque, cause daño o lance un conjuro.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

Puedes hacer objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2 que tenga el espacio.

Invisibilidad mejorada

Ilusionismo de nivel 4 (bardo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Una criatura a la que tocas tiene el estado de invisible hasta que el conjuro termine.

Invocación instantánea

Conjuración de nivel 6 (mago)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto o un ritual

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (un zafiro que valga al menos 1000 po)

Duración: Hasta que sea disipado

Tocas el zafiro empleado en el lanzamiento y un objeto que pese 5 kg o menos y cuya dimensión más grande sea de 1,8 m o menos. El conjuro deja una marca invisible en su superficie y graba de la misma forma el nombre del objeto en el zafiro. Cada vez que lances este conjuro, deberás usar un zafiro distinto.

A partir de entonces, podrás emplear una acción de magia para decir el nombre del objeto y aplastar el zafiro. El objeto aparecerá en tu mano al instante, sin importar las distancias físicas o interplanares, y el conjuro terminará.

Si otra criatura sostiene o lleva el objeto consigo, aplastar el zafiro no lo llevará hasta ti. En su lugar, descubrirás quién es la criatura que lo tiene y su paradero actual.

Invocar dragón

Conjuración de nivel 5 (mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 18 m

Componentes: V, S, M (un objeto con la imagen de un dragón grabada en él que valga al menos 500 po)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Invocas el espíritu de un dragón, que se manifiesta en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance y usa el perfil del **espíritu dracónico**. La criatura desaparecerá si sus puntos de golpe se reducen a 0 o si el conjuro termina.

La criatura se considera un aliado para tus aliados y para ti. En combate, la criatura comparte tu orden de iniciativa, pero su turno va justo después del tuyo, obedece tus órdenes verbales (no requiere acción) y, si no le das ninguna, realiza la acción de esquivar y usa su movimiento para evitar el peligro.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. Usa el nivel del espacio de conjuro para determinar el nivel del conjuro en el perfil.

Espíritu dracónico

Dragón Grande, neutral

CA: 14 + el nivel del conjuro

PG: 50 + 10 por cada nivel del conjuro superior al 5

Velocidad: 9 m, nadar 9 m, volar 18 m

	MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.		
FUE 19	+4	+4		DES 14	+2	+2		CON 17	+3	+3	
INT 10	+0	+0		SAB 14	+2	+2		CAR 14	+2	+2	

Resistencias: ácido, frío, fuego, relámpago, veneno

Inmunidades: asustado, envenenado, hechizado

Sentidos: visión ciega 9 m, visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 12

Idiomas: dracónico, entiende los idiomas que conozcas

VD: ninguno (0 PX; BC igual a tu bonificador por competencia)

Atributos

Resistencias compartidas. Cuando invoques al espíritu, elige una de sus resistencias. Tienes resistencia al tipo de daño elegido hasta que el conjuro termine.

Acciones

Ataque múltiple. El espíritu realiza una cantidad de ataques de desgarro igual a la mitad del nivel del conjuro (redondeado hacia abajo) y utiliza su ataque de aliento.

Desgarro. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* bonificador igual a tu modificador de ataque de conjuros, alcance 3 m. *Acierto:* 1d6 + 4 + el nivel del conjuro de daño perforante.

Ataque de aliento. *Tirada de salvación de Destreza:* CD igual a tu CD de salvación de conjuros, todas las criaturas en un cono de 9 m. *Fallo:* 2d6 de daño de un tipo al que este espíritu tenga resistencia (a tu elección cuando lanzas el conjuro). *Éxito:* la mitad del daño.

Jaula de fuerza

Evocación de nivel 7 (bardo, brujo, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 30 m

Componentes: V, S, M (polvo de rubí que valga al menos 1500 po, que se consume como parte del conjuro)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Una prisión inmóvil e invisible con forma de cubo y compuesta de fuerza mágica surge en una zona de

tu elección dentro del alcance. Puede ser una jaula o una caja de paredes sólidas, según desees.

Una prisión con forma de jaula puede tener hasta 6 m de lado y estar hecha de barrotes de 1,25 cm de diámetro separados 1,25 cm entre sí. Una prisión con forma de caja puede tener hasta 3 m de lado. Creará una barrera sólida que impida que cualquier materia la atraviese y bloqueará cualquier conjuro que se lance a esa zona o desde ella.

Cuando lances el conjuro, cualquier criatura que esté completamente dentro del área de la jaula quedará atrapada en ella. A las criaturas que se encuentren solo parcialmente dentro del área o sean demasiado grandes para caber en ella se las empujará lejos del centro de la jaula hasta estar completamente fuera de la zona.

Una criatura que esté dentro de la jaula no puede salir de ella por medios que no sean mágicos. Si la criatura intenta usar el teletransporte o el viaje interplanar para huir, primero deberá hacer una tirada de salvación de Carisma. Si la supera, podrá usar esa magia para salir de la jaula. Si falla la tirada, no saldrá y se perderá el espacio de conjuro o el efecto. La jaula también se extiende hasta el Plano Etéreo e impide el viaje etéreo.

Este conjuro no se puede eliminar mediante *disipar magia*.

Laberinto

Conjuración de nivel 8 (mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 18 m

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Destierras a una criatura que puedas ver dentro del alcance a un semiplano laberíntico. El objetivo permanecerá allí hasta que termine el conjuro o hasta que escape del laberinto.

El objetivo puede llevar a cabo una acción de estudiar para intentar escapar. Cuando lo haga, realizará una prueba de Inteligencia (Investigación) con CD 20. Si la supera, escapará y el conjuro terminará.

Cuando el conjuro termine, el objetivo reaparecerá en el espacio que abandonó o en el espacio sin ocupar más cercano si dicho espacio está ocupado.

Labia

Encantamiento de nivel 8 (bardo, brujo)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Lanzador

Componentes: V

Duración: 1 hora

Hasta que el conjuro termine, cuando hagas una prueba de Carisma, puedes sustituir el resultado de la tirada por un 15. Además, digas lo que digas, cual-

quier magia usada para detectar si dices la verdad indicará que la estás diciendo.

Levantar maldición

Abjuración de nivel 3 (brujo, clérigo, mago, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Con tan solo tocar a una criatura o un objeto, eliminarás todas las maldiciones que le afecten. Si el objetivo es un objeto mágico maldito, la maldición permanecerá, pero este conjuro romperá la sintonización del objeto con el dueño, lo que le permitirá quitárselo o deshacerse de él.

Levitar

Transmutación de nivel 2 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 18 m

Componentes: V, S, M (un muelle de metal)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Una criatura o un objeto suelto de tu elección que puedas ver dentro del alcance se eleva verticalmente hasta 6 m y se mantiene suspendido hasta que el conjuro termine. El conjuro puede hacer levitar un objeto que pese hasta 250 kg y no afecta a una criatura no voluntaria que supere una tirada de salvación de Constitución.

El objetivo solo puede moverse empujándose o tirando de un objeto fijo o una superficie a su alcance (como una pared o techo), lo que le permite desplazarse como si estuviera trepando. En tu turno, puedes variar la altitud del objetivo hasta 6 m en cualquier sentido. Si tú mismo eres el objetivo, te puedes mover hacia arriba o abajo como parte de tu movimiento. En caso contrario, puedes usar una acción de magia para mover al objetivo, que deberá permanecer dentro del alcance del conjuro.

Cuando el conjuro termine, el objetivo flotará suavemente hasta llegar al suelo si todavía está en el aire.

Libertad de movimiento

Abjuración de nivel 4 (bardo, clérigo, druida, explorador)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (una tira de cuero)

Duración: 1 hora

Tocas a una criatura voluntaria. Hasta que termine el conjuro, el movimiento del objetivo no se ve afectado por el terreno difícil y los conjuros y otros efectos mágicos no pueden reducir su velocidad ni hacer que tenga los estados de apresado o paralizado.

Además, el objetivo tiene una velocidad nadando igual a su velocidad.

El objetivo también puede gastar 1,5 m de movimiento para escapar automáticamente de ataduras no mágicas, como unas esposas o una criatura que le imponga el estado de agarrado.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

Puedes hacer objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 4 que tenga el espacio.

Llama permanente

Evocación de nivel 2 (clérigo, druida, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (polvo de rubí que valga al menos 50 po, que se consume como parte del conjuro)

Duración: Hasta que sea disipado

Una llama surge de un objeto que toques. El efecto emite una luz brillante en un radio de 6 m y una luz tenue 6 m más allá. Parece una llama normal, pero no genera calor ni consume combustible. La llama se puede tapar u ocultar, pero no se puede apagar ni extinguir.

Llama sagrada

Truco de evocación (clérigo)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 18 m

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Un fulgor de llamas desciende sobre una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Destreza o sufrirá 1d8 de daño radiante. No podrá beneficiarse de la cobertura media o tres cuartos en esta tirada.

Mejora de truco. El daño aumenta en 1d8 cuando alcanzas los niveles 5 (2d8), 11 (3d8) y 17 (4d8).

Llamar al relámpago

Conjuración de nivel 3 (druida)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 36 m

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Una nube de tormenta aparece en un punto dentro del alcance que puedas ver por encima de ti. La nube adopta la forma de un cilindro de 3 m de altura y 18 m de radio.

Cuando lances el conjuro, elige un punto que puedas ver bajo la nube y de ella caerá un relámpago hacia ese punto. Todas las criaturas a 1,5 m o menos de ese punto hacen una tirada de salvación de Destreza; sufrirán 3d10 de daño de relámpago si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Hasta que el conjuro termine, puedes usar una acción de magia para volver a invocar otro relám-

pago y elegir como objetivo el mismo punto u otro distinto.

Si estás al aire libre y hay una tormenta cuando lanzas este conjuro, te da el control de ella en vez de crear una nueva. En estas condiciones, el daño del conjuro aumenta en 1d10.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

El daño aumenta en 1d10 por cada nivel por encima de 3 que tenga el espacio.

Localizar animales o plantas

Adivinación de nivel 2 (bardo, druida, explorador)

Tiempo de lanzamiento: Acción o ritual

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S, M (pelaje de un sabueso)

Duración: Instantáneo

Describe o nombra un tipo concreto de bestia, criatura de tipo “planta” o planta no mágica. Descubres la dirección y la distancia hasta la criatura o la planta de ese tipo más cercana que esté a 7,5 km o menos, siempre y cuando haya alguna.

Localizar criatura

Adivinación de nivel 4 (bardo, clérigo, druida, explorador, mago, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S, M (pelaje de un sabueso)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Describe o nombra una criatura que conozcas. Presientes la dirección en la que se encuentra dicha criatura si está a 300 m o menos de ti. Si la criatura se está moviendo, conoces la dirección de su movimiento.

El conjuro puede localizar a una criatura específica que conozcas o a la criatura más cercana de un tipo específico (como un humano o un unicornio) si has visto a una criatura así de cerca (a 9 m o menos) al menos una vez. Si una criatura que describas o nombres está adoptando una forma distinta, por ejemplo bajo los efectos de un conjuro *de la carne a la piedra* o *polimorfar*, este conjuro no la localiza.

El conjuro no puede localizar a una criatura si hay cualquier grosor de plomo que bloquee una ruta directa entre la criatura y tú.

Localizar objeto

Adivinación de nivel 2 (bardo, clérigo, druida, explorador, mago, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S, M (una ramita con forma de horquilla)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Describe o nombra un objeto que conozcas. Presientes la dirección en la que se encuentra dicho objeto

si está a 300 m o menos de ti. Si el objeto se está moviendo, conoces la dirección de su movimiento.

El conjuro puede localizar un objeto específico que conozcas si lo has visto de cerca (a 9 m o menos) al menos una vez. Como alternativa, el conjuro puede localizar el objeto más cercano de un tipo particular, como un cierto tipo de ropa, joyas, muebles, herramientas o armas.

El conjuro no puede localizar un objeto si hay cualquier grosor de plomo que bloquee una ruta directa entre dicho objeto y tú.

Luces danzantes

Truco de ilusionismo (bardo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 36 m

Componentes: V, S, M (una pizca de fósforo)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Creas hasta cuatro luces del tamaño de antorchas dentro del alcance. Puedes darles la apariencia de antorchas, linternas u orbes luminosos, y levitarán hasta que el conjuro termine. Como alternativa, combinas las cuatro luces en una sola de tamaño Mediano y aspecto vagamente humanoide. En ambos casos, cada luz proyecta una luz tenue en un radio de 3 m.

Como acción adicional, puedes mover las luces hasta 18 m a otro espacio dentro del alcance. Cada luz debe estar a 6 m o menos de otra luz creada por este conjuro y se desvanecerá si sale del alcance del mismo.

Luz

Truco de evocación (bardo, clérigo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, M (una luciérnaga o musgo fosforescente)

Duración: 1 hora

Tocas un objeto Grande o más pequeño que nadie lleve o vista. Hasta que el conjuro termine, el objeto emitirá luz brillante en un radio de 6 m y luz tenue otros 6 m más allá. La luz puede tener el color que desees.

Tapar completamente el objeto con un material opaco bloqueará la luz. El conjuro termina si lo vuelves a lanzar.

Luz del día

Evocación de nivel 3 (clérigo, druida, explorador, hechicero, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 18 m

Componentes: V, S

Duración: 1 hora

Hasta que el conjuro termine, una luz solar se extiende desde un punto dentro del alcance y llena una esfera de 18 m de radio. La zona que cubre es de luz brillante y emite una luz tenue 18 m más allá.

Como alternativa, lanzas el conjuro sobre un objeto que no lleve o vista nadie, lo que hará que la luz solar llene una emanación de 18 m metros que se origina en él. Cubrir el objeto con algo opaco, como un cuenco o un casco, bloqueará la luz solar.

Si cualquier zona del conjuro se superpone con una zona de oscuridad creada por un conjuro de nivel 3 o inferior, el conjuro que creó esa oscuridad se disipa.

Mal de ojo

Nigromancia de nivel 6 (bardo, brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Hasta que el conjuro termine, tus ojos se convierten en un vacío oscuro. Una criatura de tu elección que puedas ver a 18 m o menos de ti deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría o se verá afectada por uno de los efectos descritos debajo, a tu elección, hasta que termine el conjuro.

En cada uno de tus turnos hasta que el conjuro termine, puedes usar una acción de magia para hacer objetivo a otra criatura, pero no puedes volver a elegir a una que haya superado una tirada de salvación contra este lanzamiento del conjuro.

Náuseas. El objetivo tiene el estado de envenenado.

Pánico. El objetivo tiene el estado de asustado. En cada uno de sus turnos, el objetivo asustado deberá realizar la acción de correr para alejarse de ti por la ruta más corta y segura disponible. Si se mueve a un espacio que esté al menos a 18 m de ti donde no pueda verte, el efecto termina.

Sueño. El objetivo tiene el estado de inconsciente. Se despertará si recibe algún daño o si otra criatura utiliza una acción para despertarlo.

Maleficio

Encantamiento de nivel 1 (brujo)

Tiempo de lanzamiento: Acción adicional

Alcance: 27 m

Componentes: V, S, M (el ojo petrificado de un tritón)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Impones una maldición a una criatura que puedas ver dentro del alcance. Hasta que el conjuro termine, infliges 1d6 de daño necrótico adicional al objetivo siempre que le aciertes con una tirada de ataque. Además, elige una característica cuando lances el conjuro. El objetivo tendrá desventaja en las pruebas que haga con la característica elegida.

Si los puntos de golpe del objetivo se reducen a 0 antes de que el conjuro termine, puedes usar una acción adicional en un turno posterior para maldecir a una nueva criatura.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

Tu concentración puede durar más si usas un espacio de conjuro de nivel 2 (hasta 4 horas), 3 o 4 (hasta 8 horas) o 5 o más (24 horas).

Mano arcana

Evocación de nivel 5 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 36 m

Componentes: V, S, M (una cáscara de huevo y un guante)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Creas una mano de energía mágica brillante de tamaño Grande en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance. Esta mano durará hasta que el conjuro termine y estará bajo tus órdenes, imitando los movimientos de tu propia mano.

La mano es un objeto con una CA de 20 y una cantidad de puntos de golpe igual a tus puntos de golpe máximos. Si sus puntos de golpe se reducen a 0, el conjuro termina. La mano no ocupa el espacio en el que se encuentra.

Cuando lances el conjuro y como acción adicional en tus siguientes turnos, puedes mover la mano hasta 18 m y luego usar uno de los siguientes efectos:

Mano apresadora. La mano intenta agarrar a una criatura Enorme o más pequeña que esté a 1,5 m o menos de ella. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Destreza o tendrá el estado de agarrado. La CD para escapar es igual a tu CD de salvación de conjuros. Mientras la mano agarre al objetivo, puedes usar una acción adicional para hacer que la mano lo aplaste y causarle una cantidad de daño contundente igual a 4d6 más tu modificador por aptitud mágica.

Mano contundente. La mano intenta empujar a una criatura Enorme o más pequeña que esté a 1,5 m o menos de ella. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza o la mano lo empujará hasta 1,5 m más una distancia igual a 1,5 m × tu modificador por aptitud mágica. La mano se mueve a la vez que el objetivo y permanece a 1,5 m o menos de él.

Mano interpuesta. La mano te proporciona cobertura media contra ataques y otros efectos que se originen en su espacio o intenten atravesarla. Además, ese espacio se considera terreno difícil para tus enemigos.

Puño cerrado. La mano golpea a un objetivo a 1,5 m o menos de ella. Haz un ataque de conjuro

cuerpo a cuerpo. Si acierta, el objetivo recibe 5d8 de daño de fuerza.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

El daño del puño cerrado aumenta en 2d8 y el daño de la mano apresadora aumenta en 2d6 por cada nivel por encima de 5 que tenga el espacio.

Mano de mago

Truco de conjuración (bardo, brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 9 m

Componentes: V, S

Duración: 1 minuto

Conjuras una mano espectral flotante en un punto de tu elección dentro del alcance. La mano dura hasta que el conjuro termine. Además, desaparecerá si en algún momento está a más de 9 m de ti o si vuelves a lanzar este conjuro.

Cuando lances este conjuro, puedes utilizar la mano para manipular un objeto, abrir una puerta o un recipiente que no estén cerrados con llave, sacar un objeto de un recipiente abierto o guardarlo en él o verter el contenido de un vial.

Como acción de magia en tus siguientes turnos, puedes volver a controlar la mano de esta forma. Como parte de la acción, puedes mover la mano hasta 9 m.

La mano no puede atacar, activar objetos mágicos ni llevar más de 5 kg de peso.

Manos ardientes

Evocación de nivel 1 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Una fina capa de llamas se proyecta desde ti. Todas las criaturas situadas en un cono de 4,5 m hacen una tirada de salvación de Destreza; sufrirán 3d6 de daño de fuego si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Los objetos inflamables dentro del cono que no lleve o vista nadie empezarán a arder.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

El daño aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.

Mansión magnífica

Conjuración de nivel 7 (bardo, mago)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: 90 m

Componentes: V, S, M (una puerta en miniatura que valga al menos 15 po)

Duración: 24 horas

Conjuras una puerta brillante dentro del alcance que permanece hasta que el conjuro termine. La puerta mide 1,5 m de ancho y 3 m de alto y lleva a una morada extradimensional. Tú y cualquier criatura que designes cuando lances el conjuro podréis entrar en la morada extradimensional mientras la puerta permanezca abierta. Puedes abrirla o cerrarla (no requiere acción) si estás a 9 m o menos de ella. Mientras permanezca cerrada, es imperceptible.

Al otro lado de la puerta encuentras un fastuoso recibidor, tras la cual se hallan numerosas estancias. La morada está limpia y es fresca y cálida.

Puedes crear cualquier plano de planta que desees, pero no puede superar los 50 cubos contiguos, cada uno de 3 m de lado. El lugar está amueblado y decorado como elijas y contiene comida suficiente como para servir un banquete de nueve platos a hasta 100 personas. Los muebles y otros objetos creados por este conjuro se convierten en humo si se sacan del lugar.

El personal de servicio está compuesto de 100 sirvientes casi transparentes que atienden a todos los que entran. Tú decides la apariencia y el atuendo de estos sirvientes, que son invulnerables y obedecen tus órdenes. Los sirvientes pueden realizar las tareas que haría un humano, pero no pueden atacar ni realizar ninguna acción que dañaría directamente a otra criatura. Por lo tanto, pueden traer y llevar cosas, limpiar, arreglar y plegar ropa, encender fuegos, servir comida y vino, etc., aunque no pueden abandonar el lugar.

Cuando el conjuro termina, todas las criaturas u objetos que queden en el espacio extradimensional son expulsados a los espacios sin ocupar más cercanos a la entrada.

Marca del cazador

Adivinación de nivel 1 (explorador)

Tiempo de lanzamiento: Acción adicional

Alcance: 27 m

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Marcas mágicamente a una criatura que puedas ver dentro del alcance como tu presa. Hasta que el conjuro termine, infliges 1d6 de daño de fuerza adicional al objetivo siempre que le aciertes con una tirada de ataque. También tendrás ventaja en cualquier prueba de Sabiduría (Percepción o Supervivencia) que realices para buscarlo.

Si los puntos de golpe del objetivo se reducen a 0 antes de que el conjuro termine, puedes emplear una acción adicional para transferir la marca a una nueva criatura que puedas ver dentro del alcance.

Con un espacio de conjuro de nivel superior

Tu concentración puede durar más si usas un espacio de conjuro de nivel 3 o 4 (hasta 8 horas) o 5 o más (hasta 24 horas).

Marchitar

Nigromancia de nivel 4 (brujo, druida, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 9 m

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Una criatura a la que puedas ver dentro del alcance deberá hacer una tirada de salvación de Constitución; sufrirá 8d8 de daño necrótico si la falla o la mitad del daño si la supera. Las criaturas de tipo “planta” fallan automáticamente la tirada.

Como alternativa, haz objetivo a una planta no mágica que no sea una criatura, como un árbol o un arbusto. No hará una tirada de salvación: simplemente se marchitará y morirá.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

El daño aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 4 que tenga el espacio.

Mastín fiel

Conjuración de nivel 4 (mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 9 m

Componentes: V, S, M (un silbato de plata)

Duración: 8 horas

Conjuras un perro guardián en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance. El perro permanece hasta que el conjuro termine o hasta que os alejéis a más de 90 m.

Solo tú puedes verlo y es intangible e invulnerable. Cuando una criatura Pequeña o de mayor tamaño se acerque a 9 m o menos de él sin decir la contraseña que especifiques al lanzar el conjuro, el mastín empezará a ladrar ruidosamente. Además, tiene visión verdadera hasta 9 m.

Al principio de cada uno de tus turnos, el mastín tratará de morder a un enemigo que esté a 1,5 m o menos de él. Ese enemigo deberá superar una tirada de salvación de Destreza o sufrirá 4d8 de daño de fuerza.

En tus siguientes turnos, puedes usar una acción de magia para mover el mastín hasta 9 m.

Mensaje

Truco de transmutación (bardo, druida, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 36 m

Componentes: S, M (un alambre de cobre)

Duración: 1 asalto

Señalas a una criatura dentro del alcance y susurras un mensaje. El objetivo (y únicamente el objetivo) escucha el mensaje y puede responder con un susurro que solamente tú puedes oír.

Puedes lanzar este conjuro a través de objetos físicos si conoces al objetivo y sabes que está detrás de la barrera. El silencio mágico, 30 cm de piedra, metal o madera o una lámina fina de plomo bloquean el conjuro.

Mensajero animal

Encantamiento de nivel 2 (bardo, druida, explorador)

Tiempo de lanzamiento: Acción o ritual

Alcance: 9 m

Componentes: V, S, M (unas migajas de comida)

Duración: 24 horas

Una bestia Diminuta de tu elección que puedas ver dentro del alcance deberá superar una tirada de salvación de Carisma o intentará enviar un mensaje por ti (si el valor de desafío del objetivo no es 0, la supera automáticamente). Indica un lugar que hayas visitado y da una descripción general del destinatario, como “una persona que lleva un uniforme de guardia de la ciudad” o “una enana pelirroja con un gorro puntiagudo”. Además, le transmites al animal un mensaje de hasta 25 palabras. Hasta que termine el conjuro, la bestia viajará hacia el lugar elegido y recorrerá aproximadamente 37,5 km cada 24 horas o 75 km si puede volar.

Cuando llegue, la bestia entregará tu mensaje a la criatura que le hayas descrito e imitará tu forma de comunicarte. Si la bestia no llega a su destino antes de que el conjuro termine, el mensaje se pierde y la bestia regresa al lugar donde lanzaste el conjuro.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

La duración del conjuro aumenta en 48 horas por cada nivel por encima de 2 que tenga el espacio.

Mente en blanco

Abjuración de nivel 8 (bardo, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: 24 horas

Hasta que el conjuro termine, una criatura voluntaria a la que toques tendrá inmunidad al daño psíquico y al estado de hechizada. Además, no se verá afectada por nada que pudiera percibir sus emociones o alineamiento, leer sus pensamientos o detectar mágicamente su ubicación, y ningún conjuro (ni siquiera *deseo*) puede conseguir información sobre el objetivo, observarlo desde lejos o controlar su mente.

Moldear la piedra

Transmutación de nivel 4 (clérigo, druida, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (arcilla blanda)

Duración: Instantáneo

Tocas un objeto de piedra de tamaño Mediano o más pequeño, o una sección de piedra que no mida más de 1,5 m en cualquier dimensión, y lo moldeas como desees. Por ejemplo, podrías convertir una piedra grande en un arma, una estatua o un cofre, o crear un pasaje pequeño a través de una pared con un grosor de 1,5 m. También podrías transformar una puerta de piedra o su marco para dejarla sellada. El objeto que crees puede tener hasta dos bisagras y un pestillo, pero no es posible dotarlo de detalles mecánicos más precisos.

Mover la tierra

Transmutación de nivel 6 (druida, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 36 m

Componentes: V, S, M (una pala en miniatura)

Duración: Concentración, hasta 2 horas

Elige una zona de terreno que no tenga más de 12 m de lado dentro del alcance. Puedes cambiar como quieras la forma de la tierra, la arena o la arcilla del área hasta que termine el conjuro. Puedes aumentar o reducir la elevación de la zona, crear o llenar una zanja, levantar o derribar una pared o formar una columna. La extensión de cualquiera de estos cambios no puede superar la mitad de la dimensión más larga de la zona. Por ejemplo, si afectas a un cuadrado de 12 m de lado, puedes crear una columna de hasta 6 m de altura, aumentar o reducir la elevación del cuadrado hasta 6 m, cavar una zanja de hasta 6 m de profundidad, etc. Estos cambios tardan 10 minutos en completarse. Como la transformación de la zona se produce poco a poco, las criaturas que haya en ella generalmente no quedarán atrapadas por el movimiento del suelo ni sufrirán daños por ello.

Al final de cada 10 minutos que pases concentrándote en el conjuro, podrás elegir una nueva zona de terreno que modificar dentro del alcance.

Este conjuro no puede manipular la piedra natural ni las construcciones de piedra. Las rocas y las estructuras se desplazan para acomodar el nuevo terreno. Si la forma que le das al terreno hace que una estructura sea inestable, esta podría hundirse.

De forma similar, este conjuro no afecta directamente al crecimiento vegetal y la tierra desplazada se lleva con ella cualquier planta que haya.

Muro de espinas

Conjuración de nivel 6 (druida)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 36 m

Componentes: V, S, M (un puñado de espinas vegetales)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Creas un muro de maleza enmarañada que está repleta de espinas puntiagudas como agujas. Este muro aparecerá dentro del alcance sobre una superficie sólida y durará hasta que termine el conjuro. Eliges si crear un muro recto de hasta 18 m de longitud, 3 m de altura y 1,5 m de grosor o un círculo de arbustos de hasta 6 m de diámetro, 6 m de altura y 1,5 m de grosor. El muro bloquea la línea de visión.

Cuando aparezca el muro, todas las criaturas situadas en su área hacen una tirada de salvación de Destreza; sufrirán 7d8 de daño perforante si la fallan o la mitad de daño si la superan.

Las criaturas pueden atravesar el muro, pero es un proceso lento y doloroso. Una criatura que atravesase el muro deberá gastar 4 m de movimiento por cada metro que avance. Además, la primera vez que una criatura entre en un espacio del muro o termine su turno allí, realizará una tirada de salvación de Destreza; sufrirá 7d8 de daño cortante si la falla o la mitad del daño si la supera. Una criatura solo hace esta tirada una vez por turno.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

Los dos tipos de daño aumentan en 1d8 por cada nivel por encima de 6 que tenga el espacio.

Muro de fuego

Evocación de nivel 4 (druida, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 36 m

Componentes: V, S, M (un trozo de carbón)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Creas un muro de fuego en una superficie sólida dentro del alcance. Puedes formar un muro recto de hasta 18 m de longitud, 6 m de altura y 30 cm de grosor o un muro circular de hasta 6 m de diámetro, 6 m de altura y 30 cm de grosor. El muro es opaco y durará hasta que termine el conjuro.

Cuando aparezca el muro, todas las criaturas situadas en su área hacen una tirada de salvación de Destreza; sufrirán 5d8 de daño de fuego si la fallan o la mitad de daño si la superan.

Un lado del muro, que seleccionas cuando lanzas el conjuro, causa 5d8 de daño de fuego a cada criatura que termine su turno a 3 m o menos de ese lado o dentro del muro. Una criatura recibirá el mismo daño cuando entre en el muro por primera vez en un turno o termine su turno allí. El otro lado del muro no causa ningún daño.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

El daño aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 4 que tenga el espacio.

Muro de fuerza

Evocación de nivel 5 (mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 36 m

Componentes: V, S, M (un trozo de vidrio)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Un muro de fuerza invisible surge de la nada en un punto de tu elección dentro del alcance. Este muro adopta la orientación que tú elijas y puede ser tanto una barrera horizontal o vertical como estar situado en ángulo. También puede flotar o estar apoyado en una superficie sólida. Puedes darle forma de cúpula semiesférica o de globo con un radio de hasta 3 m o puedes hacer que sea una superficie plana compuesta por hasta 10 paneles de 3 m por 3 m. Cada panel debe estar adyacente a otro panel. En cualquiera de las formas, el muro tiene un grosor de 6 mm y durará hasta que termine el conjuro. Al aparecer, si el muro atraviesa el espacio de una criatura, esta es empujada hacia un lado del muro (tú eliges cuál).

Nada puede atravesar el muro físicamente. Es inmune a todo el daño y no se puede eliminar mediante *disipar magia*. Sin embargo, un conjuro *desintegrar* destruye el muro al instante. El muro también se extiende hasta el Plano Etéreo e impide el viaje etéreo a través de él.

Muro de hielo

Evocación de nivel 6 (mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 36 m

Componentes: V, S, M (un trozo de cuarzo)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Creas un muro de hielo en una superficie sólida dentro del alcance. Puedes darle forma de cúpula semiesférica o de globo con un radio de hasta 3 m o puedes hacer que sea una superficie plana compuesta por hasta 10 paneles cuadrados de 3 m de lado. Cada panel debe estar adyacente a otro panel. En cualquiera de las formas, el muro tiene un grosor de 30 cm y durará hasta que termine el conjuro.

Al aparecer, si el muro atraviesa el espacio de una criatura, esta es empujada hacia un lado del muro (tú eliges cuál) y hace una tirada de salvación de Destreza; sufrirá 10d6 de daño de frío si la falla o la mitad de daño si la supera.

El muro es un objeto que se puede dañar y, por tanto, atravesar. Tiene una CA de 12, 30 puntos de golpe por cada sección de 3 m de lado, inmunidad al daño de frío, psíquico y de veneno y vulnerabilidad al daño de fuego. Si se reduce una sección

del muro de 3 m de lado a 0 puntos de golpe, se destruirá y dejará una capa de aire gélido en el lugar que ocupaba.

Si una criatura pasa por la capa de aire gélido por primera vez en un turno, deberá hacer una tirada de salvación de Constitución; sufrirá 5d6 de daño de frío si la falla o la mitad de daño si la supera.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

El daño que causa el muro al aparecer aumenta en 2d6 y el que se sufre por cruzar la capa de aire gélido aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 6 que tenga el espacio.

Muro de piedra

Evocación de nivel 5 (druida, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 36 m

Componentes: V, S, M (un cubo de granito)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Un muro no mágico de piedra sólida brota en un punto de tu elección dentro del alcance. Tiene 15 cm de grosor y está compuesto de 10 paneles de 3 m por 3 m. Cada panel debe estar adyacente a otro panel. Como alternativa, puedes crear paneles de 3 m por 6 m cuyo grosor sea solo de 7,5 cm.

Al aparecer, si el muro atraviesa el espacio de una criatura, esta es empujada hacia un lado del muro (tú eliges cuál). Si una criatura fuera a quedar rodeada por todas partes por el muro (o por el muro y otra superficie sólida), puede hacer una tirada de salvación de Destreza. Si la supera, podrá usar su reacción para moverse hasta su velocidad y no quedar encerrada por el muro.

El muro puede adoptar la forma que desees, pero no puede ocupar el mismo espacio que una criatura o un objeto. El muro no tiene por qué ser vertical ni apoyarse en una base firme. Sin embargo, sí debe fundirse con alguna masa de piedra existente que lo sostenga firmemente. Así, podrías usar este conjuro para formar un puente que cruce una sima o para crear una rampa.

Si creas un muro que se extienda más de 6 m, debes reducir a la mitad el tamaño de cada panel para crear soportes. Puedes moldear el muro de forma tosca para que tenga almenas y elementos similares.

El muro es un objeto hecho de piedra que se puede dañar y, por tanto, atravesar. Cada panel tiene una CA de 15, 30 puntos de golpe por cada 2,5 cm de grosor e inmunidad al daño psíquico y de veneno. Si los puntos de golpe de un panel se reducen a 0, se destruye, lo que podría provocar que los paneles conectados se derrumben, a discreción de tu GM.

Si mantienes la concentración en este conjuro durante toda su duración, el muro se vuelve permanente y no se puede disipar. De lo contrario, desaparece en cuanto el conjuro termine.

Muro de viento

Evocación de nivel 3 (druida, explorador)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 36 m

Componentes: V, S, M (un abanico y una pluma)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Un muro conformado por un intenso viento surge del suelo en un punto de tu elección dentro del alcance. Puedes formar un muro de hasta 15 m de longitud, 4,5 m de altura y 30 cm de grosor. Puedes darle a ese muro la forma que quieras, siempre que trace una ruta continua por el suelo, y durará hasta que termine el conjuro.

Cuando aparezca el muro, todas las criaturas situadas en su área hacen una tirada de salvación de Fuerza; sufrirán 4d8 de daño contundente si la fallan o la mitad de daño si la superan.

El viento fuerte mantiene a raya la niebla, el humo y otros gases. Las criaturas voladoras de tamaño Pequeño o menor no pueden atravesar el muro. Los materiales sueltos de poco peso que entran en el muro salen volando hacia arriba. Las flechas, los virotes y otros proyectiles ordinarios lanzados a objetivos que estén detrás del muro salen despedidos hacia arriba y fallan automáticamente. Los pedruscos lanzados por gigantes o máquinas de asedio y los proyectiles similares no se ven afectados. Las criaturas en forma gaseosa no pueden atravesarlo.

Muro prismático

Abjuración de nivel 9 (bardo, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 18 m

Componentes: V, S

Duración: 10 minutos

Un plano de luz rutilante y multicolor forma un muro vertical opaco (de hasta 27 m de largo, 9 m de alto y 2,5 cm de grosor) centrado en un punto dentro del alcance. Como alternativa, le das al muro la forma de un globo de hasta 9 m de diámetro centrado en un punto dentro del alcance. El muro permanecerá allí hasta que termine el conjuro. Si lo colocas en un espacio que ocupa una criatura, el conjuro termina al instante sin surtir efecto.

El muro emite luz brillante hasta 30 m y luz tenue 30 m más allá. Las criaturas que indiques cuando lanzas el conjuro y tú podéis atravesar el muro y estar cerca de él sin sufrir daños. Si otra criatura que pueda ver el muro se acerca a 6 m o menos de él, deberá superar una tirada de salvación de Constitución o tendrá el estado de cegada durante 1 minuto.

El muro consta de siete capas, cada una de un color distinto. Cuando una criatura meta una mano en el muro o lo atraviese, lo debe hacer capa por capa hasta superarlas todas. Para cada una, deberá realizar una tirada de salvación de Destreza o quedará

afectada por las propiedades de esa capa, como se describe en la tabla “Capas prismáticas”.

El muro, que tiene una CA de 10, se puede destruir capa por capa, en orden de rojo a violeta, por el medio específico para cada una de ellas. Si se destruye una capa, seguirá eliminada hasta que termine el conjuro. *Campo antimagia* no tiene efecto en el muro y *disipar magia* solo puede afectar a la capa violeta.

Capas prismáticas

Orden	Efectos
1	Roja. <i>Si falla la tirada:</i> 12d6 de daño de fuego. <i>Si supera la tirada:</i> la mitad de daño. <i>Efectos adicionales:</i> los ataques a distancia no mágicos no pueden atravesar esta capa, que se destruye si recibe al menos 25 de daño de frío.
2	Naranja. <i>Si falla la tirada:</i> 12d6 de daño de ácido. <i>Si supera la tirada:</i> la mitad de daño. <i>Efectos adicionales:</i> los ataques a distancia mágicos no atraviesan esta capa, que puede destruirse mediante un viento fuerte (como el que crea <i>ráfaga de viento</i>).
3	Amarilla. <i>Si falla la tirada:</i> 12d6 de daño de relámpago. <i>Si supera la tirada:</i> la mitad de daño. <i>Efectos adicionales:</i> la capa se destruye si recibe al menos 60 de daño de fuerza.
4	Verde. <i>Si falla la tirada:</i> 12d6 de daño de veneno. <i>Si supera la tirada:</i> la mitad de daño. <i>Efectos adicionales:</i> un conjuro <i>pasamuros</i> u otro del mismo nivel o superior que puedan abrir un portal en una superficie sólida destruirán esta capa.
5	Azul. <i>Si falla la tirada:</i> 12d6 de daño de frío. <i>Si supera la tirada:</i> la mitad de daño. <i>Efectos adicionales:</i> la capa se destruye si recibe al menos 25 de daño de fuego.
6	Añil. <i>Si falla la tirada:</i> el objetivo tendrá el estado de apresado y hará una tirada de salvación de Constitución al final de cada uno de sus turnos. Si la supera tres veces, el estado terminará. Si la falla tres veces, tendrá el estado de petrificado hasta que lo libere un efecto como el del conjuro <i>restablecimiento mayor</i> . Los éxitos y los fallos no tienen por qué ser consecutivos: lleva la cuenta de ambos hasta que el objetivo tenga tres de un mismo tipo. <i>Efectos adicionales:</i> no es posible lanzar conjuros a través de esta capa, que puede destruirse mediante la luz brillante del conjuro <i>luz del día</i> .

Orden Efectos

- 7 **Violeta.** *Si falla la tirada:* el objetivo tendrá el estado de cegado y hará una tirada de salvación de Sabiduría al principio de tu siguiente turno. Si la supera, el estado terminará. Si la falla, el estado terminará y la criatura se teletransportará a otro plano de existencia (a elección de tu GM). *Efectos adicionales:* esta capa puede destruirse mediante *disipar magia*.

Nube aniquiladora

Conjuración de nivel 5 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 36 m

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Creas una esfera de una niebla amarillo-verdosa de 6 m de radio centrada en un punto dentro del alcance. La niebla dura hasta que el conjuro termine o hasta que la disperse un viento intenso (por ejemplo, el que crea *ráfaga de viento*), lo que pondrá fin al conjuro. La zona que ocupa está muy oscura.

Todas las criaturas situadas en la esfera hacen una tirada de salvación de Constitución; sufrirán 5d8 de daño de veneno si la fallan o la mitad del daño si la superan. Una criatura también deberá hacer esta tirada cuando la esfera entre en su espacio o cuando la criatura entre en la esfera o termine su turno en ella. Una criatura solo hace esta tirada una vez por turno.

La esfera se aleja de ti 3 m al principio de cada uno de tus turnos.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

El daño aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 5 que tenga el espacio.

Nube apestosa

Conjuración de nivel 3 (bardo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 27 m

Componentes: V, S, M (un huevo podrido)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Creas una esfera de gas nauseabundo y amarillento de 6 m de radio centrada en un punto dentro del alcance. La nube está muy oscura y permanece en el aire hasta que el conjuro termine o hasta que la disperse un viento fuerte (por ejemplo, el que crea *ráfaga de viento*).

Todas las criaturas que comiencen su turno en la esfera deberán superar una tirada de salvación de Constitución o tendrán el estado de envenenadas hasta el final del turno actual. Mientras estén envenenadas de esta forma, no podrán realizar acciones ni acciones adicionales.

Nube de oscurecimiento

Conjuración de nivel 1 (druida, explorador, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 36 m

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Creas una esfera de niebla de 6 m de radio centrada en un punto dentro del alcance. La esfera está muy oscura y dura hasta que el conjuro termine o hasta que la disperse un viento fuerte (por ejemplo, el que crea *ráfaga de viento*).

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

El radio de la niebla aumenta en 6 m por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.

Nube incendiaria

Conjuración de nivel 8 (druida, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 45 m

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Una nube turbulenta de humo y ascuas llena una esfera de 6 m de radio centrada en un punto dentro del alcance. La zona que ocupa la nube está muy oscura y dura hasta que el conjuro termine o hasta que la disperse un viento fuerte (por ejemplo, el que crea *ráfaga de viento*).

Cuando aparezca la nube, todas las criaturas dentro de ella harán una tirada de salvación de Destreza; sufrirán 10d8 de daño de fuego si la fallan o la mitad del daño si la superan. Una criatura también deberá hacer esta tirada cuando la esfera entre en su espacio o cuando la criatura entre en la esfera o termine su turno en ella. Una criatura solo hace esta tirada una vez por turno.

La nube se aleja de ti 3 m en la dirección que elijas al principio de cada uno de tus turnos.

Ofuscación

Encantamiento de nivel 8 (bardo, brujo, druida, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 45 m

Componentes: V, S, M (un llavero sin llaves)

Duración: Instantáneo

Atacas la mente de una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo hace una tirada de salvación de Inteligencia.

Si la falla, sufrirá 10d12 de daño psíquico y no podrá lanzar conjuros ni realizar acciones de magia. Al final de cada 30 días, el objetivo repite la tirada de salvación y, si tiene éxito, se librará del efecto. También se puede finalizar este efecto mediante un conjuro *curar, deseo o restablecimiento mayor*.

Si supera la tirada, solo sufrirá la mitad de ese daño.

Ojo arcano

Adivinación de nivel 4 (mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 9 m

Componentes: V, S, M (un poco de pelo de murciélago)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Creas un ojo invisible e invulnerable dentro del alcance que levita hasta que el conjuro termine. Recibes mentalmente información visual desde el ojo, que puede mirar en cualquier dirección y tiene visión en la oscuridad hasta 9 m.

Como acción adicional, puedes mover el ojo hasta 9 m en cualquier dirección. El ojo no podrá atravesar una barrera sólida, pero podrá pasar por cualquier abertura de 2,5 cm de diámetro como mínimo.

Ola atronadora

Evocación de nivel 1 (bardo, druida, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Desatas una ola de energía atronadora. Todas las criaturas situadas en un cubo de 4,5 m de lado adyacente a ti harán una tirada de salvación de Constitución. Si la fallan, recibirán 2d8 de daño de trueno y serán empujadas 3 m respecto a ti. Si la superan, solo sufrirán la mitad de ese daño.

Además, a los objetos sueltos que estén completamente dentro del cubo se les empujará 3 m respecto a ti y la explosión atronadora podrá oírse a 90 m de distancia.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

El daño aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.

Orbe cromático

Evocación de nivel 1 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 27 m

Componentes: V, S, M (un diamante que valga al menos 50 po)

Duración: Instantáneo

Lanzas un orbe de energía a un objetivo dentro del alcance. Elige entre ácido, frío, fuego, relámpago, trueno o veneno para el tipo de orbe creado y después haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si acierta, el objetivo recibe 3d8 de daño del tipo elegido.

Si sacas el mismo número en dos o más de los d8, el orbe salta a otro objetivo distinto de tu elección que esté a 9 m o menos del objetivo. Haz una tirada de ataque contra el nuevo objetivo y otra tirada de daño. El orbe no puede volver a saltar, a menos que

lances el conjuro con un espacio de nivel 2 o superior.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

El daño aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio. El orbe puede saltar un máximo de veces igual al nivel del espacio gastado. Una criatura solo puede ser el objetivo una vez por cada lanzamiento del conjuro.

Orden imperiosa

Encantamiento de nivel 1 (bardo, clérigo, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 18 m

Componentes: V

Duración: Instantáneo

Das una orden de una sola palabra a una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o verse obligado a obedecer la orden en su próximo turno. Elige una de las siguientes órdenes:

Acércate. El objetivo se acerca a ti por la ruta más corta y directa posible, y su turno acaba si se sitúa a 1,5 m o menos de ti.

Detente. En su turno, el objetivo no se mueve y no usa acciones ni acciones adicionales.

Huye. El objetivo emplea su turno en alejarse de ti de la manera más rápida posible.

Póstrate. El objetivo adopta el estado de derribado y termina su turno.

Suelta. El objetivo suelta lo que sea que esté sujetando y acaba su turno.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

Puedes afectar a una criatura adicional por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.

Oscuridad

Evocación de nivel 2 (brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 18 m

Componentes: V, M (pelaje de murciélago y un trozo de carbón)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Hasta que el conjuro termine, una oscuridad mágica se propaga desde un punto dentro del alcance y llena una esfera de 4,5 m de radio. La visión en la oscuridad no puede ver a través de ella y la luz no mágica no puede alumbrarla.

Como alternativa, lanzas el conjuro sobre un objeto que no lleve o vista nadie, lo que hará que la oscuridad llene una emanación de 4,5 m que se origina en él. Cubrir el objeto con algo opaco, como un cuenco o un casco, bloqueará la oscuridad.

Si cualquier zona del conjuro se superpone con una zona de luz brillante o luz tenue creada por

un conjuro de nivel 2 o inferior, el conjuro que creó esa luz se disipa.

Palabra de curación

Abjuración de nivel 1 (bardo, clérigo, druida)

Tiempo de lanzamiento: Acción adicional

Alcance: 18 m

Componentes: V

Duración: Instantáneo

Una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance recupera una cantidad de puntos de golpe igual a 2d4 más tu modificador por aptitud mágica.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

La curación aumenta en 2d4 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.

Palabra de curación en masa

Abjuración de nivel 3 (bardo, clérigo)

Tiempo de lanzamiento: Acción adicional

Alcance: 18 m

Componentes: V

Duración: Instantáneo

Hasta seis criaturas de tu elección que puedas ver dentro del alcance recuperan una cantidad de puntos de golpe igual a 2d4 más tu modificador por aptitud mágica.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

La curación aumenta en 1d4 por cada nivel por encima de 3 que tenga el espacio.

Palabra de poder: aturdir

Encantamiento de nivel 8 (bardo, brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 18 m

Componentes: V

Duración: Instantáneo

Abrumas la mente de una criatura que puedas ver dentro del alcance. Si el objetivo tiene 150 puntos de golpe o menos, tendrá el estado de aturdido. De lo contrario, su velocidad será 0 hasta el principio de tu siguiente turno.

El objetivo aturdido hace una tirada de salvación de Constitución al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del estado.

Palabra de poder: matar

Encantamiento de nivel 9 (bardo, brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 18 m

Componentes: V

Duración: Instantáneo

Obligas a morir a una criatura que puedas ver dentro del alcance. Si el objetivo tiene 100 puntos

de golpe o menos, morirá. De lo contrario, sufrirá 12d12 de daño psíquico.

Palabra de poder: sanar

Encantamiento de nivel 9 (bardo, clérigo)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 18 m

Componentes: V

Duración: Instantáneo

Una criatura que puedas ver dentro del alcance se ve envuelta por una oleada de energía sanadora. El objetivo recupera todos sus puntos de golpe. Si la criatura tiene los estados de asustada, aturrida, envenenada, hechizada o paralizada, los estados terminan. Si la criatura tiene el estado de derribada, puede usar su reacción para levantarse.

Palabra de regreso

Conjuración de nivel 6 (clérigo)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 1,5 m

Componentes: V

Duración: Instantáneo

Tú y hasta cinco criaturas voluntarias a 1,5 m o menos de ti os teletransportáis al instante a un santuario designado previamente. Tú y cualquier criatura que se teletransporte contigo apareceréis en el espacio sin ocupar más cercano al punto designado al preparar el santuario (consulta más adelante). Si lanzas este conjuro sin preparar antes un santuario, no tiene ningún efecto.

Debes designar un lugar como santuario lanzando este conjuro allí; por ejemplo, en un templo.

Palabra divina

Evocación de nivel 7 (clérigo)

Tiempo de lanzamiento: Acción adicional

Alcance: 9 m

Componentes: V

Duración: Instantáneo

Susurras una palabra imbuida con el poder de los Planos Superiores. Todas las criaturas de tu elección dentro del alcance realizan una tirada de salvación de Carisma. Si la fallan, los objetivos que tengan 50 puntos de golpe o menos sufrirán un efecto en función de sus puntos de golpe actuales, como se muestra en la tabla "Efectos de palabra divina". Con independencia de sus puntos de golpe, cualquier objetivo celestial, elemental, feérico o infernal que falle su tirada de salvación se verá forzado a regresar a su plano de origen (si no está en él ya) y no podrá regresar al plano actual durante 24 horas por cualquier medio que no sea un conjuro *deseo*.

Efectos de palabra divina

Puntos de golpe	Efecto
0–20	El objetivo muere.
21–30	El objetivo tiene los estados de aturdido, cegado y ensordecido durante 1 hora.
31–40	El objetivo tiene los estados de cegado y ensordecido durante 10 minutos.
41–50	El objetivo tiene el estado de ensordecido durante 1 minuto.

Parar el tiempo

Transmutación de nivel 9 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Lanzador

Componentes: V

Duración: Instantáneo

Detienes el paso del tiempo brevemente para todo el mundo menos para ti. Para las demás criaturas, el tiempo no avanza, mientras que tú puedes llevar a cabo 1d4 + 1 turnos seguidos, durante los cuales puedes usar acciones y moverte con normalidad.

Este conjuro termina si una de las acciones que usas o uno de los efectos que creas durante este periodo afecta a una criatura que no seas tú o a un objeto que lleve o vista alguien que no seas tú. También termina si te mueves a un sitio que esté a más de 300 m del lugar donde lo lanzaste.

Pasamuros

Transmutación de nivel 5 (mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 9 m

Componentes: V, S, M (una pizca de semillas de sésamo)

Duración: 1 hora

Aparece un pasaje en un punto que puedas ver en una superficie de madera, yeso o piedra (como una pared, un techo o un suelo) dentro del alcance y se mantiene hasta que termine el conjuro. Tú eliges las dimensiones de la abertura: hasta 1,5 m de ancho, 2,4 m de alto y 6 m de largo. El pasaje no crea ninguna inestabilidad en la estructura que lo rodea.

Cuando la abertura desaparece, las criaturas o los objetos que sigan en el pasaje creado por el conjuro serán expulsados sin daño alguno al espacio sin ocupar más cercano a la superficie sobre la que lanzaste el conjuro.

Pasar sin rastro

Abjuración de nivel 2 (druida, explorador)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S, M (cenizas de muérdago quemado)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Hasta que el conjuro termine, irradias un aura de ocultación en una emanación de 9 m. Mientras permanezcáis dentro, las criaturas que elijas y tú tendréis un bonificador de +10 a las pruebas de Destreza (Sigilo) y no dejaréis huellas.

Paso arbóreo

Conjuración de nivel 5 (druida, explorador)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Obtienes la capacidad de entrar en un árbol y moverte desde dentro al interior de otro árbol del mismo tipo que esté a 150 m o menos. Ambos árboles tienen que estar vivos y ser al menos del mismo tamaño que tú. Para entrar en un árbol debes gastar 1,5 m de movimiento. Al instante conoces la ubicación de todos los demás árboles del mismo tipo situados a 150 m o menos y, como parte del movimiento gastado para entrar en el árbol, puedes pasar al interior de uno de esos árboles o salir del árbol en el que estás. Apareces en un punto de tu elección a 1,5 m o menos del árbol de destino gastando otros 1,5 m de movimiento. Si no te queda movimiento, apareces a 1,5 m o menos del árbol en el que entraste.

Puedes usar esta capacidad de transporte solo una vez en cada uno de tus turnos y debes terminar cada turno fuera de un árbol.

Paso brumoso

Conjuración de nivel 2 (brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción adicional

Alcance: Lanzador

Componentes: V

Duración: Instantáneo

Una niebla plateada te rodea brevemente y te teletransportas hasta 9 m a un espacio sin ocupar que puedas ver.

Patrón hipnótico

Ilusionismo de nivel 3 (bardo, brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 36 m

Componentes: V, S, M (una pizca de confeti)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Creas un patrón de colores que se retuercen en un cubo de 9 m de lado dentro del alcance. El patrón aparece un instante y se desvanece. Todas las criaturas de la zona que puedan ver el patrón deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría o tendrán el estado de hechizadas hasta que termine el conjuro. Mientras estén hechizadas, las criaturas tendrán una velocidad de 0 y el estado de incapacitadas.

El conjuro finaliza para una criatura afectada si esta recibe daño o si alguien más emplea una acción para sacudir a dicha criatura y sacarla de su estu-por.

Pequeña choza

Evocación de nivel 3 (bardo, mago)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto o un ritual

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S, M (una cuenta de cristal)

Duración: 8 horas

Una emanación de 3 m surge a tu alrededor y permanece estática hasta que termine el conjuro. El conjuro fallará al lanzarlo si la emanación no es lo bastante grande como para cubrir a todas las criaturas en su área.

Las criaturas y los objetos que haya en la emanación cuando lances el conjuro pueden moverse por ella libremente. El resto de criaturas y objetos no pueden atravesarla. No pueden lanzarse conjuros de nivel 3 o inferior a través de ella y los efectos de estos conjuros no pueden penetrar a su interior.

Dentro de la emanación, la atmósfera es cómoda y seca, con independencia del clima exterior. Hasta que el conjuro termine, puedes hacer que el interior esté iluminado con luz tenue o a oscuras (no requiere acción). Desde el exterior, la emanación es opaca y del color que elijas, pero es transparente desde el interior.

El conjuro termina antes si sales de la emanación o lo vuelves a lanzar.

Perdición

Encantamiento de nivel 1 (bardo, brujo, clérigo)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 9 m

Componentes: V, S, M (una gota de sangre)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Hasta tres criaturas de tu elección a las que puedas ver dentro del alcance deberán hacer una tirada de salvación de Carisma cada una. Siempre que un objetivo que haya fallado esta tirada de salvación haga una tirada de ataque o de salvación antes de que termine el conjuro, deberá restar 1d4 al resultado de dicha tirada.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

Puedes hacer objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.

Piedad con los moribundos

Truco de nigromancia (clérigo, druida)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 4,5 m

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Elige a una criatura dentro del alcance que tenga 0 puntos de golpe y no esté muerta. La criatura pasa a estar estable.

Mejora de truco. El alcance se duplica cuando alcanzas los niveles 5 (9 m), 11 (18 m) y 17 (36 m).

Piel pétrea

Transmutación de nivel 4 (druida, explorador, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (polvo de diamante que valga al menos 100 po y que se consume como parte del conjuro)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Hasta que el conjuro termine, una criatura voluntaria a la que toques tiene resistencia al daño contundente, cortante y perforante.

Piel robliza

Transmutación de nivel 2 (druida, explorador)

Tiempo de lanzamiento: Acción adicional

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (un puñado de corteza)

Duración: 1 hora

Tocas a una criatura voluntaria. Hasta que el conjuro termine, la piel del objetivo adopta una apariencia de corteza y su clase de armadura no podrá ser inferior a 17.

Plaga de insectos

Conjuración de nivel 5 (clérigo, druida, hechicero)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 90 m

Componentes: V, S, M (una langosta)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Un enjambre de langostas llena una esfera de 6 m de radio centrada en un punto de tu elección dentro del alcance. Permanece hasta que termine el conjuro y la zona se considera ligeramente oscura y terreno difícil.

Cuando aparezca el enjambre, todas las criaturas dentro de él harán una tirada de salvación de Constitución; sufrirán 4d10 de daño perforante si la fallan o la mitad del daño si la superan. Una criatura también hará esta tirada cuando entre en el área del conjuro por primera vez en un turno o termine su turno allí. Una criatura solo hace esta tirada una vez por turno.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

El daño aumenta en 1d10 por cada nivel por encima de 5 que tenga el espacio.

Plegaria de curación

Abjuración de nivel 2 (clérigo, paladín)

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: 9 m

Componentes: V

Duración: Instantáneo

Hasta cinco criaturas de tu elección que permanezcan dentro del alcance del conjuro durante todo su lanzamiento obtienen los beneficios de un descanso corto y también recuperan 2d8 puntos de golpe. Las criaturas no pueden volver a beneficiarse de este conjuro hasta que finalicen un descanso largo.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

La curación aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 2 que tenga el espacio.

Polimorfar

Transmutación de nivel 4 (bardo, druida, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 18 m

Componentes: V, S, M (un capullo de oruga)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Intentas transformar en una bestia a una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o adoptará la forma de una bestia hasta que termine el conjuro. Esa forma puede ser la de cualquier bestia que elijas y cuyo valor de desafío sea igual o menor que el del objetivo (o que el nivel del objetivo si este no tiene un valor de desafío). El perfil del objetivo se sustituye por el de la bestia elegida, pero el objetivo conservará su alineamiento, personalidad, tipo de criatura, puntos de golpe y dados de puntos de golpe. En el apartado "Animales" del capítulo "Monstruos" puedes consultar varios perfiles de bestias.

El objetivo obtiene una cantidad de puntos de golpe temporales igual a los puntos de golpe de la forma de bestia. Estos puntos de golpe temporales se desvanecerán si conserva alguno cuando el conjuro termine. El conjuro termina antes de tiempo si el objetivo se queda sin puntos de golpe temporales.

Las acciones que puede realizar el objetivo están limitadas por la anatomía de su nueva forma y no podrá hablar ni lanzar conjuros.

El equipo del objetivo se funde con su nueva forma y la criatura no podrá usar ese equipo ni beneficiarse de él.

Polimorfar verdadero

Transmutación de nivel 9 (bardo, brujo, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 9 m

Componentes: V, S, M (una gota de mercurio, un poco de goma arábica y un jirón de humo)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Elige a una criatura o un objeto no mágico que puedas ver dentro del alcance. La criatura adopta la forma de otra criatura o la de un objeto no mágico, o el objeto se convierte en una criatura (el objeto no puede llevarse ni vestirse). La transformación dura hasta que el conjuro termine o hasta que el objetivo muera o sea destruido, pero si mantienes la concentración en el conjuro durante su duración completa, permanecerá hasta que sea disipado.

Una criatura no voluntaria puede hacer una tirada de salvación de Sabiduría y, si la supera, el conjuro no le afectará.

Criatura en criatura. Si conviertes a una criatura en otro tipo de criatura, la nueva forma puede ser cualquier tipo que elijas y que tenga un valor de desafío igual o menor que el valor de desafío o el nivel del objetivo. El perfil del objetivo se reemplaza por el perfil de la nueva forma, pero mantiene sus puntos de golpe, dados de puntos de golpe, alineamiento y personalidad.

El objetivo obtiene una cantidad de puntos de golpe temporales igual a los puntos de golpe de la nueva forma. Estos puntos de golpe temporales se desvanecerán si conserva alguno cuando el conjuro termine.

Las acciones que puede realizar el objetivo están limitadas por la anatomía de su nueva forma y no podrá hablar ni lanzar conjuros.

El equipo del objetivo se funde con su nueva forma y la criatura no podrá usar ese equipo ni beneficiarse de él.

Objeto en criatura. Puedes convertir un objeto en cualquier tipo de criatura, siempre que el tamaño de dicha criatura no sea mayor que el del objeto y que su valor de desafío sea de 9 o menos. La criatura es amistosa contigo y tus aliados. En combate, sus turnos van inmediatamente después de los tuyos y obedece tus órdenes.

Si el conjuro dura más de una hora, dejas de controlar a la criatura, que puede seguir siendo amistosa contigo en función de cómo la hayas tratado.

Criatura en objeto. Si conviertes a una criatura en un objeto, se transforma en esa forma junto con todo lo que lleve o vista, siempre que el tamaño del objeto no sea mayor que el de la criatura. El perfil de la criatura pasa a ser el del objeto y no tiene recuerdos del tiempo pasado en esa forma después de que el conjuro termine y vuelva a la normalidad.

Portal

Conjuración de nivel 9 (brujo, clérigo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 18 m

Componentes: V, S, M (un diamante que valga al menos 5000 po)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Conjuras un portal que enlaza un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance con una ubicación precisa situada en otro plano de existencia. El portal es una abertura circular a la que puedes dar un diámetro de entre 1,5 y 6 m, que puedes orientar en la dirección que elijas. El portal permanece hasta que el conjuro termine y puede verse su destino a través de él.

El portal tiene una parte delantera y otra trasera en cada plano en el que aparece y solo es posible desplazarse a través de él si se atraviesa por la parte delantera. Cualquier cosa que lo haga es transportada al instante al otro plano y aparecerá en el espacio sin ocupar más cercano al portal.

Las deidades y otros gobernantes de planos pueden impedir que los portales creados mediante este conjuro se abran en su presencia o en cualquier lugar dentro de sus dominios.

Cuando lances el conjuro, puedes decir el nombre de una criatura específica (no sirven un pseudónimo, un título o un apodo). Si esa criatura está en un plano distinto al tuyo, el portal se abrirá junto a la criatura mencionada y la transportará al espacio sin ocupar más cercano en tu lado del portal. No obtienes ningún poder especial sobre la criatura y será libre de actuar según tu GM considere apropiado: puede irse, atacarte o ayudarte.

Potenciar característica

Transmutación de nivel 2 (bardo, clérigo, druida, explorador, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (pelo de animal o una pluma)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Tocas a una criatura y eliges Fuerza, Destreza, Inteligencia, Sabiduría o Carisma. Hasta que termine el conjuro, el objetivo tiene ventaja en las pruebas con la característica elegida.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

Puedes hacer objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2 que tenga el espacio. Puedes elegir una característica distinta para cada objetivo.

Presciencia

Adivinación de nivel 9 (bardo, brujo, druida, mago)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (una pluma de colibrí)

Duración: 8 horas

Tocas a una criatura voluntaria y la dotas de una capacidad limitada de ver el futuro inmediato. Hasta que el conjuro termine, el objetivo tendrá ventaja en las pruebas con d20 y las demás criaturas tendrán desventaja en las tiradas de ataque

contra él. El conjuro termina antes si lo vuelves a lanzar.

Prestidigitación

Truco de transmutación (bardo, brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 3 m

Componentes: V, S

Duración: Hasta 1 hora

Creas un efecto mágico dentro del alcance, elegido de entre las opciones a continuación. Si lanzas este conjuro varias veces, puedes mantener activos a la vez hasta tres de sus efectos no instantáneos.

Creación menor. Creas un abalorio no mágico o una imagen ilusoria que te cabe en la mano y dura hasta el final de tu siguiente turno. El abalorio no inflige daño y no tiene valor monetario.

Efecto sensorial. Creas un efecto sensorial instantáneo e inofensivo, como una lluvia de chispas, una ligera ráfaga de viento, tenues notas musicales o un olor extraño.

Jugar con fuego. Enciendes o apagas al instante una vela, una antorcha o una hoguera pequeña.

Limpiar o ensuciar. Limpias o ensucias al instante un objeto de hasta 0,03 m³.

Marca mágica. Haces que aparezca una mancha de color, una pequeña marca o un símbolo en un objeto o superficie durante 1 hora.

Sensación menor. Enfrías, calientas o das sabor a un material inerte de hasta 0,03 m³ durante 1 hora.

Prohibición

Abjuración de nivel 6 (clérigo)

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos o un ritual

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (polvo de rubí que valga al menos 1000 po)

Duración: 1 día

Creas una protección contra los viajes mágicos que cubre una zona del suelo de 4000 m² hasta una altura de 9 m. Hasta que termine el conjuro, ninguna criatura podrá teletransportarse a esa zona ni entrar en ella usando portales, como los creados por el conjuro *portal*. El conjuro protege la zona frente al viaje interplanar, por lo que impide que cualquier criatura entre en el área mediante el Plano Astral, el Plano Etéreo, los Parajes Feéricos, el Páramo Sombrío o el conjuro *desplazamiento entre planos*.

Además, el conjuro daña a los tipos de criaturas que elijas al lanzarlo. Elige uno o más de los siguientes: aberraciones, celestiales, elementales, feéricos, infernales y muertos vivientes. Cuando una criatura de un tipo elegido entre en la zona del conjuro por primera vez en un turno o termine su turno allí,

recibirá 5d10 de daño radiante o necrótico (a tu elección cuando lanzas el conjuro).

Puedes designar una contraseña cuando lanzas el conjuro. Si una criatura pronuncia la contraseña al entrar en el área, no recibirá daño del conjuro.

La zona del conjuro no se puede superponer con la de otro conjuro *prohibición*. Si lanzas *prohibición* todos los días durante 30 días en la misma ubicación, el conjuro durará hasta que sea disipado y los componentes materiales se consumirán en el último lanzamiento.

Protección contra el bien y el mal

Abjuración de nivel 1 (brujo, clérigo, druida, mago, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (un frasco de agua bendita que valga al menos 25 po, que se consume como parte del conjuro)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Hasta que el conjuro termine, una criatura voluntaria a la que toques estará protegida contra aberraciones, celestiales, elementales, feéricos, infernales o muertos vivientes. La protección concede varios beneficios. Las criaturas de esos tipos tendrán desventaja en las tiradas de ataque contra el objetivo. El objetivo tampoco puede ser poseído por las criaturas ni obtener los estados de asustado o hechizado a causa de ellas. Si el objetivo ya está asustado, hechizado o poseído por una criatura de estos tipos, dicho objetivo tendrá ventaja en cualquier nueva tirada de salvación contra el efecto correspondiente.

Protección contra energía

Abjuración de nivel 3 (clérigo, druida, explorador, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Hasta que termine el conjuro, una criatura voluntaria a la que toques tendrá resistencia a un tipo de daño de tu elección: ácido, frío, fuego, relámpago o trueno.

Protección contra veneno

Abjuración de nivel 2 (clérigo, druida, explorador, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: 1 hora

Tocas a una criatura y pones fin al estado de envenenada si lo sufre. Hasta que termine el conjuro, el objetivo tiene ventaja en las tiradas de salvación

para evitar o poner fin al estado de envenenado y resistencia al daño de veneno.

Proyección astral

Nigromancia de nivel 9 (brujo, clérigo, mago)

Tiempo de lanzamiento: 1 hora

Alcance: 3 m

Componentes: V, S, M (por cada objetivo del conjuro, un jacinto que valga al menos 1000 po y un lingote de plata que valga al menos 100 po, que se consumen como parte del conjuro)

Duración: Hasta que sea disipado

Tú y hasta ocho criaturas voluntarias dentro del alcance proyectáis vuestros cuerpos astrales al Plano Astral (si ya estáis allí, el conjuro termina al instante). El cuerpo material que deja atrás un objetivo queda en animación suspendida; tiene el estado de inconsciente, no necesita aire ni comida y no envejece.

El cuerpo astral de un objetivo es semejante a su cuerpo en casi todo y replica su perfil y sus posesiones. La diferencia principal es un cordón plateado que sale de entre los omóplatos de la forma astral y se desvanece a los 30 cm. Si el cordón se corta (algo que solo puede ocurrir si un efecto así lo indica), el cuerpo y la forma astral del objetivo mueren.

Una forma astral puede viajar a través del Plano Astral. Si abandona el plano, el cuerpo y las posesiones del objetivo viajan a través del cordón de plata, permitiéndole volver a entrar en su cuerpo en el nuevo plano.

El daño y otros efectos que se le apliquen a una forma astral no afectan al cuerpo del objetivo y viceversa. Si los puntos de golpe del cuerpo del objetivo o de su forma astral se reducen a 0, el conjuro terminará para él. El conjuro termina para todos los objetivos si empleas una acción de magia para ponerle fin.

Cuando el conjuro termine para un objetivo que no esté muerto, reaparecerá en su cuerpo y concluirá su animación suspendida.

Proyectar imagen

Ilusionismo de nivel 7 (bardo, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 750 km

Componentes: V, S, M (una estatuilla de ti que valga al menos 5 po)

Duración: Concentración, hasta 1 día

Creas una copia ilusoria de ti que dura hasta que termine el conjuro. La copia puede aparecer en cualquier lugar dentro del alcance que hayas visto antes, sin importar que haya obstáculos que se interpongan. La ilusión tiene tu aspecto y suena como tú, pero es intangible. Si recibe cualquier daño, desaparecerá y el conjuro terminará.

Puedes ver a través de sus ojos y oír con sus oídos como si estuvieras en su espacio. Como acción de magia, puedes hacer que se mueva hasta 18 m y que realice gestos, hable y se comporte del modo que quieras. Imita tu gestualidad a la perfección.

La interacción física con la imagen revela que es una ilusión, ya que las cosas pueden atravesarla. Si una criatura emplea una acción de estudiar para examinar la imagen, puede determinar que es una ilusión si supera una prueba de Inteligencia (Investigación) contra tu CD de salvación de conjuros. Si la criatura descubre que la imagen es una ilusión, no se dejará engañar por ella y los sonidos que emita le sonarán huecos.

Proyectil mágico

Evocación de nivel 1 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 36 m

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Creas tres dardos brillantes de fuerza mágica y cada uno de ellos golpea a una criatura de tu elección a la que puedas ver dentro del alcance. Cada dardo inflige 1d4 + 1 de daño de fuerza al objetivo. Todos los dardos aciertan a la vez y puedes dirigirlos para que aciertan a una sola criatura o a varias.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

El conjuro crea un dardo adicional por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.

Puerta dimensional

Conjuración de nivel 4 (bardo, brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 150 m

Componentes: V

Duración: Instantáneo

Te teletransportas a una ubicación dentro del alcance y llegas exactamente al sitio deseado. Puede ser un lugar que tengas a la vista, uno que logres visualizar o uno que puedas describir indicando la distancia y la dirección, como “60 m en línea recta hacia abajo” o “90 m hacia arriba y hacia el noroeste en un ángulo de 45 grados”.

También puedes teletransportar contigo a una criatura voluntaria. La criatura deberá estar a 1,5 m o menos de ti cuando te teletransportes y aparecerá en un espacio a 1,5 m o menos de tu espacio de destino.

Si la otra criatura, tú o las dos fuerais a llegar a un espacio ya ocupado por una criatura o totalmente ocupado por uno o más objetos, la criatura que viaje contigo y tú sufriréis 4d6 de daño de fuerza y la teletransportación fallará.

Purificar comida y bebida

Transmutación de nivel 1 (clérigo, druida, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción o ritual

Alcance: 3 m

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Eliminas el veneno y la podredumbre de la comida y bebida no mágicas en una esfera de 1,5 m de radio centrada en un punto dentro del alcance.

Ráfaga de viento

Evocación de nivel 2 (druida, explorador, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S, M (la semilla de una legumbre)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

De ti surge una ráfaga de viento fuerte en una línea recta de 18 m de largo y 3 m de ancho en la dirección que elijas hasta que termine el conjuro. Todas las criaturas en esa línea deberán superar una tirada de salvación de Fuerza o serán empujadas 4,5 m en la dirección de la línea. Las criaturas que terminen su turno en ella también deberán hacer la tirada de salvación.

Cualquier criatura que esté en la línea deberá gastar 2 m de movimiento por cada metro que se mueva para acercarse a ti.

La ráfaga dispersa el gas o el vapor y apaga velas y otras llamas desprotegidas de la zona. Hace que las llamas protegidas, como las de los faroles, se agiten salvajemente y tienen un 50 % de probabilidad de apagarse.

Como acción adicional en tus siguientes turnos, puedes cambiar la dirección en la que la línea surge de ti.

Ralentizar

Transmutación de nivel 3 (bardo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 36 m

Componentes: V, S, M (una gota de melaza)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Alteras el tiempo alrededor de hasta seis criaturas de tu elección en un cubo de 12 m de lado dentro del alcance. Cada objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría o se verá afectado hasta que termine el conjuro.

Un objetivo afectado ve cómo su velocidad se reduce a la mitad, sufre un penalizador de -2 a la CA y a las tiradas de salvación de Destreza y no puede llevar a cabo reacciones. En sus turnos, puede realizar una acción o una acción adicional, pero no ambas, y solo puede hacer un ataque si emplea la acción de atacar. Si lanza un conjuro con un com-

ponente somático, hay un 25 % de probabilidades de que el conjuro falle porque el objetivo haga los gestos demasiado despacio.

Un objetivo afectado repetirá la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del conjuro.

Rayo abrasador

Evocación de nivel 2 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 36 m

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Lanzas tres rayos ardientes y los arrojas contra uno o varios objetivos dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia por cada rayo. Si acierta, el objetivo recibe 2d6 de daño de fuego.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

Creas un rayo adicional por cada nivel por encima de 2 que tenga el espacio.

Rayo de escarcha

Truco de evocación (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 18 m

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Lanzas un rayo helado de luz blanquiazul hacia una criatura dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si acierta, el objetivo recibe 1d8 de daño de frío y su velocidad se reduce en 3 m hasta el principio de tu siguiente turno.

Mejora de truco. El daño aumenta en 1d8 cuando alcanzas los niveles 5 (2d8), 11 (3d8) y 17 (4d8).

Rayo de luna

Evocación de nivel 2 (druida)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 36 m

Componentes: V, S, M (una hoja con forma de media luna)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Un rayo de luz pálida y plateada brilla en un cilindro de 1,5 m de radio y 12 m de alto centrado en un punto dentro del alcance. Hasta que el conjuro termine, una luz tenue llena el cilindro y puedes emplear una acción de magia en turnos posteriores para mover el cilindro hasta 18 m.

Cuando el cilindro aparezca, todas las criaturas que haya en él realizan una tirada de salvación de Constitución. Si la fallan, recibirán 2d10 de daño radiante, y si una criatura ha cambiado de forma (por ejemplo, como resultado del conjuro *polimorf*), volverá a su forma real y no podrá cambiarla hasta que salga del cilindro. Si la superan, solo

sufrirán la mitad de ese daño. Una criatura también deberá hacer esta tirada cuando el área del conjuro entre en su espacio o cuando la criatura entre en el área o acabe su turno en ella. Una criatura solo hace esta tirada una vez por turno.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

El daño aumenta en 1d10 por cada nivel por encima de 2 que tenga el espacio.

Rayo debilitador

Nigromancia de nivel 2 (brujo, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 18 m

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Un haz de energía debilitadora surge de ti hacia una criatura dentro del alcance. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución. Si la supera, tendrá desventaja en la siguiente tirada de ataque que haga hasta el principio de tu siguiente turno.

Si la falla, tendrá desventaja en las pruebas con d20 basadas en la Fuerza hasta que termine el conjuro. Durante ese tiempo, también restará 1d8 a todas las tiradas de daño que haga. El objetivo repetirá la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del conjuro.

Rayo nauseabundo

Nigromancia de nivel 1 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 18 m

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Disparas un rayo verduzco hacia una criatura dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si acierta, el objetivo sufrirá 2d8 de daño de veneno y tendrá el estado de envenenado hasta el final de tu siguiente turno.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

El daño aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.

Rayo solar

Evocación de nivel 6 (clérigo, druida, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S, M (una lupa)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Lanzas un rayo solar en una línea de 1,5 m de ancho y 18 m de largo. Todas las criaturas situadas en esa línea harán una tirada de salvación de Constitución. Si la fallan, recibirán 6d8 de daño radiante y tendrán el estado de cegadas hasta el principio de tu siguiente turno. Si la superan, recibirán solo la mitad de daño.

Hasta que el conjuro termine, puedes emplear una acción de magia para crear una nueva línea de luz radiante.

Hasta que termine el conjuro, por encima de ti brillará una mota radiante que emite luz brillante en un radio de 9 m y luz tenue 9 m más allá. Esta luz es luz solar.

Recado

Adivinación de nivel 3 (bardo, clérigo, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Ilimitado

Componentes: V, S, M (un alambre de cobre)

Duración: Instantáneo

Envías un mensaje corto de 25 palabras o menos a una criatura que conozcas o a una criatura que te haya descrito alguien que la conozca. El objetivo escucha el mensaje en su mente, te reconoce como emisor si sabe quién eres y puede responder de manera similar inmediatamente. El conjuro permite que los objetivos comprendan el significado del mensaje.

Puedes enviar el mensaje a cualquier distancia e incluso a otros planos de existencia, pero si el objetivo está en un plano diferente al tuyo, existe una probabilidad del 5 % de que el mensaje no llegue. Si el mensaje no llega, lo sabrás.

Al recibir tu mensaje, una criatura puede impedir que te pongas en contacto con ella otra vez con este conjuro durante 8 horas. Si intentas enviarle otro mensaje durante ese tiempo, sabrás que te ha bloqueado y el conjuro fallará.

Recluir

Transmutación de nivel 7 (mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (polvo de piedras preciosas que valga al menos 5000 po, que se consume como parte del conjuro)

Duración: Hasta que sea disipado

Con un toque, recluyes mágicamente un objeto o a una criatura voluntaria. Hasta que el conjuro termine, el objetivo tiene el estado de invisible y no puede ser objetivo de conjuros de adivinación, detectado con magia ni observado desde lejos mediante magia.

Si el objetivo es una criatura, entra en un estado de animación suspendida: tiene el estado de inconsciente, no envejece y no necesita aire, beber ni comer.

Puedes establecer una condición para que el conjuro termine antes de tiempo, que puede ser cualquier cosa que elijas, pero debe ocurrir o ser visible a 1,5 km o menos del objetivo. Por ejemplo, “cuando transcurran 1000 años” o “cuando se despierte

la tarasca". Este conjuro también termina si el objetivo recibe cualquier daño.

Reencarnar

Nigromancia de nivel 5 (druida)

Tiempo de lanzamiento: 1 hora

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (aceites raros que valgan al menos 1000 po, que se consumen como parte del conjuro)

Duración: Instantáneo

Tocas a un humanoide muerto o una parte de sus restos. Siempre que la criatura no lleve muerta más de 10 días, el conjuro forma un nuevo cuerpo y llama al alma para que entre en él. Tira 1d10 y consulta la tabla a continuación para determinar la especie del cuerpo, o bien tu GM elige otra especie jugable.

Id10	Especie	Id10	Especie
1	Vuelve a tirar	6	Goliath
2	Dracónido	7	Humano
3	Elfo	8	Mediano
4	Enano	9	Orco
5	Gnomo	10	Tiefling

La criatura reencarnada hace cualquier elección que ofrezca la descripción de la especie y recuerda su vida anterior. Conserva las capacidades que tenía en su forma original, pero los atributos de su especie nueva sustituyen a los de la anterior.

Regenerar

Transmutación de nivel 7 (bardo, clérigo, druida)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (una rueda de plegarias)

Duración: 1 hora

Una criatura a la que toques recupera 4d8 + 15 puntos de golpe. Hasta que el conjuro termine, el objetivo recupera 1 punto de golpe al principio de cada uno de sus turnos y los miembros cercenados crecen de nuevo al cabo de 2 minutos.

Relámpago

Evocación de nivel 3 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S, M (un poco de pelaje y una vara de cristal)

Duración: Instantáneo

Un relámpago que forma una línea de 30 m de largo y 1,5 m de ancho surge de ti en la dirección que elijas. Todas las criaturas situadas en esa línea deberán hacer una tirada de salvación de Destreza;

sufrirán 8d6 de daño de relámpago si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

El daño aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 3 que tenga el espacio.

Relámpago en cadena

Evocación de nivel 6 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 45 m

Componentes: V, S, M (tres alfileres de plata)

Duración: Instantáneo

Lanzas un relámpago hacia un objetivo que puedas ver dentro del alcance. A continuación, de ese objetivo surgirán otros tres relámpagos dirigidos a otros tantos objetivos de tu elección, cada uno de los cuales deberá estar a 9 m o menos del primero. Un objetivo puede ser una criatura o un objeto y solo puede ser objetivo de uno de los relámpagos.

Cada objetivo hace una tirada de salvación de Destreza; sufrirá 10d8 de daño de relámpago si la falla o la mitad del daño si la supera.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

Surge un relámpago adicional del primer objetivo a otro objetivo por cada nivel por encima de 6 que tenga el espacio.

Reparar

Truco de transmutación (bardo, clérigo, druida, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (dos imanes naturales)

Duración: Instantáneo

Este conjuro repara una sola grieta o desgarrón en un objeto que toques, como un eslabón roto en una cadena, las dos mitades de una llave partida, una capa rasgada o una fuga en una bota de vino. Mientras la grieta o el desgarrón no tenga más de 30 cm de tamaño en ninguna de sus dimensiones, lo arreglarás sin dejar rastro del daño.

Este conjuro puede reparar el componente físico de un objeto mágico, pero no puede restaurar su magia.

Reprensión infernal

Evocación de nivel 1 (brujo)

Tiempo de lanzamiento: Reacción, que llevas a cabo en respuesta a recibir daño de una criatura que puedas ver a 18 m o menos de ti

Alcance: 18 m

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

La criatura que te ha dañado se ve rodeada momentáneamente por unas llamas verdes y hará una tirada de salvación de Destreza; sufrirá 2d10 de daño de fuego si la falla o la mitad del daño si la supera.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

El daño aumenta en 1d10 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.

Resistencia

Truco de abjuración (clérigo, druida)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Tocas a una criatura voluntaria y eliges un tipo de daño: ácido, contundente, cortante, frío, fuego, necrótico, perforante, radiante, relámpago, trueno o veneno. Cuando la criatura sufra daño del tipo elegido antes de que termine el conjuro, reduce el daño total recibido en 1d4. Una criatura solo puede beneficiarse de este conjuro una vez por turno.

Respirar bajo el agua

Transmutación de nivel 3 (druida, explorador, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción o ritual

Alcance: 9 m

Componentes: V, S, M (un junco corto)

Duración: 24 horas

Este conjuro concede a hasta diez criaturas voluntarias que elijas dentro del alcance la capacidad de respirar bajo el agua hasta que el conjuro termine. Las criaturas afectadas también conservan su modo de respiración normal.

Restablecimiento mayor

Abjuración de nivel 5 (bardo, clérigo, druida, explorador, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (polvo de diamante que valga al menos 100 po y que se consume como parte del conjuro)

Duración: Instantáneo

Tocas a una criatura y eliminas mágicamente uno de los siguientes efectos de ella:

- 1 nivel de cansancio.
- Los estados de hechizado o petrificado.
- Una maldición, incluida la sintonización del objetivo con un objeto mágico maldito.
- Cualquier reducción de una de las puntuaciones de característica del objetivo.
- Cualquier reducción de los puntos de golpe máximos del objetivo.

Restablecimiento menor

Abjuración de nivel 2 (bardo, clérigo, druida, explorador, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción adicional

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Tocas a una criatura y le pones fin a un estado que tenga: cegada, ensordecida, envenenada o paralizada.

Resurrección

Nigromancia de nivel 7 (bardo, clérigo)

Tiempo de lanzamiento: 1 hora

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (un diamante que valga al menos 1000 po y que se consume como parte del conjuro)

Duración: Instantáneo

Con un toque, revives a una criatura que no lleve más de un siglo muerta, que no muriera de vieja y que no fuera un muerto viviente cuando falleció.

La criatura vuelve a la vida con todos sus puntos de golpe. El conjuro también neutraliza cualquier veneno que afectase a la criatura en el momento de su muerte. Este conjuro cierra todas las heridas mortales y devuelve las partes del cuerpo que falten.

Regresar de entre los muertos es una experiencia complicada. El objetivo tendrá un penalizador de -4 a las pruebas con d20. Cada vez que finalice un descanso largo, el penalizador se reduce en 1 hasta desaparecer.

Lanzar el conjuro para revivir a una criatura que lleve muerta 365 días o más te exige un gran esfuerzo. Hasta que finalices un descanso largo, no podrás volver a lanzar conjuros y tendrás desventaja en las pruebas con d20.

Resurrección verdadera

Nigromancia de nivel 9 (clérigo, druida)

Tiempo de lanzamiento: 1 hora

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (diamantes que valgan al menos 25 000 po, que se consumen como parte del conjuro)

Duración: Instantáneo

Tocas a una criatura que no lleve más de 200 años muerta y que falleciera por cualquier motivo menos de vieja. La criatura revive con todos sus puntos de golpe.

Este conjuro cierra todas las heridas, neutraliza cualquier veneno, cura todas las enfermedades mágicas y levanta las maldiciones que afectaran a la criatura cuando murió. También sustituye los órganos y las extremidades que le falten o sufrieran daños. Si la criatura era un muerto viviente, la resucitará con su forma normal.

El conjuro puede proporcionar un nuevo cuerpo si el original ya no existe, en cuyo caso debes pronunciar el nombre de la criatura. A continuación, esta aparecerá en un espacio sin ocupar que elijas a 3 m o menos de ti.

Retirada expeditiva

Transmutación de nivel 1 (brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción adicional

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Realizas la acción de correr y, hasta que el conjuro termine, puedes volver a hacerla como acción adicional.

Revivir

Nigromancia de nivel 3 (clérigo, druida, explorador, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (un diamante que valga al menos 300 po y que se consume como parte del conjuro)

Duración: Instantáneo

Tocas a una criatura que haya muerto en el último minuto. La criatura revive con 1 punto de golpe. Este conjuro no puede revivir a una criatura que haya muerto de vieja ni devolverle las partes del cuerpo que haya perdido.

Risa horrible

Encantamiento de nivel 1 (bardo, brujo, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 9 m

Componentes: V, S, M (una tarta y una pluma)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance realiza una tirada de salvación de Sabiduría. Si la falla, tendrá los estados de derribada e incapacitada hasta que el conjuro termine. Durante ese tiempo, se reirá de forma incontrolable si tiene la capacidad de reírse y no podrá poner fin a su estado de derribada.

Al final de cada uno de sus turnos y cada vez que reciba daño, realizará otra tirada de salvación de Sabiduría. Tendrá ventaja en ella si la realiza por sufrir daño. Si la supera, el conjuro terminará.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

Puedes hacer objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.

Rociada de color

Ilusionismo de nivel 1 (bardo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S, M (una pizca de arena de colores)

Duración: Instantáneo

Emites una ráfaga de luces brillantes y parpadeantes de múltiples colores. Todas las criaturas situadas en un cono de 4,5 m que se origina en ti deberán superar una tirada de salvación de Consti-

tución o tendrán el estado de cegadas hasta el final de tu siguiente turno.

Rociada prismática

Evocación de nivel 7 (bardo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Ocho rayos de luz surgen de tu mano en un cono de 18 m. Todas las criaturas situadas en el cono hacen una tirada de salvación de Destreza. Por cada objetivo, tira 1d8 para determinar qué rayo de color le afecta y consulta la tabla "Rayos prismáticos".

Rayos prismáticos

1d8 Rayo

1	Rojo. Si falla la tirada: 12d6 de daño de fuego. Si supera la tirada: la mitad de daño.
2	Naranja. Si falla la tirada: 12d6 de daño de ácido. Si supera la tirada: la mitad de daño.
3	Amarillo. Si falla la tirada: 12d6 de daño de relámpago. Si supera la tirada: la mitad de daño.
4	Verde. Si falla la tirada: 12d6 de daño de veneno. Si supera la tirada: la mitad de daño.
5	Azul. Si falla la tirada: 12d6 de daño de frío. Si supera la tirada: la mitad de daño.
6	Añil. Si falla la tirada: el objetivo tendrá el estado de apresado y hará una tirada de salvación de Constitución al final de cada uno de sus turnos. Si la supera tres veces, el estado terminará. Si la falla tres veces, tendrá el estado de petrificado hasta que lo libere un efecto como el del conjuro <i>restablecimiento mayor</i> . Los éxitos y los fallos no tienen por qué ser consecutivos: lleva la cuenta de ambos hasta que el objetivo tenga tres de un mismo tipo.
7	Violeta. Si falla la tirada: El objetivo tendrá el estado de cegado y hará una tirada de salvación de Sabiduría al principio de tu siguiente turno. Si la supera, el estado terminará. Si la falla, el estado terminará y la criatura se teletransportará a otro plano de existencia (a elección de tu GM).
8	Especial. Dos rayos alcanzan al objetivo. Tira dos veces y repite los resultados de 8.

Rociada venenosa

Truco de nigromancia (brujo, druida, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 9 m

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Rocías a una criatura dentro del alcance con una niebla tóxica. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si acierta, el objetivo recibe 1d12 de daño de veneno.

Mejora de truco. El daño aumenta en 1d12 cuando alcanzas los niveles 5 (2d12), 11 (3d12) y 17 (4d12).

Saber druídico

Truco de transmutación (druida)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 9 m

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Susurras a los espíritus de la naturaleza y produces uno de los siguientes efectos dentro del alcance.

Efecto sensorial. Creas un efecto sensorial inofensivo, como hojas cayendo, hadas espectrales bailando, una suave brisa, el sonido de un animal o un leve olor a mofeta. El efecto debe caber en un cubo de 1,5 m de lado.

Floreecer. Haces que, al instante, una flor florezca, una vaina de semillas se abra o el brote de una hoja germine.

Jugar con fuego. Enciendes o apagas una vela, una antorcha o una hoguera.

Sensor climático. Creas un efecto sensorial Diminuto e inofensivo que predice el clima que habrá en tu ubicación durante las siguientes 24 horas. El efecto se manifiesta como un orbe dorado para los cielos despejados, una nube para la lluvia, copos de nieve para la nieve, etc. Este efecto persiste durante 1 asalto.

Saeta guía

Evocación de nivel 1 (clérigo)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 36 m

Componentes: V, S

Duración: 1 asalto

Lanzas un rayo de luz hacia una criatura dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si acierta, el objetivo recibirá 4d6 de daño radiante y la siguiente tirada de ataque contra él antes del final de tu siguiente turno tendrá ventaja.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El daño aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.

Salpicadura ácida

Truco de evocación (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 18 m

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Creas una burbuja ácida en un punto dentro del alcance, donde explotará en una esfera de 1,5 m de radio. Todas las criaturas situadas en la esfera deberán superar una tirada de salvación de Destreza o sufrirán 1d6 de daño de ácido.

Mejora de truco. El daño aumenta en 1d6 cuando alcanzas los niveles 5 (2d6), 11 (3d6) y 17 (4d6).

Salto

Transmutación de nivel 1 (druida, explorador, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción adicional

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (la pata trasera de un saltamontes)

Duración: 1 minuto

Tocas a una criatura voluntaria. Una vez en cada uno de sus turnos hasta que el conjuro termine, la criatura puede saltar hasta 9 m usando 3 m de movimiento.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. Puedes hacer objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.

Sanctasanctórum privado

Abjuración de nivel 4 (mago)

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: 36 m

Componentes: V, S, M (una lámina fina de plomo)

Duración: 24 horas

Haces que una zona dentro del alcance sea mágicamente segura. Esta zona es un cubo que puede tener un tamaño desde tan solo 1,5 m de lado a hasta 30 m y permanecerá hasta que el conjuro termine.

Cuando lanzas el conjuro, decides el tipo de seguridad que proporciona eligiendo cualesquiera de las siguientes propiedades:

- El sonido no puede atravesar la barrera del perímetro de la zona protegida.
- La barrera de la zona protegida parece oscura y con niebla, impidiendo ver a través de ella (incluso a la visión en la oscuridad).
- Dentro de la zona protegida no pueden aparecer sensores creados mediante conjuros de adivinación, ni estos pueden atravesar la barrera del perímetro.
- Las criaturas en la zona no pueden ser el objetivo de conjuros de adivinación.
- Nada puede teletransportarse ni al interior ni al exterior del área protegida.
- El viaje interplanar está bloqueado dentro de la zona.

Si este conjuro se lanza a diario en el mismo lugar durante 365 días, durará hasta que sea disipado.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.
Puedes aumentar el tamaño del cubo en 30 m por cada nivel por encima de 4 que tenga el espacio.

Santuario

Abjuración de nivel 1 (clérigo)

Tiempo de lanzamiento: Acción adicional

Alcance: 9 m

Componentes: V, S, M (un trozo de vidrio de un espejo)

Duración: 1 minuto

Proteges a una criatura que esté dentro del alcance. Hasta que el conjuro termine, cualquier criatura que haga objetivo a la criatura protegida con un ataque o un conjuro que inflija daño deberá superar primero una tirada de salvación de Sabiduría; de lo contrario, elegirá un nuevo objetivo o perderá el ataque o conjuro. Este conjuro no protege a la criatura contra los efectos de área. El conjuro termina si la criatura protegida hace una tirada de ataque, lanza un conjuro o inflige daño.

Semiplano

Conjuración de nivel 8 (brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 18 m

Componentes: S

Duración: 1 hora

Creas una puerta de sombras Mediana en una superficie sólida plana que puedas ver dentro del alcance. Esta puerta puede abrirse y cerrarse y lleva a un semiplano que parece una habitación vacía de 9 m de lado en cada dimensión, hecha de madera o de piedra (a tu elección).

Cuando el conjuro termina, la puerta se desvanece y todos los objetos dentro del semiplano permanecerán en él. Las criaturas que haya también se quedarán dentro salvo que prefieran que la puerta las expulse cuando se desvanece, lo que hará que aterricen con el estado de derribadas en los espacios sin ocupar más cercanos a donde estaba la puerta.

Cada vez que lances este conjuro, puedes crear un nuevo semiplano o hacer que la puerta de sombras conecte con un semiplano que hayas creado previamente con el conjuro. Además, si conoces la naturaleza y el contenido de un semiplano creado cuando otra criatura lanzó este conjuro, en su lugar puedes hacer que la puerta de sombras conecte con dicho semiplano.

Señal de esperanza

Abjuración de nivel 3 (clérigo)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 9 m

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Elige cualquier cantidad de criaturas dentro del alcance. Hasta que el conjuro termine, todos los objetivos tienen ventaja en sus tiradas de salvación de Sabiduría y sus tiradas de salvación contra muerte, y también recuperan la cantidad máxima posible de puntos de golpe en cualquier curación.

Shillelagh

Truco de transmutación (druida)

Tiempo de lanzamiento: Acción adicional

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S, M (muérdago)

Duración: 1 minuto

Un bastón o un garrote que sostengas se ve impregnado del poder de la naturaleza. Hasta que termine el conjuro, puedes usar tu aptitud mágica en lugar de tu Fuerza para las tiradas de ataque y de daño de tus ataques cuerpo a cuerpo usando esa arma y el dado de daño pasa a ser un d8. Si el ataque inflige daño, puede ser de fuerza o del tipo de daño normal del arma (a tu elección).

El conjuro termina antes de tiempo si lo vuelves a lanzar o si sueltas el arma.

Mejora de truco. El dado de daño cambia cuando alcanzas los niveles 5 (d10), 11 (d12) y 17 (2d6).

Silencio

Ilusionismo de nivel 2 (bardo, clérigo, explorador)

Tiempo de lanzamiento: Acción o ritual

Alcance: 36 m

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Hasta que termine el conjuro, creas una esfera de 6 m de radio centrada en un punto de tu elección dentro del alcance. Ningún sonido podrá atravesarla ni originarse en su interior. Toda criatura u objeto tiene inmunidad al daño de trueno si se halla completamente dentro de la esfera, y las criaturas tienen el estado de ensordecidas en su interior. Dentro de ella es imposible lanzar conjuros que tengan un componente verbal.

Símbolo

Abjuración de nivel 7 (bardo, clérigo, druida, mago)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (diamante en polvo que valga al menos 1000 po y que se consume como parte del conjuro)

Duración: Hasta que sea disipado o se active

Inscribes un glifo dañino bien en una superficie (como un trozo de un suelo o una pared) o bien en un objeto que se pueda cerrar (como un libro o un cofre). Este puede abarcar una zona de hasta 3 m de diámetro. Si eliges un objeto, este debe permanecer en su sitio; si se mueve más de 3 m respecto

al lugar donde lanzaste el conjuro, el glifo se romperá y el conjuro terminará sin activarse.

El glifo es casi imperceptible y es necesario superar una prueba de Sabiduría (Percepción) contra tu CD de salvación de conjuros para detectarlo.

Cuando inscribas el glifo, decides qué condición lo activa y eliges qué efecto tiene el símbolo: aturdimiento, discordia, dolor, muerte, miedo o sueño (se explican a continuación).

Establecer el activador. Cuando lances el conjuro, decide qué activará el glifo. En el caso de los glifos inscritos en una superficie, las condiciones que suelen activarlos incluyen tocarlos o situarse sobre ellos, quitar otro objeto que los cubra o acercarse a cierta distancia de ellos. En el caso de los glifos inscritos en un objeto, suelen activarse al abrir el objeto o mirar el glifo.

Puedes especificar aún más la condición, de modo que solo las criaturas de ciertos tipos puedan activarlo (por ejemplo, que solo afecte a las aberraciones). También puedes establecer excepciones sobre qué criaturas no activarán el glifo; por ejemplo, las que pronuncien una contraseña.

Una vez activado, el glifo brilla y llena una esfera de 18 m de radio con luz tenue durante 10 minutos, tras lo cual el conjuro termina. Todas las criaturas que haya en la esfera cuando el glifo se active serán objetivo de su efecto, al igual que una criatura que entre en ella por primera vez en un turno o termine su turno allí. Una criatura solo puede ser objetivo una vez por turno.

Aturdimiento. Cada objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría o tendrá el estado de aturdido durante 1 minuto.

Discordia. Cada objetivo hace una tirada de salvación de Sabiduría. Si la falla, el objetivo discutirá verbalmente con otras criaturas durante 1 minuto. Durante este tiempo, no podrá comunicarse de forma razonable y tendrá desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de característica.

Dolor. Cada objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución o tendrá el estado de incapacitado durante 1 minuto.

Muerte. Cada objetivo hace una tirada de salvación de Constitución; sufrirá 10d10 de daño necrótico si la falla o la mitad del daño si la supera.

Sueño. Cada objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría o tendrá el estado de inconsciente durante 10 minutos. Una criatura se despierta si recibe daño o si alguien utiliza una acción para sacudirla.

Terror. Cada objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría o tendrá el estado de asustado durante 1 minuto. Mientras esté asustado, el objetivo deberá alejarse al menos 9 m del glifo en cada uno de sus turnos si puede.

Simulacro

Ilusionismo de nivel 7 (mago)

Tiempo de lanzamiento: 12 horas

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (rubi en polvo que valga al menos 1500 po, que se consume como parte del conjuro)

Duración: Hasta que sea disipado

Creas un simulacro de una bestia o humanoide que permanezca a 3 m o menos de ti durante todo el tiempo de lanzamiento del conjuro. Para finalizar el lanzamiento, tocas a la criatura y una pila de hielo o nieve de su mismo tamaño, de modo que la pila se transformará en un simulacro y será una criatura. El simulacro tendrá el perfil de la criatura original en el momento del lanzamiento, excepto que es un autómatas, tiene la mitad de puntos de golpe máximos y no puede lanzar este conjuro.

El simulacro es amistoso contigo y con las criaturas que designes, obedece tus órdenes y actúa en tu turno en combate. Además, no puede subir de nivel ni hacer descansos cortos o largos.

Si el simulacro sufre daño, la única forma de restaurar sus puntos de golpe es repararlo cuando hagas un descanso largo. En ese momento, puedes gastar componentes con un valor de 100 po por cada punto de golpe recuperado. Para repararlo, el simulacro debe permanecer a 1,5 m o menos de ti.

El simulacro dura hasta que sus puntos de golpe se reducen a 0, momento en el que vuelve a convertirse en nieve o hielo y se derrite. Si vuelves a lanzar este conjuro, cualquier simulacro que hayas creado antes con él se destruye al instante.

Sirviente invisible

Conjuración de nivel 1 (bardo, brujo, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción o ritual

Alcance: 18 m

Componentes: V, S, M (un trozo de cuerda y uno de madera)

Duración: 1 hora

Este conjuro crea una fuerza invisible de tamaño Mediano, sin mente y sin forma, que realiza las tareas sencillas que le ordenes hasta que el conjuro termine. El sirviente surge en un espacio sin ocupar en el suelo dentro del alcance. Tiene una CA de 10, 1 punto de golpe, una Fuerza de 2 y no puede atacar. Si sus puntos de golpe se reducen a 0, el conjuro termina.

Una vez en cada uno de tus turnos como acción adicional, puedes ordenar mentalmente al sirviente que se mueva hasta 4,5 m y que interactúe con un objeto. El sirviente puede realizar tareas sencillas que también podría llevar a cabo un humano, como traer y llevar cosas, limpiar, remendar, plegar ropa, encender un fuego y servir comida o bebida. En cuanto das la orden, el sirviente realiza la tarea

lo mejor que puede hasta que la completa y luego espera tu siguiente orden.

Si ordenas al sirviente que lleve a cabo una tarea que lo alejaría más de 18 m de ti, el conjuro termina.

Sordera/ceguera

Transmutación de nivel 2 (bardo, clérigo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 36 m

Componentes: V

Duración: 1 minuto

Una criatura que puedas ver dentro del alcance deberá superar una tirada de salvación de Constitución o tendrá el estado de cegada o ensordecida (a tu elección) hasta que el conjuro termine. Al final de cada uno de sus turnos, el objetivo repite la tirada de salvación y, si tiene éxito, se librará del conjuro.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

Puedes hacer objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2 que tenga el espacio.

Sugestión

Encantamiento de nivel 2 (bardo, brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 9 m

Componentes: V, M (una gota de miel)

Duración: Concentración, hasta 8 horas

Sugieres un curso de acción (de no más de 25 palabras) a una criatura que puedas ver dentro del alcance y que te pueda oír y entender. La sugerencia tiene que parecer factible y no ser claramente dañina para el objetivo o sus aliados. Por ejemplo, podrías decir: “Ve a por la llave de la cámara del tesoro de la secta y tráemela”, o quizá “deja de luchar, vete pacíficamente de la biblioteca y no vuelvas”.

El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría o tendrá el estado de hechizado hasta que termine el conjuro o hasta que tus aliados o tú le hagáis daño. El objetivo hechizado llevará a cabo la sugerencia lo mejor que pueda. La actividad sugerida puede seguir hasta que termine el conjuro, pero si se puede completar en menos tiempo, el conjuro terminará sobre el objetivo cuando la complete.

Sugestión en masa

Encantamiento de nivel 6 (bardo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 18 m

Componentes: V, M (una lengua de serpiente)

Duración: 24 horas

Sugieres un curso de acción (de no más de 25 palabras) a doce o menos criaturas que puedas ver dentro del alcance y que te puedan oír y entender.

La sugerencia tiene que parecer factible y no ser claramente dañina para cualquiera de los objetivos o sus aliados. Por ejemplo, podrías decir: “Id hasta el pueblo por ese camino y ayudad a sus habitantes a recoger la cosecha hasta que atardezca”, o quizá “no es momento de luchar; soltad las armas, poneos a bailar y no paréis hasta dentro de una hora”.

Todos los objetivos deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría o tendrán el estado de hechizados hasta que termine el conjuro o hasta que tus aliados o tú les hagáis daño. Cada objetivo hechizado llevará a cabo la sugerencia lo mejor que pueda. La actividad sugerida puede seguir hasta que termine el conjuro, pero si se puede completar en menos tiempo, el conjuro terminará sobre un objetivo cuando la complete.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

La duración aumenta al usar espacios de nivel 7 (10 días), 8 (30 días) o 9 (366 días).

Susurros discordantes

Encantamiento de nivel 1 (bardo)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 18 m

Componentes: V

Duración: Instantáneo

Una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance oye una melodía discordante en su mente. El objetivo hace una tirada de salvación de Sabiduría. Si la falla, recibirá 3d6 de daño psíquico y deberá utilizar su reacción inmediatamente, si es posible, para alejarse de ti tanto como pueda por la ruta más segura. Si supera la tirada, solo sufrirá la mitad de ese daño.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

El daño aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.

Taumaturgia

Truco de transmutación (clérigo)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 9 m

Componentes: V

Duración: Hasta 1 minuto

Manifiestas un pequeño milagro dentro del alcance y produces uno de los siguientes efectos mágicos. Si lanzas este conjuro varias veces, puedes mantener activos a la vez hasta tres de sus efectos de 1 minuto.

Jugar con fuego. Haces que las llamas parpadeen, brillen más, se atenúen o cambien de color durante 1 minuto.

Mano invisible. Abres o cierras de golpe una puerta o ventana que no esté cerrada con llave.

Ojos alterados. Cambias el aspecto de tus ojos durante 1 minuto.

Sonido fantasmal. Creas un sonido instantáneo que procede de un punto de tu elección dentro del alcance. Por ejemplo, el retumbar de un trueno, el graznido de un cuervo o unos susurros de mal agüero.

Temblores. Provocas que la tierra tiemble sin causar daños durante 1 minuto.

Voz atronadora. Tu voz resuena hasta tres veces más alto de lo normal durante 1 minuto. Hasta que termine el conjuro, tienes ventaja en las pruebas de Carisma (Intimidación).

Telaraña

Conjuración de nivel 2 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 18 m

Componentes: V, S, M (un poco de tela de araña)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Conjuras una masa de telarañas pegajosas en un punto dentro del alcance. Las telarañas ocupan un cubo de 6 m de lado en ese espacio hasta que el conjuro termine. Las telarañas son terreno difícil y su interior se considera ligeramente oscuro.

Si las telarañas no están ancladas entre dos objetos sólidos (como muros o árboles) o extendidas sobre un suelo, muro o techo, se vendrán abajo y el conjuro terminará al principio de tu siguiente turno. Las telarañas dispuestas sobre una superficie plana tienen una profundidad de 1,5 m.

La primera vez que una criatura entre en las telarañas o empiece su turno allí, deberá superar una tirada de salvación de Destreza o tendrá el estado de apresada mientras permanezca en ellas o hasta que se libere.

Una criatura apresada puede utilizar una acción para hacer una prueba de Fuerza (Atletismo) contra tu CD de salvación de conjuros. Si la supera, dejará de estar apresada.

Las telarañas son inflamables. Cualquier cubo de telarañas de 1,5 m de lado expuesto al fuego se quema por completo en 1 asalto y causa 2d4 de daño de fuego a cualquier criatura que comience su turno en el incendio.

Telequinesis

Transmutación de nivel 5 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 18 m

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Obtienes la capacidad de mover o manipular criaturas u objetos con la mente. Cuando lanzas este conjuro y como acción de magia en tus siguientes hasta que termine el conjuro, puedes imponer tu voluntad sobre una criatura o un objeto que puedas ver dentro del alcance y provocar el efecto correspondiente de los indicados debajo. Puedes afectar al mismo objetivo cada asalto o elegir uno nuevo

cada vez. Si cambias de objetivo, el anterior dejará de estar afectado por el conjuro.

Criatura. Puedes intentar mover a una criatura Enorme o más pequeña. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza o lo moverás hasta 9 m en cualquier dirección dentro del alcance del conjuro. Hasta el final de tu siguiente turno, la criatura tendrá el estado de apresada y, si la elevas en el aire, quedará suspendida. Caerá al final de tu siguiente turno a menos que vuelvas a usar esta opción y falle la tirada de salvación.

Objeto. Puedes intentar mover un objeto Enorme o más pequeño. Si el objeto no lo lleva ni viste nadie, lo mueves automáticamente hasta 9 m en cualquier dirección dentro del alcance del conjuro.

Si una criatura lleva o viste el objeto, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza o tirarás del objeto y lo moverás hasta 9 m en cualquier dirección dentro del alcance del conjuro.

Puedes ejercer un control más preciso de los objetos con tu agarre telequinético, como manipular una herramienta sencilla.

Teletransporte

Conjuración de nivel 7 (bardo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 3 m

Componentes: V

Duración: Instantáneo

Este conjuro os transporta a un destino que elijas a ti y a hasta ocho criaturas voluntarias que puedas ver o a un solo objeto que puedas ver dentro del alcance. Si el objetivo es un objeto, debe ser Grande o más pequeño y no puede llevarlo o vestirlo una criatura no voluntaria.

Debes conocer el destino que elijas y también debe estar en el mismo plano de existencia que tú. Lo bien que conoces el destino es decisivo para conseguir llegar a él. Tu GM tira 1d100 y consulta la tabla “Resultado del teletransporte” y las explicaciones que la siguen.

Resultado del teletransporte

Familiaridad	Percance	Área similar	Lejos del objetivo	En el objetivo
Círculo permanente	—	—	—	01–00
Objeto vinculado	—	—	—	01–00
Muy familiar	01–05	06–13	14–24	25–00
Visto esporádicamente	01–33	34–43	44–53	54–00
Visto una vez o descrito	01–43	44–53	54–73	74–00
Destino falso	01–50	51–00	—	—

Familiaridad. Los términos de la columna “Familiaridad” de la tabla significan lo siguiente:

- “Círculo permanente” se refiere a un círculo de teletransportación permanente cuya secuencia de sellos conozcas.
- “Objeto vinculado” quiere decir que posees un objeto tomado del destino deseado en los últimos seis meses, como un libro de la biblioteca de un mago.
- “Muy familiar” es un sitio que has visitado a menudo, que has estudiado detenidamente o que puedas ver cuando lanzas el conjuro.
- “Visto esporádicamente” es un lugar que has visto más de una vez, pero que no conoces muy bien.
- “Visto una vez o descrito” es un lugar que solo has visto en una ocasión, quizá mediante la magia, o un sitio que conoces de segunda mano, quizá por un mapa.
- “Destino falso” es un lugar que no existe. Es posible que trataras de escrudinar el sancta-sanctórum de un enemigo, pero que, en su lugar, vieras una ilusión, o puede que intentes teletransportarte a una ubicación que ya no existe.

Percance. La magia impredecible del conjuro da como resultado un viaje complicado. Cada criatura que se teletransporta (o el objeto objetivo) recibe 3d10 de daño de fuerza y tu GM vuelve a tirar en la tabla para ver dónde acabáis (se pueden producir varios percances, que causarán daño cada una de las veces).

Área similar. Tu grupo y tú (o el objeto objetivo) aparecéis en una zona diferente pero que se parece visual o temáticamente al área objetivo. Llegaréis al espacio similar más cercano. Por ejemplo, si te dirigías a tu laboratorio, podrías acabar en el laboratorio de otra persona en la misma ciudad.

Lejos del objetivo. Tu grupo y tú (o el objeto objetivo) aparecéis a 2d12 × 1,5 km de distancia del destino en una dirección al azar. Tira 1d8 para determinar la dirección: con un 1, al este; con un 2, al sureste; con un 3, al sur; con un 4, al suroeste; con un 5, al oeste; con un 6, al noroeste; con un 7, al norte, y con un 8, al noreste.

En el objetivo. Tu grupo y tú (o el objeto objetivo) aparecéis donde tú querías.

Tentáculos negros

Conjuración de nivel 4 (mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 27 m

Componentes: V, S, M (un tentáculo)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Unos tentáculos color ébano que se retuercen llenan un cuadrado en el suelo de 6 m de lado que puedas ver dentro del alcance. Hasta que termine el conju-

ro, estos tentáculos convertirán la zona en terreno difícil.

Todas las criaturas situadas en esa zona hacen una tirada de salvación de Fuerza. Si la fallan, sufrirán 3d6 de daño contundente y tendrán el estado de apresadas hasta que el conjuro termine. Una criatura también deberá hacer la tirada si entra en la zona o termina su turno en ella. Cada criatura solo hace esta tirada una vez por turno.

Una criatura apresada puede emplear una acción para hacer una prueba de Fuerza (Atletismo) contra tu CD de salvación de conjuros y, si la supera, pondrá fin a su estado.

Terremoto

Transmutación de nivel 8 (clérigo, druida, hechicero)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 150 m

Componentes: V, S, M (una piedra fracturada)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Elige un punto del suelo que puedas ver dentro del alcance. Hasta que el conjuro termine, una intensa sacudida afecta al suelo en un círculo de 30 m de radio centrado en ese punto. El suelo de la zona se considera terreno difícil.

Cuando lances este conjuro y al final de cada uno de tus turnos hasta que termine, todas las criaturas que haya en el suelo en la zona deberán hacer una tirada de salvación de Destreza. Si la fallan, tendrán el estado de derribadas y perderán la concentración.

Además, podrás provocar los siguientes efectos.

Grietas. Se abre un total de 1d6 fisuras en la zona del conjuro al final del turno en que lo lances. Tú eliges la ubicación de las grietas, que pueden estar debajo de estructuras. Cada una tiene una profundidad de 1d10 × 3 m y una anchura de 3 m y se extiende desde un borde del área del conjuro hasta otro borde. Una criatura que esté en el mismo espacio que una grieta deberá superar una tirada de salvación de Destreza o caerá en ella. Si la supera, la criatura se moverá a la vez que se abre el borde de la grieta y se mantendrá allí.

Estructuras. El temblor causa 50 de daño contundente a cualquier estructura que esté en contacto con el suelo de la zona cuando lances el conjuro y al final de cada uno de tus turnos hasta que el conjuro termine. Si los puntos de golpe de una estructura se reducen a 0, se derrumbará.

Una criatura que se encuentre a una distancia de una estructura que se derrumba igual a la mitad de su altura hace una tirada de salvación de Destreza. Si la falla, sufrirá 12d6 de daño contundente, tendrá el estado de derribada y quedará enterrada entre los escombros. Para escapar, como acción tendrá que superar una prueba de Fuerza (Atletismo) con CD 20. Si la supera, solo sufrirá la mitad de ese daño.

Terreno alucinatorio

Ilusionismo de nivel 4 (bardo, brujo, druida, mago)

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: 90 m

Componentes: V, S, M (una seta)

Duración: 24 horas

Haces que un terreno natural en un cubo de 45 m de lado dentro del alcance tenga el aspecto, los sonidos y los olores de otro tipo de terreno natural. Por ejemplo, puedes hacer que un campo abierto o una carretera se parezcan a un pantano, una colina, una grieta u otro tipo de terreno difícil o infranqueable. Se puede hacer que un estanque parezca una pradera cubierta de hierba, que un precipicio se aparezca como una suave cuesta o que un barranco pedregoso y estrecho se presente como una carretera amplia y lisa. Las estructuras fabricadas, el equipo y las criaturas en la zona no cambian.

Las características táctiles del terreno no cambian, por lo que es probable que las criaturas que entren en la zona descubran que es una ilusión. Si la diferencia no es obvia al tacto, cualquier criatura que examine la ilusión puede usar una acción de estudiar y hacer una prueba de Inteligencia (Investigación) contra tu CD de salvación de conjuros para distinguirla. Si la criatura percibe que es una ilusión, la verá como una imagen difusa y superpuesta al terreno de verdad.

Terror

Ilusionismo de nivel 3 (bardo, brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S, M (una pluma blanca)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Todas las criaturas situadas en un cono de 9 m deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría o soltarán cualquier cosa que tengan agarrada y tendrán el estado de asustadas hasta que termine el conjuro.

Una criatura asustada realizará la acción de correr en todos sus turnos para alejarse de ti por la ruta más segura, a menos que no haya por dónde huir. Si la criatura acaba su turno en un espacio desde el que no tenga línea de visión directa de ti, hará una tirada de salvación de Sabiduría. Si la supera, el conjuro terminará para ella.

Terror abyecto

Ilusionismo de nivel 9 (brujo, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 36 m

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Intentas crear horrores ilusorios en las mentes de otros. Todas las criaturas de tu elección situadas en una esfera de 9 m de radio centrada en un punto dentro del alcance realizan una tirada de salvación de Sabiduría. Si la fallan, los objetivos sufrirán 10d10 de daño psíquico y tendrán el estado de asustados hasta que el conjuro termine. Si la superan, solamente recibirán la mitad de ese daño.

Un objetivo asustado hará una tirada de salvación de Sabiduría al final de cada uno de sus turnos. Si la falla, sufrirá 5d10 de daño psíquico. Si la supera, el conjuro terminará para ese objetivo.

Texto ilusorio

Ilusionismo de nivel 1 (bardo, brujo, mago)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto o un ritual

Alcance: Toque

Componentes: S, M (tinta que valga al menos 10 po, que se consume como parte del conjuro)

Duración: 10 días

Escribes en pergamino, papel u otro material adecuado y lo impregnas con una ilusión hasta que termine el conjuro. Para ti y las demás criaturas que designes cuando lanzas el conjuro, el texto parece normal, escrito con tu letra, y transmite el significado que pretendieras al escribirlo. Para los demás, el texto parece escrito en letra mágica o desconocida y es ininteligible. Como alternativa, la ilusión puede modificar el significado, la caligrafía y el idioma de un texto, aunque el idioma debe ser uno que conozcas.

Si el conjuro se disipa, desaparecerán tanto el escrito original como la ilusión.

Una criatura con visión verdadera puede leer el mensaje oculto.

Toque helado

Truco de nigromancia (brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Canalizas un frío sepulcral y haces un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra un objetivo dentro del alcance. Si acierta, el objetivo recibirá 1d10 de daño necrótico y no podrá recuperar puntos de golpe hasta el final de tu siguiente turno.

Mejora de truco. El daño aumenta en 1d10 cuando alcanzas los niveles 5 (2d10), 11 (3d10) y 17 (4d10).

Toque vampírico

Nigromancia de nivel 3 (brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

El toque de tu mano envuelta en sombras puede absorber la fuerza vital de otros para curar tus heridas. Haz un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura dentro del alcance. Si acierta, el objetivo sufrirá 3d6 de daño necrótico y tú recuperarás una cantidad de puntos de golpe igual a la mitad del daño necrótico infligido.

Hasta que el conjuro termine, podrás realizar el ataque otra vez como acción de magia en cada uno de tus turnos y hacer objetivo a la misma criatura o a otra distinta.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

El daño aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 3 que tenga el espacio.

Tormenta de aguanieve

Conjuración de nivel 3 (druida, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 45 m

Componentes: V, S, M (un paraguas en miniatura)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Hasta que el conjuro termine, caerá aguanieve en un cilindro de 12 m de alto y 6 m de radio centrado en un punto que elijas dentro del alcance. La zona está muy oscura y las llamas desprotegidas que haya en ella se apagan.

El suelo abarcado en el cilindro es terreno difícil. Cuando una criatura entre en el cilindro por primera vez en un turno o comience su turno en él, deberá superar una tirada de salvación de Destreza o tendrá el estado de derribada y perderá la concentración.

Tormenta de fuego

Evocación de nivel 7 (clérigo, druida, hechicero)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 45 m

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Una tormenta de llamas aparece dentro del alcance. El área de la tormenta consta de hasta diez cubos de 3 m de lado que puedes disponer según desees, cada uno de los cuales debe estar adyacente al menos a otro. Todas las criaturas situadas en la zona de 4,5 m deberán realizar una tirada de salvación de Destreza; sufrirán 7d10 de daño de fuego si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Los objetos inflamables dentro del área que no lleve o vista nadie empezarán a arder.

Tormenta de hielo

Evocación de nivel 4 (druida, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 90 m

Componentes: V, S, M (una manopla)

Duración: Instantáneo

Una granizada cae en un cilindro de 6 m de radio y 12 m de altura centrado en un punto dentro del alcance. Todas las criaturas situadas en el cilindro hacen una tirada de salvación de Destreza; sufrirán 2d10 de daño contundente y 4d6 de daño de frío si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Las bolas de granizo convierten el suelo del cilindro en terreno difícil hasta el final de tu siguiente turno.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

El daño contundente aumenta en 1d10 por cada nivel por encima de 4 que tenga el espacio.

Tormenta de la venganza

Conjuración de nivel 9 (druida)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 1,5 km

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Hasta que termine el conjuro, una nube de tormenta se forma centrada en un punto dentro del alcance y se extiende hasta un radio de 90 m. Todas las criaturas que estén debajo de ella cuando aparezca deberán superar una tirada de salvación de Constitución o sufrirán 2d6 de daño de trueno y tendrán el estado de ensordecidas hasta que el conjuro termine.

Al principio de cada uno de tus siguientes turnos, la tormenta produce efectos diferentes, como se detalla a continuación.

Turno 2. Cae una lluvia ácida. Todas las criaturas y objetos que estén debajo de la nube sufrirán 4d6 de daño de ácido.

Turno 3. Invocas seis relámpagos que surgen de la nube para golpear a seis criaturas u objetos distintos bajo ella. Cada objetivo hace una tirada de salvación de Destreza; sufrirá 10d6 de daño de relámpago si la falla o la mitad del daño si la supera.

Turno 4. Caen bolas de granizo. Todas las criaturas que estén debajo de la nube sufrirán 2d6 de daño contundente.

Turnos 5 a 10. La zona bajo la nube se ve asolada por vendavales y aguanieve. Todas las criaturas que estén allí sufren 1d6 de daño de frío. Hasta que el conjuro termine, la zona es terreno difícil y está muy oscura. Además, es imposible hacer ataques con armas a distancia, ya que un fuerte viento sopla en toda la zona.

Tormenta de meteoritos

Evocación de nivel 9 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 1,5 km

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Unos orbes de fuego abrasador caen en picado en cuatro puntos del suelo distintos que puedas ver dentro del alcance. Todas las criaturas situadas en una esfera de 12 m de radio centrada en cada uno de esos puntos hacen una tirada de salvación de Destreza. Sufrirán 20d6 de daño de fuego y 20d6 de daño contundente si la fallan o la mitad del daño si la superan. Las criaturas que estén situadas en el área de efecto de más de una de las esferas ardientes solo se verán afectadas por una.

Los objetos no mágicos que se encuentren dentro del área del conjuro también recibirán el daño, salvo si los lleva o viste una criatura, y empezarán a arder si son inflamables.

Tregar cual arácnido

Transmutación de nivel 2 (brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (una gota de betún y una araña)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Hasta que el conjuro termine, una criatura voluntaria a la que toques gana la capacidad de moverse hacia arriba, hacia abajo y de lado por superficies verticales, así como por techos. Esta manera de moverse no requiere del uso de las manos, que quedan libres. Además, el objetivo obtiene una velocidad trepando igual a su velocidad.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

Puedes hacer objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2 que tenga el espacio.

Truco de la cuerda

Transmutación de nivel 2 (mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (un trozo de cuerda)

Duración: 1 hora

Tocas una cuerda, lo que hace que uno de sus extremos flote hacia arriba hasta que la cuerda se ponga perpendicular al suelo o toque un techo. En el extremo superior de la cuerda se abre un portal invisible de 0,9 m por 1,5 m, el cual conduce a un espacio extradimensional que dura hasta que el conjuro termine. Este espacio puede alcanzarse trepando por la cuerda, que puede recogerse o soltarse desde el interior.

En el espacio caben hasta ocho criaturas Medianas o más pequeñas. Los ataques, conjuros y otros efectos no pueden cruzar el espacio en ningún sentido, pero las criaturas que están dentro pueden ver a través del portal. Todo lo que esté dentro del espacio caerá fuera cuando el conjuro termine.

Tsunami

Conjuración de nivel 8 (druida)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: 1,5 km

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 6 asaltos

Un muro de agua surge de la nada en un punto de tu elección dentro del alcance. Puedes hacerlo de hasta 90 m de longitud, 90 m de alto y 15 m de grosor y durará hasta que termine el conjuro.

Cuando aparezca el muro, todas las criaturas situadas en su área hacen una tirada de salvación de Fuerza; sufrirán 6d10 de daño contundente si la fallan o la mitad de daño si la superan.

Al principio de cada uno de tus turnos tras la aparición del muro, se alejará 15 m de ti junto con todas las criaturas que haya en su interior. Cualquier criatura Enorme o más pequeña dentro del muro, o a cuyo espacio entre el muro cuando este se mueva, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza o sufrirá 5d10 de daño contundente. Una criatura solo puede sufrir este daño una vez por asalto. Al final del turno, la altura del muro se reduce en 15 m y el daño que causa el muro en asaltos subsiguientes se reduce en 1d10. Cuando el muro llegue a 0 m de altura, el conjuro termina.

Una criatura atrapada en el muro puede moverse nadando. Sin embargo, debido a la fuerza de la ola, la criatura deberá superar una prueba de Fuerza (Atletismo) contra tu CD de salvación de conjuros para moverse. Si no la supera, no podrá hacerlo. Una criatura que salga del muro caerá al suelo.

Urna mágica

Nigromancia de nivel 6 (mago)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S, M (una gema, un cristal o un relicario que valga al menos 500 po)

Duración: Hasta que sea disipado

Tu cuerpo entra en estado catatónico y tu alma lo abandona y entra en el recipiente que has usado como componente material del conjuro. Mientras tu alma esté dentro del recipiente, serás consciente de lo que te rodea, igual que si estuvieras en el espacio de dicho recipiente. No podrás moverte ni llevar a cabo reacciones. La única acción que puedes realizar es proyectar tu alma hasta 30 m del recipiente, bien para regresar a tu cuerpo viviente (y poner fin al conjuro) o bien para tratar de poseer el cuerpo de un humanoide.

Puedes intentar poseer a cualquier humanoide que esté a 30 m o menos de ti que puedas ver (las criaturas protegidas mediante un conjuro *círculo mágico* o *protección contra el bien y el mal* no pueden ser poseídas). El objetivo hace una tirada de salva-

ción de Carisma. Si la falla, tu alma se introducirá en el cuerpo del objetivo y la suya quedará atrapada en el recipiente. Si la supera, resistirá tus esfuerzos por poseerlo y no podrás volver a intentarlo durante 24 horas.

En cuanto posees el cuerpo de una criatura, lo controlas. Tus puntos de golpe, dados de puntos de golpe, Fuerza, Destreza, Constitución, velocidad y sentidos se sustituyen por los de la criatura. Por lo demás, conservas tu perfil.

Por su parte, el alma de la criatura poseída puede percibir desde el recipiente usando sus propios sentidos, pero no puede moverse y tiene el estado de incapacitada.

Mientras posees un cuerpo, puedes usar una acción de magia para volver del cuerpo anfitrión al recipiente si está a 30 m o menos de ti, lo que hace que el alma de la criatura anfitriona regrese a su propio cuerpo. Si el cuerpo anfitrión muere mientras estás en él, la criatura muere y tú debes hacer una tirada de salvación de Carisma contra tu propia CD de salvación de conjuros. Si la superas, volverás al recipiente si está a 30 m o menos de ti. De lo contrario, morirás.

Si el recipiente es destruido o el conjuro termina, tu alma volverá a tu cuerpo. Si tu cuerpo está a más de 30 m de ti o está muerto, morirás. Si el alma de otra criatura está en el recipiente cuando es destruido, esa alma volverá a su cuerpo, siempre y cuando esté vivo y a 30 m o menos de ella. De lo contrario, esa criatura morirá.

Cuando el conjuro termine, el recipiente se destruirá.

Ver invisibilidad

Adivinación de nivel 2 (bardo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S, M (una pizca de talco)

Duración: 1 hora

Hasta que termine el conjuro, ves a las criaturas y objetos que tengan el estado de invisibles como si fueran visibles y puedes ver en el Plano Etéreo. Las criaturas y objetos que haya en él tendrán un aspecto fantasmal.

Viajar con el viento

Transmutación de nivel 6 (druida)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: 9 m

Componentes: V, S, M (una vela)

Duración: 8 horas

Tú y hasta diez criaturas voluntarias que elijas dentro del alcance asúmís formas gaseosas hasta que termine el conjuro y tenéis la apariencia de jirones de nubes. En esta forma de nube, un objetivo tiene

una velocidad volando de 90 m, puede levitar, tiene inmunidad al estado de derribado y resistencia al daño contundente, cortante y perforante. Las únicas acciones que puede realizar un objetivo en esta forma son la acción de correr o una acción de magia para empezar a volver a su forma normal. Recuperarla lleva 1 minuto, durante el cual el objetivo tendrá el estado de aturdido. Hasta que el conjuro termine, el objetivo puede volver a la forma de nube, lo que también requiere una acción de magia seguida de una transformación de 1 minuto.

Si un objetivo se encuentra en forma de nube y volando cuando el efecto termina, desciende 18 m por asalto durante 1 minuto hasta aterrizar, lo que hace sin ningún peligro. Si transcurrido ese minuto no ha aterrizado, caerá la distancia restante.

Viajar mediante plantas

Conjuración de nivel 6 (druida)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 3 m

Componentes: V, S

Duración: 1 minuto

Este conjuro crea un vínculo mágico entre una planta inanimada de tamaño Grande o mayor dentro del alcance y otra planta a cualquier distancia en el mismo plano de existencia. Tienes que haber visto o tocado la planta de destino al menos una vez antes. Hasta que termine el conjuro, cualquier criatura puede entrar en la planta objetivo y salir por la de destino gastando 1,5 m de movimiento.

Vínculo protector

Abjuración de nivel 2 (clérigo, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (un par de anillos de platino que valgan al menos 50 po cada uno y que debéis llevar puestos tanto tú como el objetivo hasta que termine el conjuro)

Duración: 1 hora

Tocas a otra criatura voluntaria y creas una conexión mística entre ella y tú hasta que el conjuro termine. Mientras el objetivo esté a 18 m o menos de ti, obtiene un bonificador de +1 a la CA y a las tiradas de salvación, así como resistencia a todo el daño. Sin embargo, cada vez que reciba daño, tú sufrirás la misma cantidad de daño.

El conjuro termina si tus puntos de golpe se reducen a 0 o si el objetivo y tú os separáis más de 18 m. También termina si se lanza otra vez sobre cualquiera de las dos criaturas conectadas.

Visión en la oscuridad

Transmutación de nivel 2 (druida, explorador, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (una zanahoria seca)

Duración: 8 horas

Hasta que el conjuro termine, una criatura voluntaria a la que toques tendrá visión en la oscuridad hasta 45 m.

Visión veraz

Adivinación de nivel 6 (bardo, brujo, clérigo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (hongos pulverizados que valgan al menos 25 po, que se consumen como parte del conjuro)

Duración: 1 hora

Hasta que el conjuro termine, la criatura voluntaria a la que toques tendrá visión verdadera hasta 36 m.

Volar

Transmutación de nivel 3 (brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (una pluma)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Tocas a una criatura voluntaria. Hasta que el conjuro termine, el objetivo consigue una velocidad volando de 18 m y puede levitar. Cuando el conjuro termine, el objetivo caerá si aún está en el aire, excepto si puede detener la caída.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

Puedes hacer objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 3 que tenga el espacio.

Voluta estelar

Truco de evocación (bardo, druida)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 18 m

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Lanzas una mota de luz contra una criatura u objeto dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si acierta, el objetivo recibirá 1d8 de daño radiante y, hasta el final de tu siguiente turno, emitirá luz tenue en un radio de 3 m y no podrá beneficiarse del estado de invisible.

Mejora de truco. El daño aumenta en 1d8 cuando alcanzas los niveles 5 (2d8), 11 (3d8) y 17 (4d8).

Zancada prodigiosa

Transmutación de nivel 1 (bardo, druida, explorador, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (una pizca de tierra)

Duración: 1 hora

Tocas a una criatura y su velocidad aumenta en 3 m hasta que el conjuro termine.

Con un espacio de conjuro de nivel superior.

Puedes hacer objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.

Zona de la verdad

Encantamiento de nivel 2 (bardo, clérigo, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción

Alcance: 18 m

Componentes: V, S

Duración: 10 minutos

Creas una zona mágica que protege contra el engaño en una esfera de 4,5 m de radio centrada en un punto dentro del alcance. Hasta que el conjuro termine, una criatura que entre en la zona del conjuro por primera vez en un turno o comience su turno allí realizará una tirada de salvación de Carisma. Si la falla, no podrá decir una mentira voluntariamente mientras esté en el radio del conjuro. Sabrás si una criatura supera o falla esta tirada.

Una criatura afectada es consciente del conjuro y puede evitar responder a preguntas a las que normalmente respondería con una mentira. Dicha criatura puede dar respuestas evasivas, pero deberá ser sincera.

Glosario de reglas

Convenciones del glosario

El glosario utiliza las siguientes convenciones:

Etiquetas entre corchetes. Algunas entradas tienen una etiqueta entre corchetes tras su nombre, como en “Atacar [acción]”. La etiqueta (acción, actitud, área de efecto, estado o peligro) indica que una regla forma parte de una familia de reglas. Las etiquetas también tienen entradas en el glosario.

“Tú”. Las reglas del juego (tanto en este glosario como en otras partes) suelen hablar de algo que te ocurre a ti en el mundo del juego. Esos “tú” o “a ti” se refieren a la criatura u objeto a la que atañe la regla en un determinado momento de la partida. Por ejemplo, en el estado de derribado, el uso de la segunda persona se refiere a una criatura que tiene dicho estado en ese momento.

“Consulta también”. Algunas entradas del glosario incluyen un apartado *Consulta también* que hace referencia a otras entradas del glosario, a otras partes de este documento o a ambas cosas.

Ningún término obsoleto. El glosario contiene únicamente las definiciones de los términos de reglas actuales. Si buscas un término de una versión anterior de las reglas de la quinta edición, consulta el índice de términos.

Abreviaciones. Las abreviaciones que se indican a continuación aparecen en este glosario y en otras partes de las reglas.

BC	Bonificador por competencia	N	Neutral
C	Concentración	NB	Neutral bueno
Car	Carisma	NM	Neutral malvado
CA	Clase de armadura	pc	Pieza(s) de cobre
CB	Caótico bueno	pe	Pieza(s) de electro
CD	Clase de dificultad	pg	Punto(s) de golpe
CM	Caótico malvado	PNJ	Personaje no jugador
CN	Caótico neutral	po	Pieza(s) de oro
Con	Constitución	pp	Pieza(s) de plata
Des	Destreza	ppt	Pieza(s) de platino
Fue	Fuerza	PX	Punto(s) de experiencia
GM	Game Master	R	Ritual
Int	Inteligencia	S	Componente somático
LB	Legal bueno	Sab	Sabiduría
LM	Legal malvado	V	Componente verbal
LN	Legal neutral	VD	Valor de desafío
M	Componente material		

Definiciones de las reglas

Estas son las definiciones de diversas reglas.

Acción

En tu turno, puedes llevar a cabo una acción. Elige qué acción quieres realizar entre las que aparecen a continuación o entre las acciones especiales que te otorgan tus rasgos. *Consulta también* el capítulo “Cómo jugar” (“Acciones”). Estas acciones se definen en otras partes del glosario:

Atacar	Escondarse	Preparar una
Ayudar	Esquivar	acción
Buscar	Estudiar	Utilizar
Correr	Influir	
Destrarse	Magia	

Acción adicional

Una acción adicional es una acción especial que puedes hacer en el mismo turno en que llevas a cabo una acción. No puedes realizar más de una acción adicional en un turno y solo tienes acciones adicionales a tu disposición si una regla lo indica de forma explícita. *Consulta también* el capítulo “Cómo jugar” (“Acciones”).

Actitud

Los monstruos tienen una actitud inicial hacia un personaje de un jugador, la cual puede ser amistosa, hostil o indiferente. *Consulta también* “Amistosa”, “Hostil”, “Indiferente” e “Influir”.

Agarrado [estado]

Mientras tengas el estado de agarrado, experimentarás los siguientes efectos:

Velocidad 0. Tu velocidad es 0 y no puede aumentar.

Ataques afectados. Tienes desventaja en las tiradas de ataque contra cualquier objetivo que no sea quien te agarra.

Desplazable. Quien te agarra puede arrastrarte o transportarte al moverse, pero cada metro de movimiento le cuesta 1 m adicional, salvo que seas Diminuto o tu tamaño sea dos o más categorías inferior al suyo.

Agarrar

Una criatura puede agarrar a otra. Por lo general, los personajes realizan agarres usando un ataque sin armas. Muchos monstruos poseen ataques especiales que les permiten agarrar a sus presas rápidamente. Cuando se inicia un agarre, este sigue las siguientes reglas. *Consulta también* “Agarrado” y “Ataque sin armas”.

Estado de agarrada. Agarrar a una criatura le impone el estado de agarrada.

Un agarre por mano. Una criatura debe tener una mano libre para agarrar a otra criatura. Algunos perfiles y efectos del juego permiten que una

criatura agarre a otra usando un tentáculo, sus fauces u otra parte del cuerpo. Independientemente de la parte del cuerpo que emplee, podrá agarrar solo a una criatura a la vez con esa parte y no podrá usar esa parte para hacer objetivo a otra criatura salvo que ponga fin al agarre.

Poner fin a un agarre. Una criatura agarrada puede emplear su acción para hacer una prueba de Fuerza (Atletismo) o Destreza (Acrobacias) contra la CD para escapar del agarre; si la supera, pondrá fin a su estado. El estado también termina si quien agarra tiene el estado de incapacitado o si la distancia entre el objetivo agarrado y quien lo agarra supera el alcance del agarre. Además, quien agarra puede soltar al objetivo en cualquier momento (no requiere acción).

Al día

Si una regla indica que puedes utilizar algo una cantidad determinada de veces al día, significa que debes finalizar un descanso largo para emplearlo de nuevo tras consumir todos los usos.

Alcance

Una criatura tiene un alcance de 1,5 m a menos que una regla indique algo distinto.

Aliado

Una criatura es tu aliada si es un miembro de tu grupo de aventureros, si es tu amiga, si combate en tu bando o si las reglas o tu GM determinan que sea tu aliada.

Alineamiento

El alineamiento de una criatura describe en términos generales su actitud e ideales éticos. El alineamiento es una combinación de dos factores: por una parte, la moralidad (bueno, malvado o neutral) y, por otra, la actitud hacia el orden (legal, caótico o neutral). Estos factores dan pie a nueve combinaciones posibles, como las de legal bueno y neutral malvado. *Consulta también* el capítulo “Creación de personajes” (“Crear tu personaje”).

Amistosa [actitud]

Una criatura amistosa te verá con buenos ojos. Tienes ventaja en las pruebas de característica para influir en una criatura amistosa. *Consulta también* “Influir”.

Apresado [estado]

Mientras tengas el estado de apresado, experimentarás los siguientes efectos:

Velocidad 0. Tu velocidad es 0 y no puede aumentar.

Ataques afectados. Las tiradas de ataque contra ti tienen ventaja y tus tiradas de ataque tienen desventaja.

Tiradas de salvación afectadas. Tienes desventaja en las tiradas de salvación de Destreza.

Área de efecto

Las descripciones de muchos conjuros y otros rasgos especifican que tienen un área de efecto, que suele tener una de seis formas posibles. Estas formas se definen en otras partes del glosario:

Cilindro	Cubo	Esfera
Cono	Emanación	Línea

Las áreas de efecto poseen un punto de origen, un lugar desde el que surge la energía del efecto. Las reglas de cada forma especifican cuál es el punto de origen. Si todas las líneas rectas que se extienden desde el punto de origen hasta un lugar del área de efecto están bloqueadas, ese lugar no estará incluido en el área de efecto. Para bloquear una línea, un obstáculo debe proporcionar cobertura completa. *Consulta también* “Cobertura”.

Si el creador de un área de efecto la sitúa en un punto que no vea y una obstrucción (como un muro) está entre dicho punto y el creador, el origen se moverá hasta el lado de la obstrucción más cercano a él.

Arma

Un arma es un objeto que pertenece a la categoría de armas sencillas o marciales. *Consulta también* el capítulo “Equipo” (“Armas”).

Armas improvisadas

Un arma improvisada es cualquier objeto que utilices como arma provisional, como una botella rota, la pata de una mesa o una sartén. Un arma sencilla o marcial también cuenta como arma improvisada si se emplea de un modo contrario a su diseño: por ejemplo, si utilizas un arma a distancia para realizar un ataque cuerpo a cuerpo o lanzas un arma cuerpo a cuerpo sin la propiedad “arrojadiza”, contará como un arma improvisada. Un arma improvisada sigue estas reglas:

Competencia. No sumas tu bonificador por competencia a las tiradas de ataque con un arma improvisada.

Daño. Si acierta, el arma inflige 1d4 de daño de un tipo que tu GM considere apropiado para el objeto.

Alcance. Si arrojas el arma, tendrá un alcance normal de 6 m y un alcance largo de 18 m.

Equivalentes del arma. Si un arma improvisada se parece a un arma sencilla o marcial, tu GM puede decidir que funcione como ella y emplear las reglas que se le aplican. Por ejemplo, tu GM podría tratar la pata de una mesa como un garrote.

Arrastrarse

Cuando te arrastras, cada metro de movimiento te cuesta 1 m adicional (2 m adicionales en terreno difícil). *Consulta también* “Velocidad”.

Asfixia [peligro]

Una criatura puede aguantar la respiración durante una cantidad de minutos igual a 1 más su modificador por Constitución (mínimo de 30 segundos) antes de que empiece a asfixiarse. Cuando una criatura se quede sin aire o se esté ahogando, sumará 1 nivel de cansancio al final de cada uno de sus turnos. Cuando recupere el aliento, perderá todos los niveles de cansancio sumados por la asfixia.

Asustado [estado]

Mientras tengas el estado de asustado, experimentarás los siguientes efectos:

Pruebas de característica y ataques afectados.

Tienes desventaja en las pruebas de característica y las tiradas de ataque mientras la fuente de tu miedo esté en tu línea de visión.

No puedes acercarte. No puedes acercarte voluntariamente a la fuente de tu miedo.

Atacar [acción]

Cuando llevas a cabo la acción de atacar, puedes hacer una tirada de ataque con un arma o un ataque sin armas.

Equiparse con armas y desequiparse de ellas.

Como parte de la acción de atacar, puedes equiparte con un arma o desequiparte de ella. Puedes hacerlo antes o después del ataque. Si te equipas con un arma antes de un ataque, no tienes por qué usarla en él. Equiparse con un arma incluye desenvainarla o recogerla. Desequiparse de un arma incluye envainarla, guardarla o soltarla.

Moverse entre ataques. Si te mueves en tu turno y tienes un rasgo, como Ataque adicional, que te permite hacer más de un ataque como parte de la acción de atacar, puedes usar parte del movimiento o todo él para moverte entre esos ataques.

Ataque con arma

Un ataque con arma es una tirada de ataque realizada con un arma. *Consulta también* “Arma”.

Ataque de conjuro

Un ataque de conjuro es una tirada de ataque que se hace como parte de un conjuro u otro efecto mágico. *Consulta también* el capítulo “Conjuros” (“Lanzar conjuros”).

Ataques de oportunidad

Puedes hacer un ataque de oportunidad cuando una criatura que puedas ver salga de tu alcance usando su acción, acción adicional, reacción o una de sus velocidades. Para ello, usa una reacción para hacer

un ataque cuerpo a cuerpo con un arma o un ataque sin armas contra la criatura que lo provoque. Este ataque sucede justo antes de que la criatura se mueva fuera de tu alcance. *Consulta también* el capítulo “Cómo jugar” (“Combate”).

Ataque sin armas

En lugar de utilizar un arma para realizar un ataque cuerpo a cuerpo, puedes dar un puñetazo, una patada, un cabezazo o cualquier otro golpe enérgico. En la terminología del juego, esto se denomina un ataque sin armas: un ataque cuerpo a cuerpo en el que usas tu cuerpo para dañar, agarrar o empujar a un objetivo a 1,5 m o menos de ti.

Cuando uses tu ataque sin armas, elige una de las siguientes opciones para su efecto.

Daño. Haces una tirada de ataque contra el objetivo. Tu bonificador a la tirada es igual a tu modificador por Fuerza más tu bonificador por competencia. Si acierta, el objetivo sufre una cantidad de daño contundente igual a 1 más tu modificador por Fuerza.

Agarre. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza o Destreza (a su elección) o tendrá el estado de agarrado. La CD para la tirada de salvación y cualquier intento de escapar será igual a 8 más tu modificador por Fuerza y tu bonificador por competencia. Solo se puede ejecutar este agarre si el tamaño del objetivo está, como mucho, una categoría por encima de la tuya y si tienes una mano libre para agarrarlo. *Consulta también* “Agarrar”.

Empujón. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza o Destreza (a su elección); de lo contrario, lo empujarás 1,5 m respecto a ti o harás que tenga el estado de derribado. La CD para la tirada de salvación será igual a 8 más tu modificador por Fuerza y tu bonificador por competencia. Solo se puede dar este empujón si el tamaño del objetivo está, como mucho, una categoría por encima de la tuya.

Aturdido [estado]

Mientras tengas el estado de aturdido, experimentarás los siguientes efectos:

Incapacitado. Tienes el estado de incapacitado.

Tiradas de salvación afectadas. Fallas automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza.

Ataques afectados. Las tiradas de ataque contra ti tienen ventaja.

Aventura

Una aventura es una serie de encuentros. La historia surge al ir interpretándolos. *Consulta también* “Encuentro”.

Ayudar [acción]

Cuando llevas a cabo la acción de ayudar, tienes estas opciones:

Ayudar en una prueba de característica. Elige una de tus competencias en habilidades o con herramientas y un aliado que esté lo bastante cerca como para ayudarlo verbal o físicamente cuando haga una prueba de característica. Ese aliado tendrá ventaja en la siguiente prueba de característica que haga con la habilidad o herramienta elegidas. Este beneficio concluye si el aliado no lo usa antes del principio de tu siguiente turno. Tu GM tiene la última palabra sobre si puedes o no prestar esta ayuda.

Ayudar en una tirada de ataque. Distraes por un momento a un enemigo que esté a 1,5 m o menos de ti, lo que da ventaja a la siguiente tirada de ataque que uno de tus aliados haga contra ese enemigo. Este beneficio concluye al principio de tu siguiente turno.

Buscar [acción]

Cuando llevas a cabo la acción de buscar, realizas una prueba de Sabiduría para distinguir algo que no resulta evidente. La tabla “Búsqueda” indica las habilidades que se pueden aplicar al usar esta acción, en función de lo que trates de detectar.

Búsqueda

Habilidad	Objeto de detección
Medicina	Dolencia o causa de la muerte de una criatura
Percepción	Criatura u objeto ocultos
Perspicacia	Estado mental de una criatura
Supervivencia	Huellas o alimentos

Caídas [peligro]

Una criatura que sufra una caída recibirá 1d6 de daño contundente por cada 3 m que haya caído antes de golpearse contra el suelo, hasta un máximo de 20d6. La criatura caerá de bruces y tendrá el estado de derribada salvo que, de alguna forma, evite recibir daño de la caída.

Toda criatura que caiga al agua u otro líquido podrá usar su reacción y hacer una prueba de Fuerza (Atletismo) o Destreza (Acrobacias) con CD 15 para entrar al agua de cabeza o de pie. Si la supera, cualquier daño que reciba por la caída se reducirá a la mitad.

Cambio de forma

Si un efecto, como el rasgo Forma salvaje o el conjuro *polimorfar*, te permite cambiar de forma, su descripción específica lo que te ocurre. Salvo que se indique lo contrario, cualquier efecto que te esté afectando (estados, conjuros, maldiciones y similares) se conserva de una forma a otra. Si mueres, recuperas tu forma verdadera.

Campaña

Una campaña es una serie de aventuras. *Consulta también* “Aventura”.

Canalizador mágico

Un canalizador mágico es un objeto que pueden usar determinadas criaturas en lugar de los componentes materiales de un conjuro si este no los consume y los materiales no tienen un coste especificado. Algunas clases permiten a sus miembros utilizar ciertos tipos de canalizadores mágicos. *Consulta también* el capítulo “Conjuros” (“Lanzar conjuros”).

Cansancio [estado]

Mientras tengas el estado de cansancio, experimentarás los siguientes efectos:

Niveles de cansancio. Este estado es acumulativo. Cada vez que lo recibas, sumas 1 nivel de cansancio. Morirás si tu nivel de cansancio es 6.

Pruebas con d20 afectadas. Cuando hagas una prueba con d20, el resultado se reduce en $2 \times$ tu nivel de cansancio.

Velocidad reducida. Tu velocidad se reduce en $1,5 \text{ m} \times$ tu nivel de cansancio.

Eliminar niveles de cansancio. Tras finalizar un descanso largo, resta 1 nivel de cansancio. Cuando tus niveles de cansancio se reduzcan a 0, el estado terminará.

Capacidad de carga

Tu tamaño y tu puntuación de Fuerza determinan el peso máximo en kilos que puedes transportar, como se muestra en la tabla “Capacidad de carga”. La tabla indica también el peso máximo que puedes arrastrar, levantar o empujar.

Si arrastras, levantas o empujas un peso que supere el máximo que puedes cargar, tu velocidad no superará los 1,5 m.

Capacidad de carga

Tamaño de la criatura	Máximo	Arrastrar, levantar o empujar
Diminuto	Fue $\times 3,75 \text{ kg}$	Fue $\times 7,5 \text{ kg}$
Pequeño/Mediano	Fue $\times 7,5 \text{ kg}$	Fue $\times 15 \text{ kg}$
Grande	Fue $\times 15 \text{ kg}$	Fue $\times 30 \text{ kg}$
Enorme	Fue $\times 30 \text{ kg}$	Fue $\times 60 \text{ kg}$
Gargantuesco	Fue $\times 60 \text{ kg}$	Fue $\times 120 \text{ kg}$

Cegado [estado]

Mientras tengas el estado de cegado, experimentarás los siguientes efectos:

No puedes ver. No puedes ver y fallas automáticamente todas las pruebas de característica que requieran la vista.

Ataques afectados. Las tiradas de ataque contra ti tienen ventaja y tus tiradas de ataque tienen desventaja.

Cilindro [área de efecto]

Un cilindro es un área de efecto que se extiende en líneas rectas desde un punto de origen situado en el centro de la parte superior o inferior circular del cilindro. El efecto que crea un cilindro especifica el radio de la base y la altura del cilindro.

El punto de origen de un cilindro está incluido en el área de efecto.

Clase de armadura

Una clase de armadura (CA) es el número objetivo de una tirada de ataque. La CA representa la dificultad de acertar a un objetivo.

El cálculo de tu CA base es 10 más tu modificador por Destreza. Si una regla otorga otro cálculo de tu CA base, elige qué cálculo quieres usar, ya que no puedes usar más de uno. *Consulta también* “Tirada de ataque”.

Clase de dificultad

Una clase de dificultad (CD) es el número objetivo de una prueba de característica o de una tirada de salvación. *Consulta también* el capítulo “Cómo jugar” (“Las pruebas con d20”).

Cobertura

La cobertura proporciona un grado de protección a un objetivo situado tras ella. Hay tres niveles de cobertura, cada uno de los cuales otorga un beneficio diferente al objetivo: cobertura media (bonificador de +2 a la CA y las tiradas de salvación de Destreza), cobertura tres cuartos (bonificador de +5 a la CA y las tiradas de salvación de Destreza) y cobertura completa (no puede ser el objetivo directo). Si un objetivo está detrás de más de un grado de cobertura, solo se beneficia del que le proporciona más protección. *Consulta también* el capítulo “Cómo jugar” (“Combate”).

Competencia

Si tienes competencia en algo o con algo, puedes sumar tu bonificador por competencia a cualquier prueba con d20 que hagas con ese elemento. Una criatura puede tener competencia en una habilidad o tirada de salvación, o con un arma o herramienta. *Consulta también* el capítulo “Cómo jugar” (“Competencia”).

Concentración

Algunos conjuros y otros efectos requieren concentración para permanecer activos, según se especifique en sus descripciones. Si el creador del efecto pierde la concentración, el efecto concluye. Si el efecto tiene una duración máxima, la descripción detalla cuánto tiempo puede concentrarse el creador en él: hasta 1 minuto, 1 hora u otra duración. El creador puede dejar de concentrarse en cualquier

momento (no requiere acción). Los siguientes factores rompen la concentración:

Otro efecto de concentración. Pierdes la concentración en un efecto en cuanto comienzas a lanzar un conjuro que también requiere concentración o activas otro efecto que requiere concentración.

Daño. Si sufres daño, debes superar una tirada de salvación de Constitución para mantener la concentración. La CD es de 10 o la mitad del daño sufrido (redondeando hacia abajo), lo que sea mayor, hasta un máximo de 30.

Incapacitado o muerto. Tu concentración acaba si tienes el estado de incapacitado o mueres.

Conjuro

Un conjuro es un efecto mágico que tiene las características descritas en el capítulo “Conjuros”.

Cono [área de efecto]

Un cono es un área de efecto que se extiende en líneas rectas desde un punto de origen en la dirección que elija su creador. El ancho del cono en un punto cualquiera a lo largo de su extensión es igual a la distancia entre dicho punto y el origen. Por ejemplo, un cono tiene un ancho de 4,5 m en un punto a lo largo de su extensión que esté a 4,5 m del punto de origen. El efecto que crea un cono especifica su extensión máxima.

El punto de origen de un cono no está incluido en el área de efecto, salvo que su creador decida lo contrario.

Correr [acción]

Cuando llevas a cabo la acción de correr, consigues movimiento adicional para ese turno. Este aumento es igual a tu velocidad tras aplicar cualquier modificador pertinente. Así, si tu velocidad fuera de 9 m, podrías moverte hasta 18 m en un turno en el que corras. Si tu velocidad de 9 m se redujera a 4,5 m, podrías moverte hasta 9 m en un turno en el que realizaras la acción de correr.

Si tienes una velocidad especial, como una velocidad nadando o una velocidad volando, puedes emplearla en lugar de tu velocidad normal cuando llevas a cabo esta acción. Eliges la velocidad que vas a emplear cada vez que realizas la acción. *Consulta también* “Velocidad”.

Criatura

Cualquier ser que aparece en el juego, incluidos los personajes de los jugadores, se considera una criatura. *Consulta también* “Tipo de criatura”.

Crítico

Si sacas un 20 en el d20 al hacer una tirada de ataque, causarás un crítico y el ataque acertará

sin tener en cuenta los modificadores ni la CA del objetivo. Un crítico te permite tirar dados de daño adicionales contra el objetivo: tira todos los dados de daño del ataque dos veces, suma los resultados y luego añade los modificadores pertinentes. *Consulta también* el capítulo “Cómo jugar” (“Daño y curación”).

Cubo [área de efecto]

Un cubo es un área de efecto que se extiende en líneas rectas desde un punto de origen situado en cualquier parte de una cara del cubo. El efecto que crea un cubo especifica su tamaño, que es la longitud de cada lado.

El punto de origen de un cubo no está incluido en el área de efecto, salvo que su creador decida lo contrario.

Curación

La curación es el medio para recuperar puntos de golpe. *Consulta también* el capítulo “Cómo jugar” (“Daño y curación”).

Dados de puntos de golpe

Los dados de puntos de golpe (o “dados de golpe” para abreviar) ayudan a determinar los puntos de golpe máximos de un personaje jugador, como se explica en el capítulo “Creación de personajes”. La mayoría de monstruos tienen también dados de golpe. Durante un descanso corto, una criatura puede gastar dados de golpe para recuperar puntos de golpe. *Consulta también* “Descanso corto”.

Daño

Recibir daño hace que una criatura o un objeto pierda puntos de golpe.

Derribado [estado]

Mientras tengas el estado de derribado, experimentarás los siguientes efectos:

Movimiento restringido. Tus únicas opciones de movimiento son arrastrarte o gastar una cantidad de movimiento igual a la mitad de tu velocidad (redondeando hacia abajo) para levantarte y, por tanto, poner fin a este estado. Si tu velocidad es 0, no puedes levantarte.

Ataques afectados. Tienes desventaja en las tiradas de ataque. Las tiradas de ataque contra ti tienen ventaja si el atacante está a 1,5 m o menos de ti. De lo contrario, las tiradas de ataque tienen desventaja.

Descanso corto

Un descanso corto es un periodo de inactividad de 1 hora en el que una criatura no hace nada más extenuante que leer, charlar, comer o montar guardia. Para comenzar un descanso corto, debes tener al menos 1 punto de golpe.

Beneficios del descanso. Tras finalizar el descanso obtendrás los siguientes beneficios:

Gastar dados de puntos de golpe. Puedes gastar uno o más dados de puntos de golpe para recuperar puntos de golpe. Por cada dado de puntos de golpe que gastes de esta forma, tira el dado y suma tu modificador por Constitución al resultado. Recuperas una cantidad de puntos de golpe equivalente al total obtenido (con un mínimo de 1). Puedes decidir si gastas otro dado de puntos de golpe tras cada tirada.

Rasgo especial. Algunos rasgos se recargan con un descanso corto. Si tienes uno de estos rasgos, se recargará de la forma que indique su descripción.

Interrumpir el descanso. Un descanso corto se puede interrumpir de las siguientes formas:

- si se tira iniciativa;
- si se lanza un conjuro que no sea un truco;
- si se sufre daño.

Un descanso corto interrumpido no otorga ningún beneficio.

Descanso largo

Un descanso largo es un periodo de inactividad prolongado (al menos 8 horas) a disposición de cualquier criatura. Durante un descanso largo, duermes durante al menos 6 horas y realizas como máximo 2 horas de actividades ligeras, como leer, hablar, comer o montar guardia.

Mientras duermes, tienes el estado de inconsciente. Tras finalizar un descanso largo, deberás esperar al menos 16 horas para comenzar otro.

Beneficios del descanso. Para comenzar un descanso largo, debes tener al menos 1 punto de golpe. Tras finalizar el descanso obtendrás los siguientes beneficios:

Puntos de golpe al máximo. Recuperas todos los puntos de golpe perdidos y todos los dados de puntos de golpe gastados. Si tus puntos de golpe máximos se habían reducido, vuelven a la normalidad.

Puntuaciones de característica restablecidas.

Si alguna de tus puntuaciones de característica se había reducido, vuelve a la normalidad.

Cansancio reducido. Si tienes el estado de cansancio, su nivel se reduce en 1.

Rasgo especial. Algunos rasgos se recargan con un descanso largo. Si tienes uno de estos rasgos, se recargará de la forma que indique su descripción.

Interrumpir el descanso. Un descanso largo se puede interrumpir de las siguientes formas:

- si se tira iniciativa;
- si se lanza un conjuro que no sea un truco;
- si se sufre daño;

- si se camina o se hace algún otro ejercicio físico durante 1 hora.

Si logras descansar al menos 1 hora antes de la interrupción, obtienes los beneficios de un descanso corto. *Consulta también* “Descanso corto”.

Puedes reanudar un descanso largo inmediatamente después de una interrupción. Si lo haces, el descanso requerirá 1 hora adicional por cada interrupción para finalizarlo.

Deshidratación [peligro]

Las criaturas requieren cierta cantidad de agua al día en función de su tamaño, como se muestra en la tabla “Consumo de agua al día”. Si una criatura bebe menos de la mitad del agua que necesita al día, sumará 1 nivel de cansancio al final del día. El cansancio causado por la deshidratación no puede eliminarse hasta que la criatura beba la cantidad completa de agua necesaria al día. *Consulta también* “Cansancio”.

Consumo de agua al día

Tamaño	Agua	Tamaño	Agua
Diminuto	1 l	Grande	16 l
Pequeño	4 l	Enorme	64 l
Mediano	4 l	Gargantuesco	256 l

Desnutrición [peligro]

Las criaturas necesitan cierta cantidad de alimentos al día en función de su tamaño, como se muestra en la tabla “Consumo de alimentos al día”. Si una criatura come, pero ingiere menos de la mitad de los alimentos que necesita al día, deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 10 o sumará 1 nivel de cansancio al final del día. Si una criatura no come nada durante 5 días, sumará automáticamente 1 nivel de cansancio al final del quinto día y un nivel adicional al final de cada día posterior sin comer.

El cansancio causado por la desnutrición no puede eliminarse hasta que la criatura coma la cantidad completa de alimentos necesarios al día. *Consulta también* “Cansancio”.

Consumo de alimentos al día

Tamaño	Alimentos	Tamaño	Alimentos
Diminuto	125 g	Grande	2 kg
Pequeño	0,5 kg	Enorme	8 kg
Mediano	0,5 kg	Gargantuesco	32 kg

Destrabarse [acción]

Si llevas a cabo la acción de destrabarse, tu movimiento no provocará ataques de oportunidad durante el resto del turno actual.

Desventaja

Si tienes desventaja en una prueba con d20, tira 2d20 y utiliza el resultado más bajo. Una tirada no puede verse afectada por más de una desventaja, y una ventaja y una desventaja en la misma tirada se anulan entre sí. *Consulta también* el capítulo “Cómo jugar” (“Las pruebas con d20”).

Efecto mágico

Un efecto es mágico si lo crea un conjuro, un objeto mágico o un fenómeno que una regla etiquete como mágico.

Efectos simultáneos

Si ocurren dos o más cosas a la vez en un turno, la persona (jugador o GM) de la partida cuyo turno esté en marcha decidirá el orden en el que ocurren esas cosas. Por ejemplo, si dos efectos ocurren al principio del turno del personaje de un jugador, el jugador decidirá qué efecto ocurre primero.

Emanación [área de efecto]

Una emanación es un área de efecto que se extiende en líneas rectas desde una criatura o un objeto en todas las direcciones. El efecto que crea una emanación especifica la distancia que abarca.

Una emanación se mueve con la criatura o el objeto que sea su origen, salvo que se trate de un efecto instantáneo o estático.

El origen de una emanación (criatura u objeto) no se incluye en el área de efecto, salvo que su creador decida lo contrario.

Encuentro

Un encuentro es una escena de una aventura que forma parte de al menos uno de los tres pilares del juego: interacciones sociales, exploración o combate. *Consulta también* el capítulo “Cómo jugar” (“Interacciones sociales”, “Exploración” y “Combate”).

Enemigo

Una criatura es tu enemiga si se opone a ti en combate, si tiene intención de perjudicarte o si las reglas o tu GM la designan como tal.

Ensordecido [estado]

Mientras tengas el estado de ensordecido, experimentarás el siguiente efecto:

No puedes oír. No puedes oír y fallas automáticamente las pruebas de característica que requieran el oído.

Entrenamiento con armaduras

El entrenamiento con armaduras te permite utilizar una armadura de una determinada categoría sin los siguientes inconvenientes. Si llevas una armadura ligera, media o pesada, pero no te has entrenado con ella, tendrás desventaja en cualquier prueba con d20 que implique la Fuerza o la Destreza y no

podrás lanzar conjuros. Si embranzas un escudo, pero no te has entrenado con él, no obtendrás su bonificador a la CA. *Consulta también* “Desventaja” y el capítulo “Equipo” (“Armaduras”).

Envenenado [estado]

Mientras tengas el estado de envenenado, experimentarás el siguiente efecto:

Pruebas de característica y ataques afectados.

Tienes desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de característica.

Escondarse [acción]

Con la acción de esconderse, tratas de ocultarte. Para ello, debes superar una prueba de Destreza (Sigilo) con CD 15 mientras estás en una zona muy oscura o detrás de una cobertura tres cuartos o completa, y deberás estar fuera de la línea de visión de cualquier enemigo; si puedes ver a una criatura, sabrás si te puede ver o no.

Si la superas, tendrás el estado de invisible mientras permanezcas oculto. Anota el resultado de tu prueba, que es la CD para que una criatura te detecte con una prueba de Sabiduría (Percepción).

Dejas de estar oculto inmediatamente después de que ocurra algo de lo siguiente: haces un ruido más alto que un susurro, un enemigo te detecta, haces una tirada de ataque o lanzas un conjuro con un componente verbal.

Esfera [área de efecto]

Una esfera es un área de efecto que se extiende en líneas rectas desde un punto de origen hacia fuera en todas las direcciones. El efecto que crea una esfera especifica la distancia que se extiende como el radio de la esfera.

El punto de origen de una esfera está incluido en su área de efecto.

Espacio ocupado

Un espacio se considera ocupado si una criatura se encuentra en él o si está completamente lleno de objetos.

Espacio sin ocupar

Un espacio está sin ocupar si no hay criaturas en él y si no está completamente lleno de objetos.

Esquivar [acción]

Si llevas a cabo la acción de esquivar, obtienes los siguientes beneficios: hasta el principio de tu siguiente turno, las tiradas de ataque contra ti tendrán desventaja si puedes ver al atacante y tendrás ventaja en las tiradas de salvación de Destreza.

Perderás estos beneficios si tienes el estado de incapacitado o si tu velocidad es 0.

Estable

Una criatura está estable si tiene 0 puntos de golpe pero no debe hacer tiradas de salvación contra muerte. *Consulta también* el capítulo “Cómo jugar” (“Daño y curación”).

Estado

Un estado es una situación temporal que experimenta una criatura en la partida. La definición de un estado indica cómo afecta a su destinatario y diversas reglas explican cómo poner fin a un estado. El glosario define los siguientes estados:

Agarrado	Cegado	Incapacitado
Apresado	Derribado	Inconsciente
Asustado	Ensondecido	Invisible
Aturdido	Envenenado	Paralizado
Cansancio	Hechizado	Petrificado

Un estado no se acumula: el destinatario lo tiene o no lo tiene. El estado de cansancio es una excepción a esta regla.

Estudiar [acción]

Cuando llevas a cabo la acción de estudiar, haces una prueba de Inteligencia para explorar tus recuerdos o examinar un libro, una pista u otra fuente de conocimiento y recordar algún dato importante.

La tabla “Áreas de conocimiento” sugiere qué habilidades se pueden aplicar a diversos ámbitos.

Áreas de conocimiento

Habilidad	Áreas
Conocimiento arcano	Conjuros, objetos mágicos, símbolos sobrenaturales, tradiciones mágicas, planos de existencia y determinadas criaturas (aberraciones, autómatas, elementales, feéricos y monstruosidades)
Historia	Acontecimientos y personajes históricos, civilizaciones antiguas, guerras y determinadas criaturas (gigantes y humanoides)
Investigación	Trampas, códigos, enigmas y artilugios
Naturaleza	Terreno, flora, clima y determinadas criaturas (bestias, cienos, dragones y plantas)
Religión	Deidades, jerarquías religiosas y ritos, símbolos sagrados, sectas y determinadas criaturas (celestiales, infernales y muertos vivientes)

Fuego [peligro]

Una criatura u objeto que arda sufre 1d4 de daño de fuego al principio de cada uno de sus turnos. Como acción, puedes apagar el fuego que te afecta adoptando el estado de derribado y rodando por

el suelo. El fuego también se extingue si se empapa, se sumerge o se ahoga.

Habilidad

Una habilidad es un área de especialización asociada a una prueba de característica. Si eres competente en una habilidad, puedes sumar tu bonificador por competencia cuando hagas una prueba de característica asociada a esa habilidad. *Consulta también* el capítulo “Cómo jugar” (“Competencia”).

Hechizado [estado]

Mientras tengas el estado de hechizado, experimentarás los siguientes efectos:

No puedes dañar a quien te haya hechizado.

No puedes atacar ni elegir como objetivo de efectos dañinos o mágicos a quien te haya hechizado.

Ventaja social. Quien te haya hechizado tiene ventaja en las pruebas de característica para interactuar socialmente contigo.

Hoja de personaje

Una hoja de personaje es un registro en papel o digital en el que apuntas la información sobre tu personaje. *Consulta también* el capítulo “Creación de personajes”.

Hostil [actitud]

Una criatura hostil te ve con malos ojos. Tienes desventaja en las pruebas de característica para influir en una criatura hostil. *Consulta también* “Influir”.

Ilusiones

Los conjuros y otros efectos a veces crean ilusiones mágicas. Estos efectos definen lo que hace la ilusión y con qué sentidos o facultades mentales juega.

Si una ilusión se manifiesta en un lugar, será insustancial e ingrávita, aunque parecerá que le afecta el entorno como si la ilusión fuera real, salvo que el efecto que la haya creado especifique algo distinto. Por ejemplo, una ilusión visual de una criatura proyecta sombras y reflejos, y el viento parece afectar a la criatura ilusoria. De manera similar, una ilusión audible resuena en un lugar con eco.

Incapacitado [estado]

Mientras tengas el estado de incapacitado, experimentarás los siguientes efectos:

Inactivo. No puedes llevar a cabo ninguna acción, acción adicional o reacción.

Pérdida de concentración. Pierdes la concentración.

Mudo. No puedes hablar.

Sorprendido. Si tienes el estado de incapacitado cuando tiras iniciativa, tendrás desventaja en la tirada.

Inconsciente [estado]

Mientras tengas el estado de inconsciente, experimentarás los siguientes efectos:

Inerte. Tienes los estados de derribado e incapacitado y sueltas lo que estés sujetando. Cuando concluya este estado, permanecerás derribado.

Velocidad 0. Tu velocidad es 0 y no puede aumentar.

Ataques afectados. Las tiradas de ataque contra ti tienen ventaja.

Tiradas de salvación afectadas. Fallas automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza.

Críticos automáticos. Cualquier tirada de ataque que te acierte es un crítico si el atacante está a 1,5 m o menos de ti.

Ignorante. No eres consciente de tu entorno.

Indiferente [actitud]

Una criatura indiferente no tiene interés ni en ayudarte ni en obstaculizarte. Esta es la actitud por defecto de un monstruo. *Consulta también* “Influir”.

Influir [acción]

Con la acción de influir, instas a un monstruo a que haga algo. Describe o interpreta cómo te comunicas con ese monstruo. ¿Tratas de engañarlo, intimidarlo, entretenerlo o persuadirlo disimuladamente? Tu GM determinará si el monstruo muestra disposición (voluntario) o no (no voluntario), o si está indeciso por tu interacción; conforme a esto, establecerá si se necesita o no hacer una prueba de característica, como se explica a continuación.

Voluntario. Si tu afán concuerda con los deseos del monstruo, no será necesaria ninguna prueba de característica: el monstruo cumplirá con lo que le pidas de la forma que estime pertinente.

No voluntario. Si tu deseo resulta aversivo para el monstruo u opuesto a su alineamiento, no será necesaria ninguna prueba de característica: no lo aceptará.

Indeciso. Si instas al monstruo a que haga algo sobre lo que siente dudas, deberás realizar una prueba de característica, en la que influirá la actitud del monstruo: indiferente, amistosa u hostil, todas ellas definidas en este glosario. La tabla “Pruebas de influencia” sugiere qué prueba de característica se debe hacer en función de cómo interactúas con el monstruo. Tu GM elegirá la prueba, que tendrá por defecto una CD igual a 15 o la puntuación de Inteligencia del monstruo, la que sea más alta. Si la superas, el monstruo hará lo que le pides. Si la fallas, deberás esperar 24 horas (o el plazo que establezca tu GM) antes de volver a insistir.

Pruebas de influencia

Prueba de característica	Interacción
Carisma (Engaño)	Engañar a un monstruo que te entienda.
Carisma (Interpretación)	Entretener a un monstruo.
Carisma (Intimidación)	Intimidar a un monstruo.
Carisma (Persuasión)	Persuadir a un monstruo que te entienda.
Sabiduría (Trato con animales)	Convencer poco a poco a una bestia o monstruosidad.

Iniciativa

La iniciativa determina el orden de los turnos durante el combate. Las reglas del combate del capítulo “Cómo jugar” explican cómo tirar iniciativa.

A veces, los GM pueden hacer que los combatientes utilicen sus puntuaciones de iniciativa en vez de tirar iniciativa. Tu puntuación de iniciativa es igual a 10 más tu modificador por Destreza. Si tienes ventaja en las tiradas de iniciativa, aumenta tu puntuación de iniciativa en 5. Si, por el contrario, tienes desventaja en estas tiradas, reduce esa puntuación en 5. *Consulta también* el capítulo “Cómo jugar” (“Combate”).

Inmunidad

Si tienes inmunidad a un tipo de daño o un estado, no te afectará de ningún modo.

Inspiración heroica

Si tienes inspiración heroica (como personaje jugador), puedes gastarla para volver a tirar cualquier dado inmediatamente después de lanzarlo; si lo haces, deberás utilizar el nuevo resultado.

Si obtienes inspiración heroica y ya tenías, se desperdiciará salvo que se la concedas a un personaje jugador que carezca de ella.

Invisible [estado]

Mientras tengas el estado de invisible, experimentarás los siguientes efectos:

Sorpresa. Si tienes el estado de invisible cuando tiras iniciativa, tendrás ventaja en la tirada.

Oculto. No te afecta ningún efecto que requiera ver a su objetivo, salvo que el creador del efecto pueda verte de alguna forma. Cualquier equipo que vistas o lleses contigo también se oculta.

Ataques afectados. Las tiradas de ataque contra ti tienen desventaja y tus tiradas de ataque tienen ventaja. Si una criatura puede verte de alguna forma, no obtienes este beneficio contra esa criatura.

Levitar

Algunas criaturas pueden levitar, como se indica en sus perfiles, y algunos conjuros y otros efectos otorgan la capacidad de levitar. Si levitas al volar,

evitarás caerte en determinadas circunstancias. *Consulta también* “Volar”.

Ligeramente oscuro

Tienes desventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) para ver algo en un espacio ligeramente oscuro. *Consulta también* “Luz tenue” y el capítulo “Cómo jugar” (“Exploración”).

Línea [área de efecto]

Una línea es un área de efecto que se extiende desde un punto de origen en una trayectoria recta a lo largo de su extensión y cubre un área delimitada por su ancho. El efecto que crea una línea específica su longitud y anchura.

El punto de origen de una línea no está incluido en el área de efecto, salvo que su creador decida lo contrario.

Luz brillante

La luz brillante es la iluminación normal. *Consulta también* el capítulo “Cómo jugar” (“Exploración”).

Luz tenue

Una zona con luz tenue está ligeramente oscura. *Consulta también* “Ligeramente oscuro” y el capítulo “Cómo jugar” (“Exploración”).

Magia [acción]

Cuando llevas a cabo la acción de magia, puedes lanzar un conjuro que tenga un tiempo de lanzamiento de una acción o usar un rasgo u objeto mágico que requiera una acción de magia para activarlo.

Si lanzas un conjuro que tiene un tiempo de lanzamiento de 1 minuto o superior, deberás realizar la acción de magia en cada turno de ese lanzamiento y mantener la concentración mientras lo haces. Si pierdes la concentración, el conjuro fallará, pero no gastarás un espacio de conjuro. *Consulta también* “Concentración”.

Maldiciones

Algunos efectos del juego maldicen a una criatura o un objeto. El efecto que impone la maldición define lo que esta hace. Las maldiciones se pueden eliminar con los conjuros *levantar maldición* y *restablecimiento mayor* u otros efectos mágicos que especifiquen esa capacidad.

Maltrecho

Una criatura está maltrecha cuando le quedan la mitad de sus puntos de golpe o menos.

Monstruo

Un monstruo es una criatura que controla el GM, aunque dicha criatura sea bondadosa. *Consulta también* “Criatura” y “PNJ”.

Muerto

Una criatura muerta no tiene puntos de golpe ni puede recuperarlos salvo que antes la revivan con magia, como los conjuros *alzar a los muertos* o *revivir*. Cuando se lanza un conjuro de ese estilo, el espíritu sabe quién lo lanza y puede rechazarlo. El espíritu de una criatura muerta abandona su cuerpo y parte a los Planos Exteriores, por lo que revivir a la criatura requiere llamar a su espíritu para que regrese.

Si la criatura vuelve a la vida, el efecto que la revive determina sus puntos de golpe actuales. Salvo que indique lo contrario, la criatura vuelve a la vida con cualquier estado, enfermedad mágica o maldición que la afectara en el momento de su muerte si las duraciones de esos efectos no han concluido. Si la criatura murió con algún nivel de cansancio, regresará con 1 nivel menos. Si la criatura estaba sintonizada con uno o varios objetos mágicos, dejará de estarlo.

Muy oscuro

Cuando tratas de ver algo en un espacio muy oscuro, tienes el estado de cegado. *Consulta también* “Cegado”, “Oscuridad” y el capítulo “Cómo jugar” (“Exploración”).

Nadar

Cuando nadas, cada metro de movimiento te cuesta 1 m adicional (2 m adicionales en terreno difícil). Ignoras este coste adicional si tienes una velocidad nadando y la usas para nadar. Si tu GM lo cree conveniente, para recorrer cualquier distancia por aguas revueltas podría tener que superarse una prueba de Fuerza (Atletismo) con CD 15.

Noquear a una criatura

Si fueses a reducir a 0 los puntos de golpe de una criatura con un ataque cuerpo a cuerpo, puedes optar por dejarla con 1 punto de golpe. En tal caso, la criatura tendrá el estado de inconsciente y comenzará un descanso corto.

La criatura permanecerá inconsciente hasta que recupere algún punto de golpe o hasta que alguien utilice una acción para administrarle primeros auxilios, para lo que deberá superar una prueba de Sabiduría (Medicina) con CD 10.

Objetivo

Un objetivo es la criatura o el objeto al que una tirada de ataque hace objetivo, al que un efecto obliga a hacer una tirada de salvación o al que se selecciona para recibir los efectos de un conjuro u otro fenómeno.

Objeto

Un objeto es una cosa individual y sin vida. Las cosas compuestas, como los edificios, constan de más de un objeto. *Consulta también* “Romper objetos”.

Oscuridad

Una zona de oscuridad está muy oscura. *Consulta también* “Muy oscuro” y el capítulo “Cómo jugar” (“Exploración”).

Paralizado [estado]

Mientras tengas el estado de paralizado, experimentarás los siguientes efectos:

Incapacitado. Tienes el estado de incapacitado.

Velocidad 0. Tu velocidad es 0 y no puede aumentar.

Tiradas de salvación afectadas. Fallas automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza.

Ataques afectados. Las tiradas de ataque contra ti tienen ventaja.

Críticos automáticos. Cualquier tirada de ataque que te acierte es un crítico si el atacante está a 1,5 m o menos de ti.

Peligro

Un peligro es una situación contextual comprometida. *Consulta también* “Asfixia”, “Caídas”, “Deshidratación”, “Desnutrición” y “Fuego”.

Percepción pasiva

La Percepción pasiva es una puntuación que refleja la atención general de una criatura al entorno.

El GM usa esta puntuación para determinar si una criatura se percata de algo sin tener que realizar adrede una prueba de Sabiduría (Percepción).

La Percepción pasiva de una criatura es igual a 10 más su bonificador a las pruebas de Sabiduría (Percepción). Si la criatura tiene ventaja en estas pruebas, aumenta la puntuación en 5. Si la criatura tiene desventaja en ellas, reduce la puntuación en 5. Por ejemplo, un personaje de nivel 1 con una Sabiduría de 15 y competencia en Percepción tiene una Percepción pasiva de 14 (10 + 2 + 2). Si ese personaje tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción), la puntuación será de 19.

Perfil

Un perfil contiene las estadísticas de juego de un monstruo. Cada perfil incluye la siguiente información tras el nombre del monstruo.

Tamaño. Un monstruo puede ser Diminuto, Pequeño, Mediano, Grande, Enorme o Gargantuesco. *Consulta también* “Tamaño”.

Tipo de criatura. Este apartado indica la familia de seres a la que pertenece un monstruo, junto con cualquier etiqueta descriptiva. *Consulta también* “Tipo de criatura”.

Alineamiento. Se sugiere un alineamiento para el monstruo, aunque cada GM determina su alineamiento real. *Consulta también* “Alineamiento”.

CA, iniciativa y PG. Estos apartados muestran la clase de armadura, la iniciativa y los puntos de golpe del monstruo, que se explican en el capítulo “Cómo jugar”. Después de los puntos de golpe aparecen los dados de puntos de golpe del monstruo entre paréntesis, junto con la contribución de su Constitución a sus puntos de golpe, si corresponde. Tras el modificador a la iniciativa se encuentra la puntuación de iniciativa. Algunas criaturas creadas mediante magia no tienen información sobre los dados de golpe y la iniciativa.

Velocidad. Aquí se indica la velocidad del monstruo, junto con cualquier velocidad especial que tenga. *Consulta también* “Velocidad excavando,” “Velocidad nadando,” “Velocidad trepando” y “Velocidad volando”.

Puntuaciones de característica. Una tabla muestra las puntuaciones de característica, los modificadores y los modificadores a las tiradas de salvación del monstruo, todos ellos explicados en el capítulo “Cómo jugar”.

Habilidades. Este apartado indica las competencias en habilidades del monstruo, si es que tiene alguna. *Consulta también* el capítulo “Cómo jugar” (“Competencia”).

Resistencias y vulnerabilidades. Estos apartados recogen las resistencias y vulnerabilidades del monstruo si es que tiene alguna. *Consulta también* “Resistencia” y “Vulnerabilidad”.

Inmunidades. Este apartado recoge las inmunidades a daños y a estados del monstruo si es que tiene alguna. *Consulta también* “Inmunidad”.

Equipo. Si el monstruo tiene algún equipo que se puede entregar o recuperar, aparecerá en este apartado.

Sentidos. Este apartado incluye los sentidos especiales (como la visión en la oscuridad) y la Percepción pasiva del monstruo. *Consulta también* “Percepción pasiva”.

Idiomas. En este apartado aparecen los idiomas que sabe el monstruo.

VD. El valor de desafío resume la amenaza que supone un monstruo y se explica en el capítulo “Monstruos”. Luego se muestran los puntos de experiencia que los personajes reciben por derrotar a un monstruo y su bonificador por competencia. Algunas criaturas creadas mediante magia no tienen VD. *Consulta también* “Puntos de experiencia” y “Valor de desafío”.

Atributos. Los atributos del monstruo (si tiene) son capacidades que están activas todo el tiempo o en determinadas situaciones.

Acciones. El monstruo puede llevar a cabo estas acciones además de las detalladas en este glosario.

Consulta también el capítulo “Cómo jugar” (“Acciones”).

Acciones adicionales. Si el monstruo tiene opciones como acción adicional, aparecerán en este apartado.

Reacciones. Si el monstruo puede llevar a cabo alguna reacción especial, aparecerá en esta sección.

Notación de ataques. Los apartados de los ataques de un monstruo comienzan identificando si el ataque es cuerpo a cuerpo o a distancia. Luego indican el bonificador a la tirada de ataque, su alcance y lo que ocurre si acierta. Un ataque se lleva a cabo contra un objetivo salvo que este apartado diga lo contrario.

Notación de tiradas de salvación. Si un efecto obliga a realizar una tirada de salvación, el apartado del efecto comienza identificando el tipo de tirada de salvación necesaria. Luego indica la CD de la tirada de salvación y describe qué criaturas deben realizar la tirada y lo que ocurre si la fallan o la superan.

Notación del daño. Los perfiles suelen proporcionar un número estático y la tirada de dados usada con cada efecto de daño. Por ejemplo, un ataque podría causar 4 (1d4 +2) de daño si acierta. Cada GM determina si se emplea el número estático o la tirada de dados que aparece entre paréntesis: no se usan los dos.

Pericia

La pericia es un rasgo que mejora el uso de tu competencia en una habilidad. Cuando hagas una prueba de característica con una competencia en una habilidad en la que tengas pericia, tu bonificador por competencia se duplica en esa prueba salvo que otro rasgo lo duplique.

Si ganas pericia, la ganas en una habilidad en la que tengas competencia. No puedes tener pericia más de una vez en la misma habilidad.

Consulta también el capítulo “Cómo jugar” (“Competencia”).

Personaje jugador

Un personaje jugador (también llamado personaje de un jugador) es un personaje que controla un jugador. *Consulta también* el capítulo “Creación de personajes”.

Personaje no jugador

Un personaje no jugador (PNJ) es un monstruo que tiene un nombre propio y una personalidad particular. *Consulta también* “Monstruo”.

Petrificado [estado]

Mientras tengas el estado de petrificado, experimentarás los siguientes efectos:

Transformación en sustancia inanimada. Te transformas, junto con cualquier objeto no mágico

que vistas o llesves contigo, en una sustancia sólida e inanimada (normalmente piedra). Tu peso se multiplica por diez y dejas de envejecer.

Incapacitado. Tienes el estado de incapacitado.

Velocidad 0. Tu velocidad es 0 y no puede aumentar.

Ataques afectados. Las tiradas de ataque contra ti tienen ventaja.

Tiradas de salvación afectadas. Fallas automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza.

Resistencia al daño. Tienes resistencia a todo el daño.

Inmunidad al veneno. Tienes inmunidad al estado de envenenado.

Posesión

Algunos efectos hacen que una criatura sea poseída por otra criatura o entidad. Un efecto de posesión define cómo funciona la misma. Una posesión se puede prevenir con el conjuro *protección contra el bien y el mal* y deshacer con el conjuro *disipar el bien y el mal*.

Preparar una acción [acción]

Preparas una acción para esperar a que ocurra algo concreto antes de actuar. Para ello, llevas a cabo esta acción en tu turno, lo que te permitirá actuar usando tu reacción antes del principio de tu siguiente turno.

En primer lugar, decide qué circunstancia (que puedas percibir) activará tu reacción. A continuación, elige la acción que realizarás en respuesta a dicha circunstancia. Como alternativa, en vez de una acción puedes decidir moverte hasta tu velocidad. Por ejemplo: “Si los sectarios pisan la trampilla, tiraré de la palanca que la abre” o “si el zombi se acerca, me alejaré de él”.

Cuando se produzca la circunstancia de activación, podrás elegir entre usar tu reacción cuando dicha circunstancia termine o ignorarla.

Cuando te preparas para lanzar un conjuro, lo lanzas con normalidad (gastando cualquier recurso empleado para lanzarlo), pero retienes su energía y la liberas usando tu reacción cuando se produzca la circunstancia que la desencadene. Solo los conjuros cuyo tiempo de lanzamiento sea de una acción pueden formar parte de una acción preparada. Además, el esfuerzo que implica contener las energías mágicas exige concentración, que podrás mantener hasta el principio de tu siguiente turno. Si pierdes la concentración, el conjuro se disipará sin causar efecto alguno.

Prueba con d20

Las pruebas con d20 abarcan las tres principales tiradas con el d20 en el juego: las pruebas de característica, las tiradas de ataque y las tiradas de salva-

ción. Si algo en el juego afecta a las pruebas con d20, afecta a estas tres tiradas. Cada GM decide si una prueba con d20 está justificada en una circunstancia determinada. *Consulta también* el capítulo “Cómo jugar” (“Las pruebas con d20”).

Prueba de característica

Una prueba de característica es una prueba con d20 que representa el uso de una de las seis características (o de una habilidad asociada a una característica) para superar un desafío. *Consulta también* el capítulo “Cómo jugar” (“Las pruebas con d20” y “Competencia”).

Puntos de experiencia

A medida que los personajes superan desafíos y completan aventuras, ganan puntos de experiencia (PX) otorgados por su Game Master. Cuando el total de PX de un personaje supera ciertos umbrales, el personaje sube de nivel. *Consulta también* el apartado “Progresión de niveles”.

Puntos de golpe

Los puntos de golpe (pg) miden lo difícil que resulta matar o destruir a una criatura u objeto. El daño reduce los puntos de golpe y la curación los restaura. No puedes tener más puntos de golpe que tus puntos de golpe máximos ni puedes tener menos de 0. *Consulta también* “Romper objetos” y el capítulo “Cómo jugar” (“Daño y curación”).

Puntos de golpe temporales

Algunos efectos otorgan puntos de golpe temporales, que evitan la pérdida de puntos de golpe reales. *Consulta también* el capítulo “Cómo jugar” (“Daño y curación”).

Puntuación de característica y modificador

Las criaturas tienen seis puntuaciones de característica: Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría y Carisma, que tienen su modificador correspondiente. Suma el modificador cuando hagas una prueba con d20 con la característica que corresponda o cuando una regla te lo pida. *Consulta también* el capítulo “Cómo jugar” (“Las seis características”).

Reacción

Una reacción es una acción especial que se realiza en respuesta a un suceso definido en su descripción. Puedes llevar a cabo una reacción en el turno de otra criatura, y si es en tu turno, puedes hacerlo incluso si también realizas una acción, una acción adicional o ambas. Cuando llesves a cabo una reacción, ya no podrás volver a hacerlo hasta el principio de tu siguiente turno. El ataque de oportunidad es una reacción disponible para todas las criaturas. *Consulta también* “Ataques de oportunidad” y el capítulo “Cómo jugar” (“Acciones”).

Redondear hacia abajo

Siempre que tengas que dividir o multiplicar un número en la partida, redondéalo hacia abajo si no es entero, incluso cuando la parte decimal sea 5 o más. Algunas reglas plantean excepciones e indican que redondees hacia arriba.

Resistencia

Si tienes resistencia a un tipo de daño, el daño de ese tipo se reduce a la mitad contra ti (redondeando hacia abajo). La resistencia se aplica solo una vez a un efecto de daño. *Consulta también* el capítulo “Cómo jugar” (“Daño y curación”).

Ritual

Si tienes preparado un conjuro marcado como “ritual”, puedes lanzarlo como un ritual. Lanzar un conjuro de forma ritual requiere 10 minutos más del tiempo normal, pero, a cambio, no se gasta ningún espacio de conjuro. Por tanto, no se puede lanzar la versión ritual de un conjuro a un nivel superior al de este. *Consulta también* el capítulo “Conjuros”.

Romper objetos

Los objetos pueden dañarse con ataques y algunos conjuros, conforme a las siguientes reglas. Si un objeto es extremadamente frágil, tu GM puede permitir que una criatura lo rompa automáticamente con las acciones de atacar o utilizar.

Clase de armadura. La tabla “Clase de armadura de objetos” muestra las CA de varias sustancias.

Clase de armadura de objetos

CA	Sustancia	CA	Sustancia
11	Tela, papel, cuerda	19	Hierro, acero
13	Cristal, vidrio, hielo	21	Mithral
15	Madera	23	Adamantina
17	Piedra		

Puntos de golpe. Un objeto se destruye cuando sus puntos de golpe se reducen a 0. La tabla “Puntos de golpe de objetos” sugiere puntos de golpe para objetos frágiles y resistentes de tamaño Grande o más pequeño. Para asignar puntos de golpe a un objeto Enorme o Gargantuesco, divídelo en secciones Grandes o más pequeñas y lleva la cuenta de cada una por separado. Cada GM determina si destruir parte de un objeto hará que se desmorone por completo.

Puntos de golpe de objetos

Tamaño	Frágil	Resistente
Diminuto (botella, cerradura)	2 (1d4)	5 (2d4)
Pequeño (cofre, laúd)	3 (1d6)	10 (3d6)
Mediano (barril, candelabro)	4 (1d8)	18 (4d8)
Grande (carreta, mesa de comedor)	5 (1d10)	27 (5d10)

Tipos de daño y objetos. Los objetos tienen inmunidad al daño psíquico y de veneno. Cada GM puede decidir que determinados tipos de daño sean más o menos efectivos contra un objeto. Por ejemplo, el daño contundente sirve para destrozar cosas a golpes, pero no para cortar. Los objetos de papel o tela pueden ser vulnerables al daño de fuego.

Umbral de daño. Los objetos de gran tamaño, como los muros de un castillo, suelen tener una resistencia mayor, lo que se representa mediante un umbral de daño. *Consulta también* “Umbral de daño”.

Sin puntuaciones de característica. Los objetos no tienen puntuaciones de característica, salvo que una regla les asigne puntuaciones. Al no tener puntuaciones de característica, los objetos no pueden hacer pruebas de característica y fallan todas las tiradas de salvación.

Saltar

Cuando saltas, puedes hacer un salto de longitud (horizontal) o un salto de altura (vertical). *Consulta también* “Salto de altura” y “Salto de longitud”.

Salto de altura

Cuando hagas un salto de altura, ascenderás una distancia de 90 cm + 30 cm × tu modificador por Fuerza (como mínimo 0 m) si te mueves al menos 3 m a pie antes de saltar. Si saltas sin coger carrerilla, solo podrás ascender la mitad de esa distancia. En cualquier caso, cada metro que saltes te costará un metro de tu movimiento.

Mientras saltas, puedes estirar los brazos una distancia equivalente a la mitad de tu altura por encima de ti. De esta forma, podrás alcanzar con las manos una distancia igual a la de la altura del salto más una vez y media tu altura.

Salto de longitud

Cuando hagas un salto de longitud, avanzarás horizontalmente una distancia de hasta 30 cm × tu puntuación de Fuerza si recorres al menos 3 m antes de saltar. Si saltas sin coger carrerilla, solo podrás recorrer la mitad de esa distancia. En cualquier caso, cada metro que saltes te costará 1 m de tu movimiento.

Si aterrizas en terreno difícil, deberás superar una prueba de Destreza (Acrobacias) con CD 10 o tendrás el estado de derribado.

La regla de los saltos de longitud da por supuesto que la altura del salto no influye, como cuando se salta para cruzar un río o una grieta. Si tu GM lo cree conveniente, deberás superar una prueba de Fuerza (Atletismo) con CD 10 para superar un obstáculo de una altura no superior a la cuarta parte de la distancia del salto, como puede ser un seto o un muro bajo. De lo contrario, chocarás contra el obstáculo.

Salvación

Salvación es otro nombre para referirse a una tirada de salvación. *Consulta también* “Tirada de salvación”.

Sentir vibraciones

Una criatura con la capacidad de sentir vibraciones puede localizar criaturas y objetos en movimiento dentro de un alcance determinado, siempre y cuando la criatura que pueda sentir vibraciones y cualquier cosa que detecte estén en contacto con la misma superficie (como el suelo, una pared o un techo) o con el mismo líquido.

Sentir vibraciones no sirve para detectar criaturas u objetos en el aire y no cuenta como una forma de visión.

Sintonización

Algunos objetos mágicos requieren que una criatura forme un vínculo llamado sintonización antes de usar sus propiedades mágicas. Una criatura no puede sintonizarse con más de tres objetos mágicos a la vez. *Consulta también* el capítulo “Equipo” (“Objetos mágicos”).

Sorpresa

Si el comienzo de un combate pillas desprevenida a una criatura, estará sorprendida, lo que le hará tener desventaja en su tirada de iniciativa. *Consulta también* el capítulo “Cómo jugar” (“Combate”).

Tamaño

Cada criatura u objeto pertenece a una categoría de tamaño: Diminuto, Pequeño, Mediano, Grande, Enorme o Gargantuesco. El tamaño de una criatura determina el espacio que ocupa en combate. El tamaño de un objeto afecta a sus puntos de golpe. *Consulta también* “Romper objetos” y el capítulo “Cómo jugar” (“Combate”).

Telepatía

La telepatía es una facultad mágica que permite a una criatura comunicarse mentalmente con otra criatura que esté dentro del alcance indicado. Salvo que una regla indique algo distinto, no es necesario que la criatura contactada tenga un idioma en común con el telépata para entender esta comunicación, pero deberá poder entender al menos un idioma o ejercer ella misma la telepatía para poder entenderse.

Un telépata no necesita ver a la criatura contactada y puede comenzar o terminar la conexión telepática cuando quiera (no requiere acción). La conexión telepática no puede iniciarse y se interrumpe de inmediato si el telépata o la otra criatura tiene el estado de incapacitado. La conexión telepática se interrumpe también si la criatura contactada

deja de estar al alcance del telépata o si el telépata contacta con otra criatura a su alcance.

Las criaturas sin telepatía pueden recibir mensajes telepáticos, pero no pueden iniciar una conversación telepática. En cuanto comienza una conversación telepática, la criatura que no sea telépata podrá comunicarse mentalmente con el telépata hasta que se interrumpa la conexión.

Teletransporte

El teletransporte es un tipo especial de transporte mágico. Si te teletransportas, desapareces y reapareces en otra parte al instante, sin atravesar el espacio entre medias. Este transporte no gasta movimiento, salvo que una regla diga lo contrario, y nunca provoca ataques de oportunidad.

Cuando te teletransportas, todo el equipo que vistas o lleves se teletransporta contigo. Si estás tocando a otra criatura en el momento en el que te teletransportas, la criatura no se teletransportará contigo salvo que el efecto de teletransporte diga lo contrario.

Si el lugar de destino del teletransporte está ocupado por otra criatura o bloqueado por un obstáculo sólido, aparecerás en el espacio sin ocupar más cercano que elijas.

La descripción de un efecto de teletransporte indica si debes ver el destino del teletransporte.

Terreno difícil

Si un espacio es terreno difícil, cada metro de movimiento en ese espacio cuesta 1 m adicional. Por ejemplo, si te mueves 1,5 m por terreno difícil, te cuesta 3 m de movimiento. El terreno difícil no es acumulativo; un espacio es terreno difícil o no lo es.

Un espacio es terreno difícil si contiene algo de lo siguiente u otro elemento similar:

- una criatura que no sea Diminuta o aliada tuya;
- un mueble diseñado para criaturas de tu tamaño o superior;
- escombros, hielo, maleza o nieve espesa;
- líquido que llegue entre las espinillas y la cintura;
- una abertura estrecha en la que quepa una criatura cuyo tamaño sea una categoría inferior al tuyo;
- una pendiente de 20 grados o más.

Tipo de criatura

Todas las criaturas, incluidos los personajes de los jugadores, tienen una etiqueta en las reglas que identifica su tipo de criatura. La mayoría de los personajes de los jugadores son de tipo humanoide. Estos son los tipos de criaturas del juego:

Aberración	Dragón	Infernal
Autómata	Elemental	Monstruosidad
Bestia	Feérico	Muerto viviente
Celestial	Gigante	Planta
Cieno	Humanoide	

Estos tipos no tienen reglas en sí mismos, pero hay reglas del juego que afectan de manera distinta a criaturas de ciertos tipos.

Tipos de daño

Los ataques y otros efectos dañinos causan diferentes tipos de daño. Los tipos de daño no tienen reglas propias, pero otras reglas, como la resistencia, dependen de ellos. La tabla “Tipos de daño” plantea ejemplos para que cada GM sepa qué tipo puede asignar a los efectos nuevos.

Tipos de daño

Tipo	Ejemplos
Ácido	Enzimas digestivas, líquidos corrosivos
Contundente	Aplastamientos, caídas, objetos romos
Cortante	Garras, objetos cortantes
Frío	Agua gélida, ráfagas heladas
Fuego	Calor insoportable, llamas
Fuerza	Energía mágica pura
Necrótico	Energía que absorbe la vida
Perforante	Colmillos, objetos punzantes
Psíquico	Energía que desgarrar la mente
Radiante	Energía sagrada, radiación abrasadora
Relámpago	Electricidad
Trueno	Sonido conmocionador
Veneno	Gas tóxico, veneno

Tirada de ataque

Una tirada de ataque es una prueba con d20 que representa hacer un ataque con un arma, un ataque sin armas o un conjuro. *Consulta también* el capítulo “Cómo jugar” (“Las pruebas con d20”).

Tirada de daño

Una tirada de daño es una tirada de dados a la que se le aplican los modificadores que correspondan y que causa daño a un objetivo. *Consulta también* el capítulo “Cómo jugar” (“Daño y curación”).

Tirada de salvación

Una tirada de salvación, o simplemente salvación, representa un intento de evitar o resistir una amenaza. Por lo general, las tiradas de salvación solo se hacen cuando una regla lo requiere, pero puedes optar por no hacer la tirada para fallarla. El resultado de una tirada de salvación se describe en el efecto que la ha provocado. Si un objetivo debe hacer una tirada de salvación y carece de la puntuación de

característica empleada en ella, la fallará automáticamente. *Consulta también* el capítulo “Cómo jugar” (“Las pruebas con d20”).

Tirada de salvación contra muerte

Si un personaje jugador comienza su turno con 0 puntos de golpe, deberá realizar una tirada de salvación contra muerte (también llamada salvación contra muerte). *Consulta también* el capítulo “Cómo jugar” (“Daño y curación”).

Trepar

Cuando trepas, cada metro de movimiento te cuesta 1 m adicional (2 m adicionales en terreno difícil). Ignoras este coste adicional si tienes una velocidad trepando y la usas para trepar.

A discreción de cada GM, trepar por una superficie resbaladiza o con pocos agarres podría requerir superar una prueba de Fuerza (Atletismo) con CD 15.

Truco

Un truco es un conjuro de nivel 0 que se lanza sin un espacio de conjuro. *Consulta también* el capítulo “Conjuros”.

Umbral de daño

Una criatura u objeto que posea un umbral de daño tendrá inmunidad a todo el daño excepto si recibe una cantidad de daño procedente de un único ataque o efecto igual o mayor que su umbral de daño, en cuyo caso sufrirá todo ese daño. Cualquier daño que no iguale o supere el umbral de daño se considera superficial y no reduce los puntos de golpe. Por ejemplo, si un objeto tiene un umbral de daño de 10, no sufrirá daño si se le causa 9 de daño, ya que no supera el umbral. Si ese mismo objeto recibe 11 de daño, sufrirá todo ese daño.

Utilizar [acción]

Normalmente, interactúas con un objeto mientras haces otra cosa, como cuando desenvainas una espada como parte de una acción de atacar. Si quieres utilizar un objeto que requiera una acción para ello, tendrás que llevar a cabo la acción de utilizar.

Valor de desafío

El valor de desafío (VD) resume la amenaza que supone un monstruo para un grupo de cuatro personajes jugadores. Compara el VD del monstruo con el nivel de los personajes. Si el VD es superior, el monstruo seguramente suponga un peligro. Si el VD es inferior, el monstruo probablemente no sea una gran amenaza. No obstante, las circunstancias y la cantidad de personajes jugadores pueden alterar considerablemente lo peligroso que puede ser un monstruo en realidad. En el capítulo “Herramientas del juego” (“Encuentros de combate”) se explica cómo usar el VD al planear posibles encuentros de combate. *Consulta también* “Perfil”.

Velocidad

Las criaturas tienen una velocidad, que es la distancia en metros que pueden recorrer cuando se mueven en su turno. *Consulta también* “Arrastrarse”, “Nadar”, “Trepár”, “Saltar” y “Volar”, y el capítulo “Cómo jugar” (“Combate”).

Velocidades especiales. Algunas criaturas tienen velocidades especiales, como una velocidad excavando, velocidad nadando, velocidad trepando o velocidad volando, todas ellas definidas en este glosario. Si tienes más de una velocidad, elige cuál vas a usar al moverte. Podrás alternar entre las velocidades durante el movimiento. Cada vez que lo hagas, resta la distancia que ya te hayas movido a la nueva velocidad. Lo que quede será lo que aún te puedas mover. Si te quedan 0 metros o menos, no podrás usar la nueva velocidad durante el movimiento actual. Por ejemplo, si tienes una velocidad caminando de 9 m y una velocidad volando de 12 m, entonces podrías volar 3 m, caminar 3 m y levantar el vuelo para recorrer otros 6 m más.

Cambios en tus velocidades. Si un efecto aumenta o reduce tu velocidad durante un tiempo, cualquier velocidad especial que tengas aumentará o se reducirá en la misma cantidad durante el mismo periodo de tiempo. Por ejemplo, si tu velocidad se reduce a 0 y tienes una velocidad trepando, tu velocidad trepando también se reducirá a 0. De igual forma, si tu velocidad se reduce a la mitad y tienes una velocidad volando, tu velocidad volando también se reducirá a la mitad.

Velocidad excavando

Si una criatura tiene una velocidad excavando, puede usar esa velocidad para desplazarse a través de arena, tierra, lodo o hielo. No puede excavar a través de roca sólida a menos que tenga un atributo que se lo permita. *Consulta también* “Velocidad”.

Velocidad nadando

Una velocidad nadando sirve para nadar sin gastar el movimiento adicional que normalmente se asocia a nadar. *Consulta también* “Nadar” y “Velocidad”.

Velocidad trepando

Una velocidad trepando se puede utilizar en lugar de la velocidad para recorrer una superficie vertical sin gastar el movimiento adicional que normalmente se asocia a trepar. *Consulta también* “Trepár” y “Velocidad”.

Velocidad volando

Una velocidad volando sirve para viajar por el aire. Mientras tengas una velocidad volando, podrás permanecer en el aire hasta que aterrices, caigas o mueras. *Consulta también* “Velocidad” y “Volar”.

Ventaja

Si tienes ventaja en una prueba con d20, tira 2d20 y utiliza el resultado más alto. Una tirada no puede verse afectada por más de una ventaja, y una ventaja y una desventaja en la misma tirada se anulan entre sí. *Consulta también* el capítulo “Cómo jugar” (“Las pruebas con d20”).

Visión ciega

Si tienes visión ciega, puedes ver dentro de un alcance determinado sin recurrir a la vista. Dentro de ese alcance, puedes ver cualquier cosa que no esté tras una cobertura completa, incluso si tienes el estado de cegado o te encuentras en la oscuridad. Asimismo, en ese alcance puedes ver cosas que tengan el estado de invisibles.

Visión en la oscuridad

Si tienes visión en la oscuridad dentro de un alcance específico, puedes ver con luz tenue como si hubiera luz brillante y, en la oscuridad, como si hubiera luz tenue. En esa oscuridad, solo disciernes los colores como tonos de gris. *Consulta también* el capítulo “Cómo jugar” (“Exploración”).

Visión verdadera

Si tienes visión verdadera, tu visión mejora dentro de un alcance especificado. En él, tu visión es capaz de atravesar lo siguiente:

Oscuridad. Puedes ver en la oscuridad normal y mágica.

Invisibilidad. Puedes ver criaturas y objetos que tengan el estado de invisibles.

Ilusiones visuales. Las ilusiones visuales te parecen transparentes y superas automáticamente las tiradas de salvación contra ellas.

Transformaciones. Distingues la forma verdadera de cualquier criatura u objeto que veas y que esté transformado por un efecto mágico.

Plano Etéreo. Puedes ver en el Plano Etéreo.

Volar

Diversos efectos permiten que las criaturas vuelen. Cuando vuelas, te caerás si tienes los estados de derribado o incapacitado o si tu velocidad volando se reduce a 0. Puedes permanecer en el aire en esas circunstancias si tienes la capacidad de levitar. *Consulta también* “Caídas” y “Velocidad volando”.

Vulnerabilidad

Si tienes vulnerabilidad a un tipo de daño, el daño de ese tipo se duplica contra ti. La vulnerabilidad se aplica solo una vez a un efecto de daño. *Consulta también* el capítulo “Cómo jugar” (“Daño y curación”).

Herramientas del juego

Ritmo de viaje

Un grupo de personajes puede viajar por tierra a un ritmo normal, rápido o lento, como se describe en “Cómo jugar”. El terreno predominante marca el ritmo máximo de viaje de los personajes en cualquier etapa del mismo, según indica la columna “Ritmo máximo” de la tabla “Terreno de viaje”. Ciertos factores pueden afectar al ritmo de viaje del grupo.

Buenos caminos

El hecho de que haya un buen camino aumenta el ritmo máximo del grupo en un grado (de lento a normal o de normal a rápido).

Viajeros más lentos

El grupo deberá moverse a un ritmo lento si la velocidad de alguno de sus miembros se reduce a la mitad o a menos de la normal.

Viaje largo

Los personajes pueden esforzarse y viajar más de 8 horas al día, pero correrán el riesgo de cansarse. Al final de cada hora extra que hagan tras las 8 horas, los personajes deberán superar una tirada de salvación de Constitución o sumarán 1 nivel de cansancio. La CD es 10 más 1 por cada hora a partir de las 8 horas.

Movimiento especial

Si un grupo puede desplazarse a gran velocidad durante un periodo largo de tiempo, como con el conjuro *viajar con el viento* o un objeto mágico como una *alfombra voladora*, aplica la velocidad del grupo al ritmo de viaje con estas reglas:

$$\text{Kilómetros por hora} = \text{velocidad} \div 2$$

$$\text{Kilómetros al día (ritmo normal)} = \text{kilómetros por hora} \times \text{número de horas de viaje (8 habitualmente)}$$

$$\text{Ritmo rápido} = \text{kilómetros al día} \times 1\frac{1}{3} \text{ (redondear hacia abajo)}$$

$$\text{Ritmo lento} = \text{kilómetros al día} \times \frac{2}{3} \text{ (redondear hacia abajo)}$$

Si los personajes van volando o su movimiento especial les permite ignorar el terreno difícil, podrán desplazarse a un ritmo rápido independientemente del terreno.

Vehículos

Los personajes que viajen en un vehículo utilizarán la velocidad del mismo en kilómetros por hora (como aparece en “Equipo”) para determinar su ritmo de viaje, que no elegirán.

Crear un trasfondo

El trasfondo de un personaje representa lo que hacía antes de convertirse en aventurero. Crear un trasfondo único o personalizar uno que ya exista puede reflejar la temática concreta de tu campaña o resaltar elementos de tu mundo. También puedes crear trasfondos para ayudar a los jugadores a elaborar las historias que están ideando para sus personajes.

Terreno de viaje

Terreno	Ritmo máximo	Distancia en encuentros	CD para forrajear	CD para orientarse	CD de búsqueda
Acuático	Especial†	6d6 × 3 m	15	10	15
Bosque	Normal	2d8 × 3 m	10	15	15
Colina	Normal	2d10 × 3 m	15	10	15
Costa	Normal	2d10 × 3 m	10	5	15
Desierto	Normal	6d6 × 3 m	20	10	10
Glacial	Rápido*	6d6 × 3 m	20	10	10
Infraoscuridad	Normal	2d6 × 3 m	20	10	20
Localidad	Normal	2d6 × 3 m	20	15	15
Montaña	Lento	4d10 × 3 m	20	15	20
Pantano	Lento	2d8 × 3 m	10	15	20
Pradera	Rápido	6d6 × 3 m	15	5	15

*Se necesita un equipo adecuado (como unos esquís) para mantener un ritmo rápido en el terreno glacial.

†El ritmo de viaje de los personajes mientras se desplazan por el agua dependerá del vehículo en el que vayan; consulta “Vehículos”.

En esta sección se describe paso a paso cómo crear trasfondos propios y adaptarlos para tu mundo y los héroes que lo habitan.

1: Elige las características

Elige tres características que resulten apropiadas para el trasfondo:

Fuerza o Destreza. Estas características son ideales para trasfondos relacionados con el trabajo físico.

Constitución. Esta característica es ideal para un trasfondo que exija resistencia o muchas horas de actividad.

Inteligencia o Sabiduría. Una o ambas características son ideales para un trasfondo que se centre en cuestiones intelectuales o espirituales.

Carisma. Esta característica es ideal para un trasfondo que tenga que ver con actuaciones o interacciones sociales.

2: Elige una dote

Elige una dote de la categoría de origen. Consulta “Dotes de origen” para ver ejemplos de ellas.

3: Elige competencias en habilidades

Elige dos habilidades adecuadas para el trasfondo. No tiene por qué haber relación entre las competencias en habilidades que proporciona el trasfondo y las puntuaciones de característica que aumenta.

4: Elige una competencia con herramientas

Elige una herramienta empleada en la práctica del trasfondo o asociada a menudo con él.

5: Elige el equipo

Forma un paquete de equipo que tenga un valor de 50 po (e incluye el oro que no gastes). No incluyas armas marciales ni armaduras, ya que los personajes las obtienen al elegir una clase.

Maldiciones y enfermedades mágicas

Una maldición es un castigo mágico que dura un tiempo determinado o hasta que se le ponga fin de algún modo. Una enfermedad mágica es un efecto adverso de origen mágico que, por definición, resulta contagiosa.

En las siguientes secciones se tratan en detalle las maldiciones y enfermedades mágicas.

Maldiciones

Normalmente, las maldiciones suelen adoptar una de las formas detalladas a continuación.

Imponer maldición

Las maldiciones más sencillas son las que crea el conjuro *imponer maldición*. Sus efectos son limitados y pueden ponérseles fin con el conjuro *levantar maldición*.

Imponer maldición supone un punto de referencia útil para calibrar la potencia de otras maldiciones. Una maldición que dure 1 minuto equivale a un conjuro de nivel 3, mientras que una que dure hasta que sea disipada equivale a un conjuro de nivel 9.

Criaturas malditas

Las maldiciones se asocian a algunos monstruos, ya sea como parte de su origen o por su capacidad para propagar maldiciones, como pasa con los hombres lobo.

Tú decides cómo afecta un conjuro como *levantar maldición* a una criatura de orígenes malditos. Por ejemplo, quizá decidas que una momia se creó mediante una maldición y que solo se puede acabar con ella para siempre lanzando *levantar maldición* sobre su cadáver.

Objetos mágicos malditos

Los objetos mágicos malditos se crean a propósito o son el resultado de sucesos sobrenaturales. Estos objetos están descritos en “Objetos mágicos”.

Maldiciones narrativas

Una maldición puede manifestarse durante una aventura cuando el hecho de que una criatura viole una prohibición justifique un castigo sobrenatural, como romper un voto, profanar una tumba o asesinar a un inocente. Estas maldiciones pueden tener cualquier efecto que diseñes o ser versiones personalizadas de otros tipos de maldiciones incluidas en esta sección.

Una criatura afectada por una maldición debería saber por qué se le castiga y ser capaz de averiguar cómo librarse de ella, lo que probablemente consiga enmendando de forma simbólica el mal que cometió. De ti depende cómo afecta un conjuro como *levantar maldición* a una maldición de tu aventura; por ejemplo, puede que solo suprima sus efectos de manera temporal. En cualquier caso, las maldiciones narrativas deben parecer una magia extraña y potente, arraigada en las leyendas de tu campaña.

Maldiciones ambientales

Algunos lugares están tan imbuidos de maldad que cualquiera que permanezca en ellos sufre una maldición. La posesión demoníaca es un ejemplo de maldición ambiental.

Posesión demoníaca. La posesión demoníaca surge del caos y el mal del Abismo y suele afligir a las criaturas que interactúan con objetos demoníacos o permanecen en lugares profanados, donde los espíritus demoníacos esperan a sus víctimas.

Una criatura que se vea afectada por una posesión demoníaca deberá superar una tirada de salvación de Carisma con CD 15 o será poseída por una entidad demoníaca incorpórea. Siempre que la criatura poseída saque un 1 en una prueba con d20, la entidad demoníaca tomará el control de ella y determinará su comportamiento a partir de entonces. Al final de cada uno de los siguientes turnos de la criatura poseída, hará una tirada de salvación de Carisma con CD 15 y, si la supera, recuperará el control sobre sí misma.

Tras finalizar un descanso largo, una criatura poseída de esta forma realiza una tirada de salvación de Carisma con CD 15. Si la supera, el efecto acabará para ella. Un conjuro *disipar el bien y el mal* o cualquier magia que elimine maldiciones también le pondrá fin.

Enfermedades mágicas

La aparición de las primeras enfermedades mágicas se atribuye a los alquimistas, a los fabricantes de pociones y a las zonas de magia salvaje. Un brote de una enfermedad tal puede ser el punto de partida de una aventura en la que los personajes buscan la cura e intentan detener la propagación.

Descanso y recuperación

Si una criatura infectada con una enfermedad mágica dedica 3 días a recuperarse (sin participar en actividades que interrumpen un descanso largo), al final del periodo de convalecencia hará una tirada de salvación de Constitución con CD 15. Si la supera, la criatura tendrá ventaja en las tiradas de salvación para luchar contra la enfermedad mágica durante las próximas 24 horas.

Ejemplos de enfermedades

Los siguientes ejemplos muestran cómo funcionan las enfermedades mágicas. No dudes en alterar las CD de las tiradas de salvación, los efectos o cualquier otra característica para adaptarlas a tus campañas.

Fiebre carcajeante

Enfermedad mágica

En ocasiones, las pociones y los elixires de baja calidad están contaminados con la fiebre carcajeante, que solo afecta a humanoides (curiosamente, los gnomos son inmunes). Una criatura sufre los siguientes efectos 1d4 días después de infectarse:

Fiebre. La criatura suma 1 nivel de cansancio, que durará hasta que la enfermedad termine para la criatura.

Risa incontrolable. Mientras la criatura tenga el estado de cansancio, hace una tirada de salvación de Constitución con CD 13 cada vez que sufra

un daño distinto al psíquico. Si la falla, sufrirá 5 (1d10) de daño psíquico, tendrá el estado de incapacitada y se reirá de forma incontrolable. Al final de cada uno de sus turnos, la criatura repetirá la tirada de salvación y, si tiene éxito, se librará del efecto. Tras 1 minuto, tiene éxito automáticamente.

Luchar contra la enfermedad. Tras cada descanso largo, una criatura infectada deberá hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 13. Si supera tres de estas tiradas, pondrá fin a la enfermedad sobre ella y será inmune a la fiebre carcajeante durante 1 año.

Propagar la enfermedad. Cualquier humanoide que no sea un gnomo y empiece su turno dentro una emanación de 3 m que surge de una criatura infectada con la fiebre carcajeante deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 10 o se infectará con la enfermedad. Si la supera, el humanoide no podrá contagiarse de esa criatura infectada en concreto durante las próximas 24 horas.

Plaga de las alcantarillas

Enfermedad mágica

Las pociones contaminadas y los residuos alquímicos pueden dar lugar a la plaga de las alcantarillas, que se incuba en cloacas y montones de basura y que a veces transmiten las criaturas que habitan en esas zonas, como otyughs y ratas. Cualquier humanoide que sufra heridas por una criatura contagiada o que entre en contacto con suciedad o despojos contaminados deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 11 o se infectará con la plaga de las alcantarillas. Una criatura sufre los siguientes efectos 1d4 días después de infectarse:

Fatiga. La criatura suma 1 nivel de cansancio.

Debilidad. Mientras la criatura tenga al menos un nivel de cansancio, recupera solo la mitad de la cantidad normal de puntos de golpe al gastar dados de puntos de golpe.

Agitación. Mientras la criatura tenga al menos un nivel de cansancio, finalizar un descanso largo no restaura los puntos de golpe perdidos ni reduce los niveles de cansancio de la criatura.

Luchar contra la enfermedad. Cada día, al amanecer, una criatura infectada realiza una tirada de salvación de Constitución con CD 11. Si la falla, sumará 1 nivel de cansancio y su fatiga empeorará. Si la supera, su nivel de cansancio disminuirá en 1. Si el nivel de cansancio de la criatura se reduce a 0, la enfermedad termina para ella.

Vista podrida

Enfermedad mágica

Cualquier bestia o humanoide que beba agua contaminada por la vista podrida deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 15 o tendrá el estado de cegado hasta que termine la enfermedad.

Luchar contra la enfermedad. La magia, como los conjuros *curar* o *restablecimiento menor*, pone fin a la enfermedad de inmediato. Un personaje que sea competente con útiles de herborista puede usarlos para crear una dosis de ungüento no mágico, lo que le llevará 1 hora. Al aplicarlo sobre los ojos de la criatura que sufre la vista podrida, el ungüento suprime la enfermedad de esa criatura durante 24 horas. Si se suprime de esta forma durante 72 horas en total (lo que requiere tres dosis y aplicaciones del ungüento), la enfermedad terminará para la criatura.

Propagar la enfermedad. Cualquier humanoide cuya piel entre en contacto con la de una criatura infectada por la vista podrida deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 15 o también se infectará. Si la supera, el humanoide no podrá contagiarse de esa criatura infectada en concreto durante las próximas 24 horas.

Efectos ambientales

Agua helada

Una criatura puede sumergirse en agua helada durante una cantidad de minutos igual a su puntuación de Constitución antes de sufrir efectos perjudiciales. Cada minuto adicional que pase en esas aguas requerirá que supere una tirada de salvación de Constitución con CD 10 o sumará 1 nivel de cansancio. Las criaturas que tengan resistencia o inmunidad al daño de frío y las criaturas que estén acostumbradas por naturaleza a vivir en aguas gélidas superan automáticamente la tirada.

Aguas profundas

Nadar en aguas profundas (a más de 30 m de profundidad) presenta una dificultad adicional debido a la presión del agua y la baja temperatura. Después de cada hora que pase nadando en aguas profundas, una criatura que no tenga una velocidad nadando deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 10 o sumará 1 nivel de cansancio.

Altitud elevada

Viajar en altitudes de 3000 m o más por encima del nivel del mar es extenuante para la mayoría de criaturas debido a la menor cantidad de oxígeno del aire. Cada hora que pasen viajando por altitudes elevadas cuenta como 2 horas para determinar cuánto tiempo pueden viajar (consulta “Ritmo de viaje”).

Las criaturas pueden acostumbrarse a las altitudes elevadas si pasan un mínimo de 30 días consecutivos a esa altura. Sin embargo, no podrán acostumbrarse a altitudes de más de 6000 m a menos que sean nativas de esos entornos.

Calor extremo

Cuando la temperatura sea de 38 °C o más, una criatura expuesta al calor extremo y sin acceso a agua potable deberá superar una tirada de salvación de Constitución al final de cada hora o sumará 1 nivel de cansancio. La CD es 5 para la primera hora y aumenta en 1 por cada hora adicional. Las criaturas que lleven armadura media o pesada tienen desventaja en la tirada y las criaturas que tengan resistencia o inmunidad al daño de fuego la superan automáticamente.

Frío extremo

Cuando la temperatura sea de -18 °C o menos, una criatura expuesta al frío extremo deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 10 al final de cada hora o sumará 1 nivel de cansancio. Las criaturas que tengan resistencia o inmunidad al daño de frío superan automáticamente la tirada.

Hielo delgado

El hielo delgado puede aguantar un peso de hasta 3d10 × 5 kg por cada área cuadrada de 3 m de lado. Si el peso total en un área de hielo delgado excede su límite, ese trozo de hielo se romperá y todas las criaturas situadas en él caerán al agua helada que hay debajo (consulta “Agua helada” anteriormente).

Hielo resbaladizo

El hielo resbaladizo constituye terreno difícil. Las criaturas que entren en hielo resbaladizo por primera vez en un turno o empiecen su turno allí deberán superar una tirada de salvación de Destreza con CD 10 o tendrán el estado de derribadas.

Precipitaciones intensas

Todo lo que haya dentro de una zona de lluvia o nevada intensa se considera ligeramente oscuro, y las criaturas en ella tendrán desventaja en todas las pruebas de Sabiduría (Percepción). La lluvia intensa también extingue las llamas desprotegidas.

Viento fuerte

El viento fuerte impone desventaja en las tiradas de ataque a distancia con armas, extingue las llamas desprotegidas y dispersa la niebla. Las criaturas voladoras en vientos fuertes deben aterrizar al final de su turno o caerán.

Un viento fuerte en un desierto puede crear tormentas de arena que imponen desventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción).

Miedo y estrés psicológico

Debido a la naturaleza de su vocación, los aventureros tienden a ser menos susceptibles al miedo y al estrés psicológico que el pueblo llano. Mientras que un granjero huiría despavorido ante un oso o una aparición, los aventureros están hechos de otra pasta. Ahora bien, ciertas criaturas y efectos del juego pueden aterrorizar o turbar la mente de los aventureros más firmes.

Si vas a utilizar alguna de estas reglas, habla sobre ellas con tu grupo al principio de la campaña.

Efectos de miedo

Cuando los personajes se topen con algo sobrenatural y aterrador, emplea el estado de asustado como efecto estándar. Por lo general, los efectos de miedo requieren tiradas de salvación de Sabiduría, cuya CD de salvación dependerá de lo aterrador que sea la situación. En la tabla “Muestras de CD de miedos” encontrarás algunos ejemplos.

Muestras de CD de miedos

Ejemplo	CD de salvación
Cuando un personaje abra un sarcófago, de él surge una aparición inofensiva pero aterradora.	10
Un personaje activa una trampa mágica que crea una manifestación ilusoria de sus miedos más profundos que solo él puede ver.	15
Se abre un portal al Abismo y muestra un reino de tormento, matanzas y pesadillas.	20

Normalmente, una criatura asustada repite la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Según consideres, una criatura asustada puede verse sujeta a otros efectos mientras dure el estado de asustada. Plantéate estos ejemplos:

- La criatura asustada debe realizar la acción de correr en cada uno de sus turnos y usa su movimiento para alejarse del origen de su miedo.
- Las tiradas de ataque contra la criatura asustada tienen ventaja.
- La criatura asustada solo podrá hacer una de estas opciones en sus turnos: moverse, realizar una acción o realizar una acción adicional.

Efectos de estrés psicológico

Cuando un personaje padezca un efecto que le cause un intenso estrés psicológico, la mejor forma de emularlo es mediante daño psíquico.

La tabla “Muestras de efectos de estrés psicológico” proporciona varios ejemplos de esos efectos, junto con sugerencias de CD de tiradas de salvación y daño. El estrés psicológico puede resistirse superando una tirada de salvación de Sabiduría, aunque en ocasiones resulta más adecuada una tirada de salvación de Inteligencia o Carisma. Si la supera, el personaje puede sufrir la mitad de daño en vez de evitarlo por completo, según creas conveniente.

Muestras de efectos de estrés psicológico

Ejemplo	CD de salvación	Daño psíquico
Un personaje ingiere una sustancia alucinógena que distorsiona su percepción de la realidad.	10	1d6
Un personaje toca un ídolo infernal que desgarrar su mente y amenaza con hacerla añicos.	15	3d6
Una trampa mágica lanza a un personaje al Reino Lejano hasta el final de su próximo turno.	20	9d6

Efectos prolongados

La exposición a un estrés psicológico puede provocar efectos prolongados. Ten en cuenta las siguientes posibilidades:

Efectos a corto plazo. El personaje tiene los estados de asustado, aturdido o incapacitado durante 1d10 minutos, lo que puede venir acompañado de un comportamiento alarmante o alucinaciones. Estos efectos pueden suprimirse con el conjuro *calmar emociones* o eliminarse mediante un conjuro *restablecimiento menor*.

Efectos a largo plazo. El personaje tiene desventaja en algunas o todas las pruebas de característica durante 1d10 × 10 horas debido a una falta de voluntad o una incapacidad para llevar a cabo ciertas actividades. Por ejemplo, el personaje puede sentirse débil e incapaz de utilizar toda su Fuerza o desconfiar tanto de los demás que las pruebas de Carisma serán más difíciles. Estos efectos pueden suprimirse con el conjuro *calmar emociones* o eliminarse mediante un conjuro *restablecimiento menor*.

Efectos indefinidos. Un efecto indefinido es un efecto a largo plazo (consulta el apartado anterior) que dura hasta que se elimine con un conjuro *restablecimiento mayor*. También se puede suprimir mediante un conjuro *calmar emociones*.

Veneno

Debido a su naturaleza mortal e insidiosa, los venenos son una de las herramientas favoritas de asesinos y criaturas malvadas.

Pueden encontrarse los siguientes cuatro tipos de venenos:

Contacto. Los venenos de contacto pueden impregnarse en un objeto y conservan su eficacia hasta que alguien toca ese objeto o lo lava. Si un veneno de este tipo entra en contacto con la piel desnuda de cualquier criatura, esta sufrirá sus efectos.

Ingerido. Para que un veneno ingerido afecte a una criatura, esta debe consumir una dosis completa de dicho veneno, que se puede administrar por medio de alimentos o de líquido. Si así lo deseas, puedes decidir que una dosis parcial tenga un efecto reducido y, por tanto, que la criatura afectada tenga ventaja en la tirada de salvación o que solo sufra la mitad del daño si la falla.

Inhalado. Los polvos y gases venenosos surten efecto cuando se inhalan. Si se sopla el polvo para esparcirlo o se libera el gas, las criaturas que estén en un cubo de 1,5 m de lado se verán afectadas y la nube resultante se disipará justo después. Contener la respiración es inútil frente a los venenos inhalados, ya que afectan a las membranas nasales, a los conductos lagrimales y a otras partes del cuerpo.

Por herida. Como acción adicional, los venenos de este tipo pueden aplicarse sobre armas, unidades de munición u objetos similares y conservan su eficacia hasta que se administran al causar una herida o hasta que se lava el objeto impregnado. Si una criatura recibe daño cortante o perforante de un objeto recubierto con este tipo de veneno, se verá expuesta a sus efectos.

Comprar venenos

Las leyes de algunos escenarios prohíben la posesión y el uso de venenos, aunque un comerciante sospechoso o una apotecaria sin escrúpulos podrían tener un alijo secreto. Los personajes con contactos en el mundo del crimen serán capaces de adquirir venenos de forma fácil, pero el resto tendrán que investigar bien e incluso pagar sobornos para hacerse con el veneno que buscan.

Recoger veneno

Un personaje puede intentar recoger veneno de una criatura venenosa muerta o con el estado de incapacitada. Esta tarea le llevará 1d6 minutos de trabajo y deberá emplear útiles de envenenador y hacer una prueba de Inteligencia (Naturaleza) con CD 20. Si la supera, el personaje recogerá suficiente veneno para una dosis y no se podrá extraer más veneno de esa criatura. Si la falla, el personaje será incapaz

de extraer veneno alguno, y si la falla por 5 o más, se verá afectado por el veneno de la criatura.

Venenos de ejemplo

En esta sección se detallan venenos de ejemplo en orden alfabético. La descripción de cada uno de ellos incluye el precio recomendado para una sola dosis del veneno, su tipo (de contacto, ingerido, inhalado o por herida) y una descripción de sus efectos nocivos.

Aceite de taggit (400 po)

Veneno de contacto

Una criatura que se exponga a este veneno deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 13 o tendrá el estado de envenenada durante 24 horas. Mientras esté envenenada de esta forma, la criatura también tendrá el estado de inconsciente. La criatura se despertará si recibe algún daño.

Agujón de araña (200 po)

Veneno por herida

Una criatura que se exponga a este veneno deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 13 o tendrá el estado de envenenada durante 1 hora. Si la criatura falla la tirada por 5 o más, también tendrá el estado de inconsciente mientras esté envenenada de esta forma. La criatura se despertará si recibe algún daño o si otra criatura utiliza su acción para despertarla.

Esencia de éter (300 po)

Veneno inhalado

Una criatura que se exponga a este veneno deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 15 o tendrá el estado de envenenada durante 8 horas. Mientras esté envenenada de esta forma, la criatura también tendrá el estado de inconsciente. La criatura se despertará si recibe algún daño o si otra criatura utiliza su acción para despertarla.

Lágrimas de medianoche (1500 po)

Veneno ingerido

Una criatura que ingiera este veneno no sufrirá ningún efecto hasta que llegue la medianoche. Cualquier efecto que ponga fin al estado de envenenado neutralizará este veneno. Si no se ha neutralizado antes de medianoche, la criatura hace una tirada de salvación de Constitución con CD 17; sufrirá 31 (9d6) de daño de veneno si la falla o la mitad del daño si la supera.

Letargo (600 po)

Veneno ingerido

Una criatura que se exponga a este veneno deberá superar una tirada de salvación de Constitución con

CD 15 o tendrá el estado de envenenada durante 4d6 horas. Su velocidad se reduce a la mitad mientras esté envenenada de esta forma.

Malicia (250 po)

Veneno inhalado

Una criatura que se exponga a este veneno deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 15 o tendrá el estado de envenenada durante 1 hora. Mientras esté envenenada de esta forma, la criatura también tendrá el estado de cegada.

Moco de carroñero (200 po)

Veneno de contacto

Una criatura que se exponga a este veneno deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 13 o tendrá el estado de envenenada durante 1 minuto. Mientras esté envenenada de esta forma, la criatura también tendrá el estado de paralizada. La criatura repetirá la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Ponzoña de serpiente (200 po)

Veneno por herida

Una criatura que se exponga a este veneno deberá hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 11; sufrirá 10 (3d6) de daño de veneno si la falla o la mitad del daño si la supera.

Sangre de asesino (150 po)

Veneno ingerido

Una criatura que se exponga a este veneno hace una tirada de salvación de Constitución con CD 10. Si la falla, la criatura sufrirá 6 (1d12) de daño de veneno y tendrá el estado de envenenada durante 24 horas. Si la supera, solo sufrirá la mitad de ese daño.

Suero de la verdad (150 po)

Veneno ingerido

Una criatura que se exponga a este veneno deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 11 o tendrá el estado de envenenada durante

1 hora. La criatura envenenada no podrá mentir de forma voluntaria.

Tintura pálida (250 po)

Veneno ingerido

Una criatura que se exponga a este veneno deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 16 o sufrirá 3 (1d6) de daño de veneno y tendrá el estado de envenenada. La criatura envenenada repite la tirada de salvación cada 24 horas; si la falla, recibirá 3 (1d6) de daño de veneno. Mientras la criatura siga envenenada, será imposible curar el daño causado por este veneno. La criatura dejará de estar envenenada cuando supere siete tiradas de salvación contra el veneno.

Vapores de othur quemado (500 po)

Veneno inhalado

Una criatura que se exponga a este veneno deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 13; si la falla, sufrirá 10 (3d6) de daño de veneno y deberá repetir la tirada al principio de cada uno de sus turnos. Con cada fallo posterior, sufrirá 3 (1d6) de daño de veneno. Si se supera la tirada de salvación tres veces, el veneno dejará de surtir efecto.

Veneno de guiverno (1200 po)

Veneno por herida

Una criatura que se exponga a este veneno hace una tirada de salvación de Constitución con CD 14; sufrirá 24 (7d6) de daño de veneno si la falla o la mitad del daño si la supera.

Veneno de gusano púrpura (2000 po)

Veneno por herida

Una criatura que se exponga a este veneno hace una tirada de salvación de Constitución con CD 21; sufrirá 35 (10d6) de daño de veneno si la falla o la mitad del daño si la supera.

Trampas

Las trampas deben usarse con moderación o perderán su encanto. Un pozo escondido puede ser una sorpresa divertida, pero usar muchas trampas en una aventura puede hacer que los jugadores se vuelvan demasiado precavidos, lo que ralentizará la partida.

Las mejores trampas son distracciones momentáneas que los personajes experimentados pueden superar en poco tiempo o rompecabezas mortíferos que exijan rapidez mental y trabajo en equipo para superarlos. Las trampas indetectables e inevitables rara vez resultan divertidas.

Partes de una trampa

Tras su nombre, la descripción de una trampa incluye la siguiente información:

Gravedad y niveles. Las trampas vienen marcadas como “moderadas” o “mortales” para los personajes de ciertos niveles. Una trampa moderada es poco probable que cause mucho daño a los personajes de los niveles indicados, mientras que una trampa mortal puede herir gravemente a los personajes de esos niveles.

Activador. Las trampas suelen prepararse para que se activen cuando una criatura entre en una zona o toque un objeto. Algunos ejemplos de activadores serían pisar una placa de presión, tocar un cable trampa, girar un pomo o usar la llave incorrecta en una cerradura.

Duración. Algunas trampas tienen una duración determinada en asaltos, minutos u horas, mientras que otras indican que sus efectos duran hasta que se destruya o desactive la trampa. Si la duración de una trampa es instantánea, su efecto se resuelve al momento. Si una trampa se reinicia tras activarla, se indicará en su descripción. Si no, la trampa permanecerá inactiva tras cumplir su función.

Ten cuidado al usar una trampa contra personajes de nivel inferior al rango de niveles de la trampa: una trampa moderada en un rango de niveles podría ser mortal para los personajes de rango inferior.

Trampas de ejemplo

Las trampas se presentan en orden alfabético.

Aguja envenenada

Trampa moderada (niveles 1–4)

Activador: Una criatura que no abra bien la cerradura de la trampa o no consiga desarmarla

Duración: Instantánea

Una cerradura esconde una aguja envenenada. Si una criatura la abre con cualquier objeto que no

sea la llave correcta, la aguja saltará y pinchará a la criatura, que hará una tirada de salvación de Constitución con CD 11. Si la falla, la criatura sufre 5 (1d10) de daño de veneno y tendrá el estado de envenenada durante 1 hora. Si la supera, solo sufrirá la mitad de ese daño.

Evitar la trampa. La trampa no se activará si la cerradura se abre mediante un conjuro *abrir* u otro efecto mágico similar.

Detectar y desarmar. Como acción de buscar, una criatura puede examinar la cerradura trampa y hacer una prueba de Sabiduría (Percepción) con CD 15. Si la supera, detectará la aguja. Una vez detectada la trampa, un personaje puede usar una acción para intentar desarmarla; lo logrará si supera una prueba de Destreza (Juego de manos) con CD 15. Si la falla, la criatura activará la trampa.

A niveles superiores. Puedes adaptar la trampa a niveles superiores incrementando el daño y la CD de salvación, como se muestra en la siguiente tabla.

Niveles	Daño de veneno	CD de salvación
5–10	11 (2d10)	13
11–16	22 (4d10)	15
17–20	55 (10d10)	17

Dardos envenenados

Trampa mortal (niveles 1–4)

Activador: Una criatura que pise una placa de presión

Duración: Instantánea, y la trampa se reinicia al principio del siguiente turno si se ha activado menos de tres veces

Si una criatura pisa la placa de presión de la trampa por primera vez en un turno, unos dardos envenenados saldrán disparados de unos tubos incrustados en las paredes circundantes. Los orificios de los tubos están ocultos por el polvo y las telarañas o camuflados entre bajorrelieves, murales o frescos.

Todas las criaturas en la trayectoria de los dardos deben superar una tirada de salvación de Destreza con CD 13 o serán alcanzados por 1d3 dardos y sufrirán 3 (1d6) de daño de veneno por cada uno.

Detectar y desarmar. Como acción de buscar, una criatura puede examinar las paredes y hacer una prueba de Sabiduría (Percepción) con CD 15. Si la supera, detectará los orificios. Taponar los agujeros con cera, tela o residuos evitará que se disparen los dardos.

Como acción de buscar, una criatura puede examinar la sección del suelo que conforma la placa de presión y hacer una prueba de Sabiduría (Percepción) con CD 15. Si la supera, detectará la placa. Si se introduce una punta de hierro o un objeto similar bajo la placa de presión, se impedirá que se active la trampa.

A niveles superiores. Puedes adaptar la trampa a niveles superiores incrementando el daño de veneno de los dardos de la siguiente forma: 7 (2d6) en los niveles 5–10, 14 (4d6) en los niveles 11–16 o 24 (7d6) en los niveles 17–20.

Estatua que escupe fuego

Trampa mortal (niveles 1–4)

Activador: Una criatura que pise una placa de presión

Duración: Instantánea, y la trampa se reinicia al principio del siguiente turno

Cuando una criatura pise la placa de presión de la trampa por primera vez en un turno o empiece su turno allí, una estatua cercana descarga una llamarada mágica en un cono de 4,5 m. La estatua puede representar cualquier cosa, como un dragón o un mago. Todas las criaturas situadas en el cono deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 15; sufrirán 11 (2d10) de daño de fuego si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Detectar y desarmar. Un conjuro *detectar magia* revelará un aura de magia de evocación alrededor de la estatua. Como acción de buscar, una criatura a 1,5 m o menos de la estatua puede examinarla y hacer una prueba de Sabiduría (Percepción) con CD 10. Si la supera, detectará un glifo diminuto en ella. Una vez encontrado el glifo, un personaje puede emplear una acción de estudiar para examinarlo y hacer una prueba de Inteligencia (Conocimiento arcano) con CD 15. Si la supera, descubrirá que el glifo significa “fuego”. Como acción, un personaje puede usar una herramienta afilada para rayar el glifo, lo que desarma la trampa.

Como acción de buscar, una criatura puede examinar la sección del suelo que conforma la placa de presión y hacer una prueba de Sabiduría (Percepción) con CD 15. Si la supera, detectará la placa. Si se introduce una punta de hierro o un objeto similar bajo la placa de presión, se impedirá que se active la trampa.

A niveles superiores. Puedes adaptar la trampa a niveles superiores incrementando el daño y el área de efecto, como se muestra en la siguiente tabla.

Niveles	Daño de fuego	Área de efecto
5–10	22 (4d10)	Cono de 9 m
11–16	55 (10d10)	Cono de 18 m
17–20	99 (18d10)	Cono de 36 m

Pozo con pinchos

Trampa mortal (niveles 1–4)

Activador: Una criatura que pise la tapa del pozo

Duración: Instantánea

Un pozo de 3 m de profundidad tiene una tapa con bisagras hecha del mismo material que el suelo que la rodea. Si una criatura pisa la tapa, esta se abrirá

como una trampilla, provocando que la criatura caiga a un pozo con afilados pinchos de madera o hierro en el fondo. Una vez activada, la tapa permanecerá abierta.

Una criatura que caiga en el pozo aterrizará en el fondo y sufrirá 3 (1d6) de daño contundente por la caída más 9 (2d8) de daño perforante de los pinchos.

Detectar y desarmar. Como acción de estudiar, una criatura puede examinar la sección del suelo que conforma la tapa del pozo y hacer una prueba de Inteligencia (Investigación) con CD 15. Si la supera, descubrirá el pozo. Una vez detectado, se puede introducir una punta de hierro o un objeto similar entre la tapa y el suelo de alrededor para impedir que se abra y poder cruzar sin peligro. La tapa también puede mantenerse cerrada usando un conjuro *cerradura arcana* u otro efecto mágico similar.

Escapar. Para subir por las paredes lisas del pozo, una criatura necesita una velocidad trepando, equipo de escalada o efectos mágicos como el conjuro *tregar cual arácnido*. Puedes hacer que el pozo sea más fácil de escalar si añades grietas en las paredes lo bastante grandes como para que sirvan de apoyos para manos y pies.

A niveles superiores. Puedes adaptar la trampa a niveles superiores incrementando la profundidad del pozo y el daño, como se muestra en la siguiente tabla.

Niveles	Profundidad del pozo	Daño
5–10	9 m	10 (3d6) contundente más 13 (3d8) perforante
11–16	18 m	21 (6d6) contundente más 36 (8d8) perforante
17–20	36 m	42 (12d6) contundente más 57 (13d8) perforante

Pozo escondido

Trampa moderada (niveles 1–4)

Activador: Una criatura que pise la tapa del pozo

Duración: Instantánea

Este pozo de 3 m de profundidad tiene una tapa con bisagras hecha del mismo material que el suelo que la rodea. Si una criatura pisa la tapa, esta se abrirá como una trampilla, provocando que la criatura caiga al pozo. Una vez activada, la tapa permanecerá abierta.

Una criatura que caiga en el pozo sufrirá 3 (1d6) de daño contundente por la caída.

Detectar y desarmar. Como acción de estudiar, una criatura puede examinar la sección del suelo que conforma la tapa del pozo y hacer una prueba de Inteligencia (Investigación) con CD 15. Si la

supera, descubrirá el pozo. Una vez detectado, se puede introducir una punta de hierro o un objeto similar entre la tapa y el suelo de alrededor para impedir que se abra y poder cruzar sin peligro. La tapa también puede mantenerse cerrada usando un conjuro *cerradura arcana* u otro efecto mágico similar.

Escapar. Para subir por las paredes lisas del pozo, una criatura necesita una velocidad trepando, equipo de escalada o efectos mágicos como el conjuro *trepas cual arácnido*. Puedes hacer que el pozo sea más fácil de escalar si añades grietas en las paredes lo bastante grandes como para que sirvan de apoyos para manos y pies.

A niveles superiores. Puedes adaptar la trampa a niveles superiores incrementando la profundidad del pozo y el daño, como se muestra en la siguiente tabla.

Niveles	Profundidad del pozo	Daño contundente
5–10	9 m	10 (3d6)
11–16	18 m	21 (6d6)
17–20	36 m	42 (12d6)

Red que cae

Trampa moderada (niveles 1–4)

Activador: Una criatura que cruce un cable trampa

Duración: Instantánea

Esta trampa usa un cable que, al tocarlo, suelta una red lastrada de 3 m de lado suspendida del techo. El cable trampa está a 7,5 cm del suelo y se extiende entre dos columnas o árboles.

La primera criatura que cruce el cable trampa hace que la red caiga sobre ella. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Destreza con CD 10 o tendrá el estado de apresado hasta que escape. El objetivo la superará automáticamente si es Enorme o más grande. Una criatura puede emplear una acción para hacer una prueba de Fuerza (Atletismo) con CD 10 para liberarse de la red o soltar a otra criatura que esté a su alcance si la supera.

Detectar y desarmar. Como acción de buscar, una criatura puede examinar la zona de la trampa y hacer una prueba de Sabiduría (Percepción) con CD 11. Si la supera, detectará el cable trampa y la red suspendida. Una vez detectado, el cable trampa puede cortarse o esquivarse fácilmente (no requiere prueba de característica).

Destruir la red. Reducir a 0 los puntos de golpe de la red liberará a cualquier criatura atrapada en ella (consulta el perfil de la red en “Equipo de aventureros”).

Tender la trampa. Una criatura que tenga herramientas de ladrón y todos los componentes de la

trampa, incluida la red, puede intentar tender una. Para ello, deberá superar una prueba de Destreza (Juego de manos) con CD 13. Cada intento de tender la trampa requiere 10 minutos.

A niveles superiores. Puedes adaptar la trampa a niveles superiores incrementando el peso de la red, lo que aumenta la CD de salvación y la CD de la prueba de Fuerza (Atletismo): CD 12 en los niveles 5–10, CD 14 en los niveles 11–16 o CD 16 en los niveles 17–20.

Roca rodante

Trampa mortal (niveles 11–16) o trampa moderada (niveles 17–20)

Activador: Una criatura que pise una placa de presión

Duración: Hasta que la roca deje de rodar

Cuando una criatura pise una placa de presión oculta, un orbe de 1,5 m de radio hecho de piedra sólida saldrá de un compartimento secreto y comenzará a rodar. La roca y todas las criaturas cercanas tiran iniciativa; la roca tiene un bonificador de +8 a esa tirada.

En su turno, la roca se mueve 18 m en una dirección y cambiará de rumbo si un obstáculo la desvía. La roca puede atravesar los espacios de las criaturas y estas pueden atravesar el de la roca tratándolo como terreno difícil. Cada vez que la roca entre en el espacio de una criatura por primera vez en un turno o una criatura entre en el de la roca mientras está rodando, esa criatura deberá superar una tirada de salvación de Destreza con CD 15 o sufrirá 55 (10d10) de daño contundente y tendrá el estado de derribada.

La roca se detiene al chocar contra una pared o una barrera similar. No puede doblar esquinas, pero si quienes construyeron la mazmorra eran gente creativa, podrían haber incorporado giros peraltados entre un pasadizo y otro que permitirán a la roca seguir rodando.

Detectar y desarmar. Como acción de estudiar, una criatura puede examinar la sección del suelo que conforma la placa de presión y hacer una prueba de Inteligencia (Investigación) con CD 15. Si la supera, deducirá para qué sirve. Si se introduce una punta de hierro o un objeto similar bajo la placa de presión, se impedirá que se active la trampa.

Destruir la roca. La roca es un objeto Grande con una CA de 17, 100 pg, un umbral de daño de 10 e inmunidad al daño psíquico y de veneno.

Ralentizar la roca. Como acción, una criatura puede intentar frenar la roca haciendo una prueba de Fuerza (Atletismo) con CD 20. Si la supera, reduce en 4,5 m la distancia que se mueve la roca en su turno. Si se reduce la distancia a 0, dejará de moverse y ya no supondrá ninguna amenaza.

Techo que se hunde

Trampa mortal (niveles 1–4)

Activador: Una criatura que cruce un cable trampa

Duración: Instantánea

Esta trampa utiliza un cable que provoca el derrumbamiento de una sección inestable del techo. El cable se halla a una altura de 7,5 cm del suelo y está tendido entre dos soportes frágiles que se vienen abajo cuando se tira del cable.

La primera criatura que cruce el cable trampa hace que se derrumben los soportes y la sección inestable del techo. Todas las criaturas situadas bajo ella tendrán que realizar una tirada de salvación de Destreza con CD 13; sufrirán 11 (2d10) de daño contundente si la fallan o la mitad del daño si la superan. Los escombros del derrumbe convierten la zona de la trampa en terreno difícil.

Detectar y desarmar. Como acción de buscar, una criatura puede examinar la zona de la trampa y hacer una prueba de Sabiduría (Percepción) con CD 11. Si la supera, detectará el cable trampa y la sección inestable del techo. Una vez detectado, el cable trampa puede cortarse o esquivarse fácilmente (no requiere prueba de característica).

A niveles superiores. Puedes adaptar la trampa a niveles superiores incrementando el daño y la CD de salvación, como se muestra en la siguiente tabla.

Niveles	Daño contundente	CD de salvación
5–10	22 (4d10)	15
11–16	55 (10d10)	17
17–20	99 (18d10)	19

Encuentros de combate

Los siguientes elementos pueden hacer que un encuentro de combate sea más estimulante o desafiante:

Cambios de altitud. Los accidentes geográficos que ofrecen diversas altitudes (por ejemplo, pilas de cajas vacías, cornisas y balcones) recompensan un posicionamiento bien pensado e incitan a los personajes a saltar, trepar, volar o teletransportarse.

Posiciones defensivas. Los enemigos que se encuentran en lugares difíciles de alcanzar o en posiciones defensivas obligan a los personajes que normalmente atacan a distancia a moverse de un lado a otro.

Grupos de monstruos mezclados. Cuando diferentes tipos de monstruos cooperan entre sí, pueden combinar sus capacidades, al igual que los personajes de diferente clase y origen. Una fuerza diversa es más poderosa.

Razones para moverse. Utiliza elementos que inciten a los personajes y a sus enemigos a moverse, como lámparas de araña, barriles de pólvora o aceite y rocas rodantes.

Dificultad de los encuentros de combate

Usa las siguientes directrices para crear encuentros de combate de un nivel deseado de dificultad.

Paso 1: elegir la dificultad

Existen tres categorías de dificultad para los combates:

Dificultad baja. Un encuentro de dificultad baja probablemente tenga uno o dos momentos alarmantes para los jugadores, pero sus personajes deberían salir airoso y sin bajas. No obstante, alguno de ellos podría tener que emplear recursos curativos. Como pauta general, un único monstruo normalmente plantea un desafío de dificultad baja para un grupo de cuatro personajes cuyo nivel sea igual al valor de desafío del monstruo.

Dificultad moderada. Sin emplear curación y otros recursos, un encuentro de dificultad moderada puede acabar mal para los aventureros. Los personajes más débiles podrían quedar fuera de combate y hay una ligera posibilidad de que uno o varios aventureros mueran.

Dificultad alta. Un encuentro de dificultad alta podría resultar letal para uno o varios personajes. Para sobrevivir, los personajes necesitarán tácticas inteligentes, razonamiento rápido y puede que incluso un poco de suerte.

Paso 2: definir tu presupuesto de PX

Mediante la tabla “Presupuesto de PX por personaje”, comprueba el nivel del grupo y la dificultad deseada para el encuentro. Multiplica la cifra de la tabla por el número de personajes que componen el grupo para obtener tu presupuesto de PX para el encuentro.

Presupuesto de PX por personaje

Nivel del grupo	Dificultad del encuentro		
	Baja	Moderada	Alta
1	50	75	100
2	100	150	200
3	150	225	400
4	250	375	500
5	500	750	1100
6	600	1000	1400
7	750	1300	1700
8	1000	1700	2100
9	1300	2000	2600
10	1600	2300	3100
11	1900	2900	4100
12	2200	3700	4700

Nivel del grupo	Dificultad del encuentro		
	Baja	Moderada	Alta
13	2600	4200	5400
14	2900	4900	6200
15	3300	5400	7800
16	3800	6100	9800
17	4500	7200	11 700
18	5000	8700	14 200
19	5500	10 700	17 200
20	6400	13 200	22 000

Paso 3: gastar el presupuesto

Cada criatura tiene un valor de PX en su perfil. Cuando añadas una criatura a un encuentro de combate, resta sus PX del presupuesto total para determinar cuántos PX te quedan por gastar. Gasta todo lo que puedas del presupuesto, pero sin excederlo. No pasa nada si te sobra algún PX. A continuación tienes varios ejemplos:

Ejemplo 1. Un encuentro de dificultad baja para cuatro personajes de nivel 1 tiene un presupuesto de PX de 50×4 , lo que haría un total de 200 PX. Con él, podrías diseñar cualquiera de los siguientes encuentros:

- 1 **guerrero osgo** (200 PX)
- 2 **avispa gigantes** (100 PX cada una), 200 PX en total
- 6 **ratas gigantes** (25 PX cada una), 150 PX en total

Ejemplo 2. Un encuentro de dificultad moderada para cinco personajes de nivel 3 tiene un presupuesto de PX de 225×5 , lo que haría un total de 1125 PX. Con él, podrías diseñar uno de estos encuentros:

- 2 **druidas** (450 PX cada uno) y 9 **estirges** (25 PX cada una), 1125 PX en total
- 1 **tumulario** (700 PX), 1 **caballo de guerra esqueleto** (100 PX) y 6 **esqueletos** (50 PX cada uno), 1100 PX en total

Ejemplo 3. Un encuentro de dificultad alta para seis personajes de nivel 15 tiene un presupuesto de PX de 7800×6 , lo que haría un total de 46 800 PX. Con él, podrías diseñar este encuentro:

- 2 **dragones rojos adultos** (18 000 PX cada uno) y 2 **gigantes de fuego** (5000 PX cada uno), 46 000 PX en total

Solución de problemas

Cuando crees y dirijas encuentros de combate, ten en cuenta lo siguiente.

Muchas criaturas

Cuanto más criaturas haya en un encuentro, mayor será el riesgo de que tengan una racha de suerte y causen más daño a los personajes de lo que esperas. Si en tu encuentro participan más de dos criaturas por personaje, incluye criaturas frágiles a las que se pueda vencer pronto. Este consejo es especialmente importante para los personajes de nivel 1 o 2.

Ajustes

La ausencia de un jugador podría justificar que se eliminen criaturas de un encuentro para mantenerlo con la dificultad planeada. Asimismo, los resultados de los dados y otros factores pueden derivar en que un encuentro sea más fácil o más difícil de lo que se pretendía. Puedes ajustar un encuentro sobre la marcha, por ejemplo, haciendo que algunas criaturas huyan (lo que facilitaría el combate) o incorporando refuerzos (lo que complicaría la batalla).

Criaturas con VD de 0

Las criaturas que tienen un VD de 0, en especial aquellas que valen 0 PX, deberían emplearse con moderación. Si quieres incluir muchos seres con VD de 0 en un encuentro, en su lugar, usa enjambres de ellos.

Número de perfiles

Los mejores encuentros de combate suelen emparejar un tipo de criatura con otra, como gigantes de fuego con sabuesos infernales. Ten en cuenta el número de perfiles que necesitas para dirigir el encuentro. Consultar más de dos o tres perfiles por encuentro puede resultar abrumador, en especial si las criaturas son complejas.

Criaturas poderosas

Si tu encuentro de combate incluye a una criatura cuyo VD es superior al nivel del grupo, ten en cuenta que una única acción de esta criatura podría causar suficiente daño como para dejar fuera de combate a uno o varios personajes. Por ejemplo, un **ogro** (VD de 2) puede matar a un mago de nivel 1 de un solo golpe.

Rasgos inusuales

Si un monstruo tiene un rasgo que los personajes de nivel bajo no pueden contrarrestar con facilidad, plantéate no añadir ese monstruo a un encuentro con personajes cuyo nivel sea inferior al valor de desafío del monstruo.

Objetos mágicos

Los objetos mágicos pueden encontrarse en los tesoros de monstruos vencidos o descubrirse en cámaras que hayan caído en el olvido. Estos objetos dotan a los personajes de capacidades que de otra manera les sería muy difícil conseguir o complementan sus habilidades de maneras asombrosas.

Categorías de objetos mágicos

Todos los objetos mágicos pertenecen a una categoría. La tabla “Categorías de objetos mágicos” contiene las nueve categorías y proporciona algunos ejemplos. Las reglas para cada categoría se indican tras la tabla.

Categorías de objetos mágicos

Categoría	Ejemplos
Anillos	Anillo de invisibilidad
Armaduras	Armadura de cuero +1, escudo +1
Armas	Espada larga +1, munición +1
Bastones	Bastón de impacto
Objetos maravillosos	Bolsa de contención, botas élficas
Pergaminos	Pergamino de conjuro
Pociones	Poción de curación
Varas	Vara inamovible
Varitas	Varita de bolas de fuego

Anillos

Salvo que su descripción indique lo contrario, un anillo debe llevarse en un dedo o dígito similar para que su magia funcione.

Armaduras

Un objeto de esta categoría suele ser una versión mágica de una armadura del capítulo “Equipo”. La armadura debe vestirse para que su magia funcione, a menos que su descripción indique lo contrario.

Algunas armaduras mágicas especifican de qué tipo son, como una cota de malla o una armadura de placas. Si no es así, puedes elegir el tipo o determinarlo al azar.

Armas

Un arma mágica suele ser una versión mágica de un arma del capítulo “Equipo”. Algunas indican en su descripción qué tipo de arma son, como una espada larga o un arco largo. Si no es así, puedes elegir el tipo o determinarlo al azar.

Munición. Si un arma mágica tiene la propiedad “munición”, la munición que se dispara con ella se considera mágica a efectos de cualquier regla que compruebe si el arma es mágica o no.

Bastones

Los objetos de esta categoría tienen una apariencia muy variada: algunos son lisos y de diámetro homogéneo, otros son retorcidos y nudosos, y los hay de madera, de metal pulido o cristal. Un bastón pesa entre 1 y 3,5 kg y sirve también para caminar.

Salvo que su descripción indique lo contrario, estos objetos pueden usarse como un bastón no mágico y como canalizador arcano.

Objetos maravillosos

Entre los objetos maravillosos se incluyen los que se visten, como botas, cinturones, capas, amuletos, broches y diademas. Las bolsas, alfombras, estatuillas, cuernos, instrumentos musicales y similares también entran dentro de esta categoría.

Pergaminos

Un objeto de esta categoría es un rollo de papel o pergamino, a veces fijado en varillas de madera y guardado en un tubo de cuero, jade, madera, marfil o metal. El pergamino más habitual es el *pergamino de conjuro*, un conjuro puesto por escrito.

Usar un pergamino. Los pergaminos son objetos consumibles. Desatar la magia contenida en él requiere que el usuario lea el pergamino. Cuando se libere su magia, el pergamino no podrá volver a usarse, pues las palabras se desvanecerán o el pergamino se convertirá en polvo.

Salvo que su descripción indique lo contrario, cualquier criatura que pueda entender un lenguaje escrito puede leer el texto de un pergamino y activarlo.

Pociones

Un objeto de esta categoría puede ser una infusión mágica consumible o un aceite que se aplica a una criatura u objeto. Normalmente, una poción contiene 30 ml de líquido en un frasco.

Usar una poción. Las pociones son objetos consumibles. Beber una o dársela a otra criatura requiere una acción adicional. Aplicar un aceite puede llevar más tiempo, según se especifique en la descripción. Una vez usada, una poción tiene efecto inmediatamente y se gasta.

Mezclar pociones. Un personaje podría beberse una poción mientras se encuentra bajo los efectos de otra o verter varias de ellas en un solo recipiente. Los extraños ingredientes que se usan en la creación de pociones pueden dar lugar a interacciones impredecibles.

Cuando un personaje mezcle dos pociones, tira en la tabla “Miscibilidad de pociones”. Si se juntan más de dos, tira de nuevo por cada poción posterior, combinando los resultados. A menos que los efectos sean obvios de forma inmediata, no los reveles hasta que sean evidentes.

Miscibilidad de pociones

IdI00	Resultado
01	Ambas pociones pierden sus efectos y la mezcla provoca una explosión mágica en una esfera de 1,5 m de radio centrada en sí misma. Todas las criaturas situadas en esa zona sufren 4d10 de daño de fuerza.
02–08	Ambas pociones pierden sus efectos y la mezcla se convierte en un veneno ingerido de tu elección (consulta “Veneno” en “Herramientas del juego”).
09–15	Ambas pociones pierden sus efectos.
16–25	Una poción pierde sus efectos.
26–35	Ambas pociones funcionan, pero sus efectos numéricos y duraciones se reducen a la mitad. Una poción que no tenga efecto numérico ni duración perderá sus efectos.
36–90	Ambas pociones funcionan con normalidad.
91–99	Ambas pociones funcionan, pero se duplican los efectos y la duración de una de ellas. Si ninguna poción tiene nada que se pueda duplicar, funcionan de forma normal.
00	Solo funciona una de las pociones, pero su efecto es permanente. Elige el efecto que sea más sencillo hacer permanente o el que parezca más divertido. Por ejemplo, una <i>poción de curación</i> podría incrementar los puntos de golpe máximos de quien la beba en $2d4 + 2$, o una <i>poción de invisibilidad</i> podría darle a quien la beba el estado de invisible de forma permanente. Bajo tu criterio, un conjuro como <i>disipar magia</i> u otro efecto mágico similar podría terminar este efecto.

Varas

Un objeto de esta categoría es un cetro hecho normalmente de metal, madera o hueso, y suele pesar entre 1 y 2,5 kg.

Salvo que su descripción indique lo contrario, una vara puede usarse como canalizador arcano.

Varitas

Los objetos de esta categoría suelen medir entre 30 y 37,5 cm y están fabricados en metal, hueso o madera. La punta queda cubierta de metal, cristal, piedra u otro material.

REGLAS DE OBJETOS MÁGICOS

En el capítulo “Equipo” encontrarás reglas para usar objetos mágicos, identificarlos y sintonizarte con ellos. A continuación se presentan reglas adicionales.

Requisitos de sintonización. Si un objeto mágico tiene un requisito de clase, una criatura debe ser miembro de esa clase para sintonizarse con él. Si el requisito para sintonizarse es ser un lanzador de conjuros, la criatura lo cumplirá si puede lanzar al menos un conjuro mediante sus atributos o rasgos, no con un objeto mágico o similar.

Objetos creados para criaturas concretas. Los objetos mágicos diseñados para llevarse puestos suelen ajustarse mágicamente a quien los porte. Sin embargo, podrías decidir que un objeto mágico no modifique su tamaño para ajustarse a quien lo lleve. Por ejemplo, un armero tal vez fabrique objetos que solo pueden llevar personas de tamaño y forma de enanos.

Anatomía inusual. A tu discreción, decide si una criatura puede vestir un objeto que no se diseñó para su anatomía. Un anillo colocado en un tentáculo podría funcionar, pero un yuan-ti con cola de serpiente en vez de piernas no podrá llevar botas mágicas.

Objetos emparejados. Podrías permitir excepciones a la regla de que los objetos emparejados deben llevarse juntos. Por ejemplo, un personaje con un solo brazo podría usar un *guante atrapa flechas* mientras lleve el otro guante consigo.

Salvo que su descripción indique lo contrario, una varita puede usarse como canalizador arcano.

Rareza de los objetos mágicos

Cada objeto mágico tiene una rareza, que es una manera aproximada de comparar el poder de un objeto mágico respecto a otros. Las rarezas se muestran en la tabla “Rareza y valor de objetos mágicos”.

Los objetos mágicos comunes, como una *poción de curación*, son los más abundantes. Los artefactos, como el *Orbe Dragontino*, son únicos, inestimables y difíciles de conseguir.

Valor de objetos mágicos según su rareza

Los objetos mágicos comunes a menudo se pueden comprar en pueblos o ciudades. Los objetos mágicos infrecuentes y raros se suelen encontrar solo en las ciudades, y es posible que los objetos mágicos de mayor rareza solo se encuentren en lugares maravillosos, como en una ciudad en otro plano de existencia. Si permites que los personajes puedan comprar y vender objetos mágicos en tu campaña, la rareza

te ayudará a determinar sus precios. Los valores en piezas de oro se proporcionan en la tabla “Rareza y valor de objetos mágicos”, aunque es posible que un vendedor pida un servicio como pago, en vez de monedas.

Si un objeto mágico incluye un objeto que tiene un precio de compra en el capítulo “Equipo” (como un arma o una armadura), suma el precio de ese objeto al valor del objeto mágico. Por ejemplo, una *armadura +1* (armadura de placas) tiene un valor de 5500 po, que será la suma del valor de un objeto mágico raro (4000 po) y el coste de una armadura de placas (1500 po).

Rareza y valor de objetos mágicos

Rareza	Valor*	Rareza	Valor*
Común	100 po	Muy raro	40 000 po
Infrecuente	400 po	Legendario	200 000 po
Raro	4000 po	Artefacto	Incalculable

*La mitad del valor si es un objeto consumible distinto a un *pergamino de conjuro*. El valor de un *pergamino de conjuro* es el doble de lo que cuesta escribir el pergamino (como se indica en el apartado “Elaborar pergaminos de conjuro” del capítulo “Equipo”).

Activar un objeto mágico

Normalmente se necesita una acción de magia para activar un objeto mágico, aunque es posible que el usuario también tenga que hacer algo especial. La descripción de cada categoría de objetos o de cada objeto describe cómo se activan. Algunos objetos utilizan las reglas que se mencionan a continuación para activarlos.

Palabra de activación

Una palabra de activación es un término o una frase corta que debe pronunciarse o signarse para que un objeto funcione. Las palabras de activación orales deben poder escucharse y no funcionarán en zonas donde no se puedan emitir sonidos, como dentro del área de un conjuro *silencio*.

Objetos consumibles

Algunos objetos se consumen (se gastan) cuando se activan. Por ejemplo, una *poción de curación* debe ingerirse, mientras que las palabras de un pergamino se desvanecen cuando se leen. Una vez utilizado, el objeto consumible pierde su magia.

Conjuros que se lanzan desde objetos

Algunos objetos mágicos permiten al usuario lanzar un conjuro desde ellos. El conjuro se lanza con el mínimo nivel de conjuro y lanzador posible, no utiliza ninguno de los espacios de conjuro del usuario y no requiere ningún componente, a menos que la descripción del objeto especifique lo contrario. El conjuro tiene su tiempo de lanzamiento, alcance

y duración normales, y el usuario del objeto deberá concentrarse si el conjuro requiere concentración. Muchos objetos, como las pociones, se saltan el lanzamiento del conjuro y otorgan los efectos del mismo con su duración habitual. Algunos objetos son una excepción a estas reglas, ya que cambian el tiempo de lanzamiento, la duración u otras partes de un conjuro.

Es posible que un objeto mágico requiera que el usuario emplee su propia aptitud mágica cuando lance un conjuro desde el objeto. Si posee más de una aptitud mágica, deberá elegir cuál quiere usar con el objeto. Si no tiene ninguna, su modificador por aptitud mágica para ese objeto será +0, pero el bonificador por competencia sí se aplicará.

Cargas

Algunos objetos mágicos poseen cargas que deben gastarse para activar sus propiedades. El número de cargas restantes en un objeto se revela cuando se lanza un conjuro *identificar* sobre él. Además, una criatura sintonizada con un objeto sabrá cuántas cargas tiene y cuántas recupera.

“El siguiente amanecer”

Los objetos mágicos suelen tener cargas o propiedades que se recargan al siguiente amanecer o en otro momento concreto. Si un objeto de estas características está en un mundo o plano de existencia donde no se produce el fenómeno indicado, cada GM establece cuándo se recarga el objeto.

Objetos malditos

La descripción de un objeto mágico indica si porta una maldición. La mayoría de maneras de identificar objetos, incluyendo el conjuro *identificar*, no revelarán estas maldiciones.

La sintonización con un objeto mágico no puede terminar voluntariamente a menos que se rompa primero la maldición, como con el conjuro *levantar maldición*.

Resistencia de los objetos mágicos

Un objeto mágico es como mínimo tan duradero como un objeto no mágico del mismo tipo. La mayoría de objetos mágicos, excepto las pociones y los pergaminos, tienen resistencia a todo el daño.

Los artefactos solo se pueden destruir empleando algún método especial. Por lo demás, son inmunes al daño. Averiguar el modo de destruir un artefacto suele requerir una investigación o completar una misión.

Fabricar objetos mágicos

El capítulo “Equipo” contiene reglas sobre cómo elaborar *pociones de curación* y *pergaminos de conjuro*. Para crear otros objetos mágicos, sigue las reglas que aparecen a continuación. El uso de la segunda persona en estas reglas se refiere al personaje que fabrica el objeto mágico.

Competencia en Conocimiento arcano

Para fabricar un objeto mágico, tus ayudantes y tú debéis tener competencia en la habilidad Conocimiento arcano.

Herramientas

La tabla “Herramientas para objetos mágicos” indica qué herramienta se necesita para fabricar un objeto mágico de cada categoría. Debes utilizar la herramienta necesaria para crear un objeto y ser competente con esa herramienta. Además, cualquiera que te ayude también debe ser competente con ella. Para más información sobre las herramientas, consulta el capítulo “Equipo”.

Herramientas para objetos mágicos

Categoría de objetos	Herramienta necesaria
Anillo	Herramientas de joyero
Armadura	Herramientas de curtidor, herramientas de herrero o herramientas de tejedor, en función del tipo de armadura, según se indique en la descripción de las herramientas
Arma	Herramientas de curtidor, herramientas de ebanista o herramientas de herrero, en función del tipo de arma, según se indique en la descripción de las herramientas
Bastón	Herramientas de ebanista
Objeto maravilloso	Herramientas de manitas o la herramienta necesaria para crear el objeto no mágico en el que se basa el objeto mágico
Pergamino	Suministros de calígrafo
Poción	Suministros de alquimista o útiles de herborista
Vara	Herramientas de ebanista
Varita	Herramientas de ebanista

Conjuros

Si un objeto mágico permite al usuario lanzar conjuros desde él, debes tener todos esos conjuros preparados cada día que pases fabricando el objeto.

Tiempo y precio

Fabricar un objeto mágico conlleva una cantidad de tiempo y dinero que dependerá de la rareza del objeto, como se muestra en la tabla “Tiempo y precio de fabricación de objetos mágicos”.

Trabajo diario. Debes trabajar 8 horas por cada día de fabricación. Si se tardan varios días en crear un objeto, no tienen por qué ser consecutivos.

Ayudantes. Los personajes pueden aunar esfuerzos para reducir el tiempo de fabricación. Divide el tiempo necesario para crear un objeto entre el número de personajes que trabajan en él. Normalmente, solo puede ayudarte otro personaje, pero tu GM podría permitir más ayudantes.

Materias primas. El precio de la tabla representa las materias primas necesarias para crear un objeto mágico. Tu GM determinará si las materias primas adecuadas están disponibles. En una ciudad hay un 75 % de probabilidades de que estén disponibles, y en cualquier otro asentamiento, un 25 %. Si no hay materias disponibles, debes esperar al menos 7 días para volver a comprobar la disponibilidad.

Si un objeto mágico incluye un objeto que tenga un precio de compra (como un arma o una armadura), también debes pagar ese coste al completo o fabricar el objeto siguiendo las reglas del capítulo “Equipo”. Por ejemplo, para fabricar una *armadura +1* (armadura de placas), debes pagar 3500 po o 2000 po y fabricar la armadura.

Tiempo y precio de fabricación de objetos mágicos

Rareza del objeto	Tiempo*	Precio*
Común	5 días	50 po
Infrecuente	10 días	200 po
Raro	50 días	2000 po
Muy raro	125 días	20 000 po
Legendario	250 días	100 000 po

*El tiempo y el precio se reducen a la mitad si es un objeto consumible distinto a un *pergamino de conjuro*, cuyo tiempo y coste de fabricación se indican en el capítulo “Equipo”.

Objetos mágicos conscientes

Algunos objetos mágicos tienen consciencia y personalidad. Un objeto de este tipo podría estar poseído o encantado por el espíritu de su anterior dueño o ser consciente de sí mismo gracias a la magia

usada para crearlo. Un objeto consciente podría ser un apreciado aliado para su usuario o una molestia continua.

La mayoría de objetos conscientes son armas. Otros tipos de objetos también pueden ser conscientes, pero los objetos consumibles, como pociones y pergaminos, no.

Como GM, controlas los objetos mágicos conscientes y sus propiedades activadas. Mientras el personaje que porte uno tenga una buena relación con el objeto, podrá utilizar sus propiedades. Si la relación se deteriora, puede producirse un conflicto (consulta “Conflicto” más adelante).

Atributos de objetos mágicos conscientes

Cuando decidas hacer consciente a un objeto mágico, crea su personalidad de la misma forma en que lo harías con un PNJ, con las siguientes excepciones.

Características

Un objeto mágico consciente tiene puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma. Elige las características del objeto o establécelas al azar. Para ello, tira 4d6 para cada una, descarta el resultado más bajo y suma el resto.

Alineamiento

Un objeto mágico consciente posee un alineamiento. Su creador o su naturaleza podrían determinar de cuál se trata. En caso contrario, puedes escoger uno o tirar en la tabla “Alineamiento del objeto consciente”.

Comunicación

Un objeto consciente se comunica compartiendo sus emociones, emitiendo sus pensamientos telepáticamente o hablando en voz alta. Puedes escoger cómo se comunica o tirar en la tabla “Comunicación del objeto consciente”.

Sentidos

Un objeto consciente puede apreciar lo que le rodea hasta cierta distancia. Puedes escoger sus sentidos o tirar en la tabla “Sentidos del objeto consciente”.

Propósito especial

Puedes darle a un objeto consciente un objetivo que trate de perseguir, quizá por encima de todo lo demás. Mientras el empleo del objeto por parte de su usuario concuerde con dicho propósito, el objeto cooperará. Si deja de concordar, podría haber un conflicto entre el usuario y el objeto (consulta “Conflicto” más adelante). Puedes escoger su propósito especial o tirar en la tabla “Propósito especial del objeto consciente”.

Alineamiento del objeto consciente

IdI00	Alineamiento	IdI00	Alineamiento
01–15	Legal bueno	74–85	Caótico neutral
16–35	Neutral bueno	86–89	Legal malvado
36–50	Caótico bueno	90–96	Neutral malvado
51–63	Legal neutral	97–00	Caótico malvado
64–73	Neutral		

Comunicación del objeto consciente

IdI0	Comunicación
1–6	El objeto se comunica transmitiendo emociones a la criatura que lo lleva o empuña.
7–9	El objeto habla uno o más idiomas.
10	El objeto habla uno o más idiomas. Además, puede comunicarse telepáticamente con cualquier criatura que lo lleve o empuñe.

Sentidos del objeto consciente

Id4	Sentidos
1	Oído y visión estándar hasta 9 m.
2	Oído y visión estándar hasta 18 m.
3	Oído y visión estándar hasta 36 m.
4	Oído y visión en la oscuridad hasta 36 m.

Propósito especial del objeto consciente

IdI0	Propósito especial
1	Alineado. El objeto quiere derrotar o destruir a aquellos de alineamiento diametralmente opuesto. Un objeto de este tipo nunca es neutral.
2	Buscador de alma gemela. El objeto busca otro objeto mágico consciente; por ejemplo, uno similar a él.
3	Buscador de conocimiento. El objeto anhela conocimientos o está decidido a resolver un misterio, desvelar un secreto o descifrar una enigmática profecía.
4	Buscador de gloria. El objeto quiere ser conocido como el mejor objeto mágico del mundo, por lo que buscará la fama y notoriedad de quien lo porte.
5	Buscador del creador. El objeto busca a su creador y quiere saber por qué lo creó.
6	Buscador del destino. El objeto está convencido de que tanto él como quien lo posee tendrán papeles clave en sucesos futuros.
7	Destructor. El objeto ansía la destrucción e incita a su usuario a luchar de forma arbitraria.

Id10 Propósito especial

- 8 **Perdición.** El objeto busca destruir o derrotar criaturas de un cierto tipo, como autómatas, infernales o muertos vivientes.
- 9 **Protector.** El objeto quiere defender a un tipo de criatura en particular, como elfos u hombres lobo.
- 10 **Templario.** El objeto quiere defender a los siervos e intereses de una deidad concreta.

Conflicto

Cuando el portador de un objeto consciente actúa de manera opuesta al alineamiento o propósito del objeto, puede surgir un conflicto. En ese caso, el portador realizará una tirada de salvación de Carisma con CD 12 más el modificador por Carisma del objeto. Si la falla, el objeto exigirá una o más de las siguientes cosas:

Apártalo de mi vista. El objeto exige que quien lo porte se deshaga de cualquier cosa que le parezca repugnante al objeto.

Hora de cambiar de manos. El objeto exige que lo entreguen a otra persona.

No me sueltes. El objeto insiste en que lo porten o lo vistan a todas horas.

Persigue mis sueños. El objeto exige que quien lo porte persiga los fines del objeto en detrimento de cualquier otro objetivo.

Si el usuario no cumple con los deseos del objeto, este hará cualquiera de las siguientes cosas:

- Impedir que quien lo porte se sintonice con él.
- Suprimir una o varias de sus propiedades activadas.
- Intentar tomar el control de quien lo porte, que deberá hacer una tirada de salvación de Carisma con CD 12 más el modificador por Carisma del objeto. Si la falla, el portador tendrá el estado de hechizado durante 1d12 horas. Mientras esté hechizado de esta forma, deberá intentar seguir las órdenes del objeto. Si el portador recibe daño, repite la tirada y, si tiene éxito, se librará del efecto. Tanto si el intento de controlar a quien lo porta tiene éxito como si no, el objeto no puede volver a usar esta capacidad hasta el siguiente amanecer.

Objetos mágicos de la A a la Z

Los objetos mágicos se presentan en orden alfabético.

Si en la descripción de un objeto mágico aparece el nombre de una criatura en **negrita**, es una pista visual para que tengas a mano su perfil. Salvo que se indique lo contrario, encontrarás el perfil en el capítulo “Monstruos”. En él y se explica cómo leer y emplear un perfil.

Abalorio de nutrición

Objeto maravilloso, común

Esta canica insípida y gelatinosa se disuelve en la lengua y proporciona tanto alimento como las raciones de 1 día.

Abanico del viento

Objeto maravilloso, infrecuente

Mientras sostengas este abanico, puedes lanzar *ráfaga de viento* (CD de salvación 13) desde él. Cada vez siguiente que se utilice el abanico antes del próximo amanecer, existe una posibilidad acumulativa del 20 % de que no funcione y se desgarre en jirones inútiles y carentes de magia.

Aceite de afilado

Poción, muy rara

Un vial de este aceite puede recubrir un arma cuerpo a cuerpo o veinte unidades de munición, pero solo se verán afectadas las armas y munición no mágicas que causen daño cortante o perforante. Se tarda 1 minuto en aplicar el aceite, tras lo cual se filtra mágicamente en lo que recubra y convierte el arma en un *arma +3* o la munición en *munición +3*.

Este aceite transparente y gelatinoso brilla debido a las esquirlas de plata minúsculas y ultrafinas que contiene.

Aceite de etereidad

Poción, rara

Un vial de este aceite puede cubrir a una criatura Mediana o más pequeña, así como el equipo que vista o lleve. Se necesita un vial extra por cada categoría de tamaño por encima de Mediano. Aplicar el aceite lleva 10 minutos. La criatura afectada obtiene el efecto del conjuro *excursión etérea* durante 1 hora.

En el exterior de este recipiente se forman gotitas de un aceite turbio y gris que se evaporan rápidamente.

Aceite escurridizo

Poción, infrecuente

Un vial de este aceite puede cubrir a una criatura Mediana o más pequeña, así como el equipo que

vista o leve. Se necesita un vial extra por cada categoría de tamaño por encima de Mediano. Aplicar el aceite lleva 10 minutos. La criatura afectada obtiene el efecto del conjuro *libertad de movimiento* durante 8 horas.

De forma alternativa, el aceite se puede verter en el suelo como acción de magia y cubrirá un cuadrado de 3 m de lado que duplicará el efecto del conjuro *grasa* en la zona durante 8 horas.

Este ungüento negro y pegajoso parece denso y pesado, pero fluye rápidamente cuando se vierte.

Agujero portátil

Objeto maravilloso, raro

Esta delicada tela negra, suave como la seda, está doblada para tener las dimensiones de un pañuelo. Al desdoblarla, se convierte en una sábana circular de 1,8 m de diámetro.

Puedes utilizar una acción de magia para extender un *agujero portátil* y colocarlo sobre una superficie sólida o apoyarlo en ella, donde creará un agujero extradimensional de 3 m de profundidad. El espacio cilíndrico en el interior del agujero se encuentra en otro plano de existencia, así que no sirve para crear pasadizos. Cualquier criatura que esté en el interior de un *agujero portátil* abierto podrá salir de él trepando.

Puedes utilizar una acción de magia para cerrar un *agujero portátil* sujetando los bordes de la tela y doblándola. Al doblar la tela se cierra el agujero y cualquier criatura u objeto que haya en su interior permanecerá en el espacio extradimensional. Independientemente de su contenido, el agujero no pesa casi nada.

Si se dobla, las criaturas que haya dentro del espacio extradimensional del agujero podrán utilizar una acción para realizar una prueba de Fuerza (Atletismo) con CD 10. Si la superan, se abrirán paso hacia la salida y aparecerán a 1,5 m o menos del *agujero portátil*. Un *agujero portátil* cerrado contiene aire suficiente para respirar durante 1 hora, dividida entre el número de criaturas que necesiten respirar en su interior.

Meter un *agujero portátil* en el espacio extradimensional creado por una *bolsa de contención*, un *morral práctico* o un objeto similar destruye instantáneamente ambos objetos y abre un portal al Plano Astral. El portal se crea en el sitio en el que un objeto se introdujo dentro del otro. El portal absorbe a todas las criaturas situadas a 3 m o menos de él y que no estén tras cobertura completa, y las conduce a un lugar aleatorio del Plano Astral. Después, el portal se cierra. El portal solo funciona en un sentido y no puede volver a abrirse.

Alas de vuelo

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

Mientras lleves puesta esta capa, puedes emplear una acción de magia para convertirla en un par de alas que se colocan en tu espalda. Las alas durarán 1 hora o hasta que pongas fin al efecto antes de tiempo como acción de magia. Las alas te otorgan una velocidad volando de 18 m. Si estás en el aire cuando desaparezcan las alas, caerás. Cuando desaparezcan, no podrás usarlas de nuevo durante 1d12 horas.

Alfombra voladora

Objeto maravilloso, muy raro

Puedes utilizar una acción de magia y usar la palabra de activación de esta alfombra para hacer que levite y vuele. Se moverá según las indicaciones que le des si estás a 9 m o menos de ella.

Existen cuatro tamaños de *alfombra voladora*. Tu GM elige el tamaño de la alfombra o lo determina al azar tirando en la tabla a continuación. La alfombra puede transportar hasta el doble del peso mostrado en la tabla, pero su velocidad volando se reduce a la mitad si transporta un peso superior a su capacidad normal.

Id100	Tamaño	Capacidad	Velocidad volando
01–20	90 cm × 1,5 m	100 kg	24 m
21–55	1,2 m × 1,8 m	200 kg	18 m
56–80	1,5 m × 2,1 m	300 kg	12 m
81–00	1,8 m × 2,7 m	400 kg	9 m

Aljaba eficiente

Objeto maravilloso, infrecuente

Cada uno de los tres compartimentos de esta aljaba está conectado con un espacio extradimensional, lo que le permite contener muchos objetos sin pesar nunca más de 1 kg. El compartimento más pequeño puede albergar hasta 60 flechas, virotes u objetos similares. El compartimento intermedio puede contener hasta 18 jabalinas u objetos parecidos. En el compartimento más grande caben hasta 6 objetos largos, como arcos, bastones o lanzas.

Puedes extraer cualquier objeto que contenga esta aljaba igual que lo harías con una aljaba o vaina normal.

Amuleto a prueba de detección y localización

Objeto maravilloso, infrecuente (requiere sintonización)

Mientras lleves puesto este amuleto, no podrás ser objetivo de conjuros de adivinación ni ser percibido mediante sensores mágicos de escudriñamiento salvo que lo permitas.

Amuleto de los planos

Objeto maravilloso, muy raro (requiere sintonización)

Mientras lleves puesto este amuleto, podrás usar una acción de magia para nombrar un lugar que conozcas de otro plano de existencia. Después, haz una prueba de Inteligencia (Conocimiento arcano) con CD 15. Si la superas, lanzarás *desplazamiento entre planos*. Si la fallas, tú y cualquier criatura u objeto que se encuentre a 4,5 m o menos de ti os desplazáis a un lugar al azar. Para ello, tira 1d100 y consulta el destino en la tabla a continuación.

IdI00	Destino
01–60	Un sitio al azar en el plano de existencia nombrado.
61–70	Un sitio al azar en un Plano Interior, que se determina tirando 1d6: si sale un 1, el Plano de la Tierra; si sale un 2, el Plano del Agua; si sale un 3, el Plano del Aire; si sale un 4, el Plano del Fuego; si sale un 5, los Parajes Feéricos; si sale un 6, el Páramo Sombrio.
71–80	Un sitio al azar en un Plano Exterior, que se determina tirando 1d8: si sale un 1, Arbórea; si sale un 2, Arcadia; si sale un 3, Bitopía; si sale un 4, Elíseo; si sale un 5, Mechanus; si sale un 6, el Monte Celestia; si sale un 7, las Tierras de las Bestias; si sale un 8, Ysgard.
81–90	Un sitio al azar en un Plano Exterior, que se determina tirando 1d8: si sale un 1, el Abismo; si sale un 2, Aqueronte; si sale un 3, Carceri; si sale un 4, Gehenna; si sale un 5, Hades; si sale un 6, Limbo; si sale un 7, los Nueve Infiernos; si sale un 8, Pandemónium.
91–00	Un sitio al azar en el Plano Astral.

Amuleto de salud

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

Tu Constitución es de 19 mientras lleves puesto este amuleto. No tiene efecto si tu Constitución es de 19 o más sin él.

Anillo de almacenamiento de conjuros

Anillo, raro (requiere sintonización)

Este anillo almacena los conjuros que se lanzan sobre él y los conserva hasta que el portador sintonizado decida usarlos. El anillo puede guardar conjuros con un valor de hasta 5 niveles. Cuando lo encuentres, contendrá 1d6 – 1 niveles de conjuros almacenados, a elección de tu GM.

Cualquier criatura puede lanzar un conjuro de niveles 1 a 5 sobre el anillo si lo toca mientras lanza el conjuro. El único efecto que tendrá el conjuro es que quedará almacenado en el anillo. Si el anillo no puede albergarlo, el conjuro se gastará sin efecto.

El nivel del espacio utilizado para lanzar el conjuro determina cuánto espacio utiliza.

Mientras lleves puesto este anillo, podrás lanzar cualquiera de los conjuros almacenados. El conjuro utiliza el nivel del espacio, la CD de salvación de conjuros, el bonificador de ataque de conjuros y la aptitud mágica del lanzador original, pero, por lo demás, funciona como si tú lo hubieses lanzado. El conjuro lanzado desde el anillo deja de estar almacenado en él, por lo que deja espacio libre.

Anillo de caída de pluma

Anillo, raro (requiere sintonización)

Si caes mientras llevas puesto este anillo, descenderás 18 m por asalto y no sufrirás daño por la caída.

Anillo de calidez

Anillo, infrecuente (requiere sintonización)

Si sufres daño de frío mientras lleves puesto este anillo, ese daño se reduce en 2d8.

Además, las temperaturas de –18 °C o menos no os afectarán ni a ti ni a nada de lo que vistas o lleves.

Anillo de caminar sobre las aguas

Anillo, infrecuente

Mientras lleves puesto este anillo, puedes lanzar *caminar sobre el agua* desde él eligiéndote como objetivo solo a ti.

Anillo de comandar elementales

Anillo, legendario (requiere sintonización)

Todos los *anillos de comandar elementales* están vinculados a uno de los cuatro Planos Elementales; tu GM elige a cuál de ellos o lo determina al azar. Por ejemplo, un *anillo de comandar elementales* (aire) está vinculado al Plano Elemental del Aire.

Cada *anillo de comandar elementales* tiene las dos siguientes propiedades:

Compulsión elemental. Mientras lo lleves puesto, puedes emplear una acción de magia para intentar doblegar a un elemental que puedas ver a 18 m o menos de ti. El elemental hace una tirada de salvación de Sabiduría con CD 18. Si la falla, tendrá el estado de hechizado hasta el principio de tu siguiente turno y tú decidirás qué hace con su movimiento y acción en su siguiente turno.

Perdición elemental. Mientras lo lleves puesto, tendrás ventaja en las tiradas de ataque contra elementales y ellos tendrán desventaja en las tiradas de ataque contra ti.

Concentración elemental. Mientras lleves puesto el anillo, te beneficias de las propiedades adicionales correspondientes al Plano Elemental vinculado al anillo:

Agua. Sabes hablar acuano, obtienes una velocidad nadando de 18 m y puedes respirar bajo el agua.

Aire. Sabes hablar aurano, tienes resistencia al daño de relámpago y una velocidad volando igual a tu velocidad y puedes levitar.

Fuego. Sabes hablar ígneo y tienes inmunidad al daño de fuego.

Tierra. Sabes hablar terrano y tienes resistencia al daño de ácido. El terreno compuesto por escombros, rocas o tierra no cuenta como terreno difícil para ti. Además, puedes moverte a través de tierra sólida o roca como si estas superficies fueran terreno difícil sin alterar la materia que atraviesas. Si acabas tu turno en tierra sólida o roca, irás a parar al espacio sin ocupar más cercano en el que estuviste por última vez.

Lanzamiento de conjuros. El anillo tiene 5 cargas y recupera 1d4 + 1 cargas empleadas cada día, al amanecer. Mientras lleves puesto el anillo, puedes lanzar un conjuro desde él. Elige el conjuro de la lista de conjuros disponibles según el Plano Elemental vinculado al anillo, como se muestra en la tabla a continuación. En ella se indica cuántas cargas debes gastar para lanzar el conjuro, que tiene una CD de salvación de 18.

Plano	Conjuros (cargas)
Agua	<i>Caminar sobre el agua</i> (2 cargas), <i>crear o destruir agua</i> (1 carga), <i>muro de hielo</i> (3 cargas), <i>tormenta de hielo</i> (2 cargas), <i>tsunami</i> (5 cargas)
Aire	<i>Caída de pluma</i> (0 cargas), <i>muro de viento</i> (1 carga), <i>ráfaga de viento</i> (2 cargas), <i>relámpago en cadena</i> (3 cargas)
Fuego	<i>Bola de fuego</i> (2 cargas), <i>manos ardientes</i> (1 carga), <i>muro de fuego</i> (3 cargas), <i>tormenta de fuego</i> (4 cargas)
Tierra	<i>Moldear la piedra</i> (2 cargas), <i>muro de piedra</i> (3 cargas), <i>piel pétrea</i> (3 cargas), <i>terremoto</i> (5 cargas)

Anillo de escudo mental

Anillo, infrecuente (requiere sintonización)

Mientras lleves puesto este anillo, serás inmune a la magia que permita a otras criaturas leer tus pensamientos, determinar si mientes, saber tu alineamiento o averiguar tu tipo de criatura. Otras criaturas solo podrán comunicarse telepáticamente contigo si se lo permites.

Puedes emplear una acción de magia para que el anillo se vuelva imperceptible hasta que uses otra acción de magia para hacerlo perceptible, hasta que te lo quites o hasta que mueras.

Si mueres mientras llevas puesto el anillo, tu alma entrará en él salvo que ya albergue otra alma. Puedes permanecer en el anillo o partir al más allá. Mientras tu alma se encuentre en el anillo, podrás

comunicarte telepáticamente con cualquier criatura que lo lleve puesto. Quien lo utilice no podrá evitar esta comunicación telepática.

Anillo de estrellas fugaces

Anillo, muy raro (requiere sintonización)

Puedes lanzar *luces danzantes* o *luz* desde este anillo.

El anillo tiene 6 cargas y recupera 1d6 cargas empleadas cada día, al amanecer. Puedes gastar las cargas para usar las propiedades a continuación.

Esferas de rayos. Como acción de magia, puedes gastar 2 cargas para crear hasta cuatro esferas de rayos con un diámetro de 90 cm.

Cada esfera aparece en un espacio sin ocupar que puedas ver a 36 m o menos de ti. Las esferas permanecerán mientras mantengas la concentración, hasta 1 minuto. Cada una emite luz tenue en un radio de 9 m.

Como acción adicional, puedes mover cada esfera hasta 9 m, pero no más allá de 36 m respecto a ti. La primera vez que la esfera se acerque a 1,5 m o menos de una criatura distinta de ti que no esté tras cobertura completa, la esfera descargará un relámpago sobre ella y desaparecerá. Esa criatura hará una tirada de salvación de Destreza con CD 15. Si la falla, recibirá daño de relámpago según la cantidad de esferas que hayas creado, como se muestra en la tabla a continuación. Si la supera, recibirá la mitad de daño.

Cantidad de esferas	Daño de relámpago	Cantidad de esferas	Daño de relámpago
1	4d12	3	2d6
2	5d4	4	2d4

Estrellas fugaces. Como acción de magia, puedes gastar entre 1 y 3 cargas. Por cada carga que emplees, lanzarás una mota de luz brillante desde el anillo hacia un punto que puedas ver a 18 m o menos de ti. A todas las criaturas situadas en un cubo de 4,5 m de lado que parta de ese punto les caerá una lluvia de chispas y harán una tirada de salvación de Destreza con CD 15; sufrirán 5d4 de daño radiante si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Fuego feérico. Puedes gastar 1 carga para lanzar *fuego feérico* desde el anillo.

Anillo de evasión

Anillo, raro (requiere sintonización)

Este anillo tiene 3 cargas y recupera 1d3 cargas empleadas cada día, al amanecer. Cuando falles una tirada de salvación de Destreza mientras lo llevas puesto, puedes usar una reacción para gastar 1 carga y superar esa tirada.

Anillo de influencia animal

Anillo, raro

Este anillo tiene 3 cargas y recupera 1d3 cargas empleadas cada día, al amanecer. Mientras lo lleves puesto, puedes gastar 1 carga para lanzar uno de los siguientes conjuros (CD de salvación 13) desde él:

- *Encantar animal*
- *Hablar con los animales*
- *Terror* (solo afecta a bestias)

Anillo de invisibilidad

Anillo, legendario (requiere sintonización)

Mientras lleves puesto este anillo, puedes utilizar una acción de magia para otorgarte el estado de invisible. Permanecerás invisible hasta que te quites el anillo o hasta que emplees una acción adicional para volverte visible de nuevo.

Anillo de invocar djinns

Anillo, legendario (requiere sintonización)

Mientras lleves puesto este anillo, podrás utilizar una acción de magia invocar a un determinado **djinn** del Plano Elemental del Aire. El djinn aparecerá en un espacio sin ocupar que elijas a 36 m o menos de ti. Permanecerá mientras mantengas la concentración, hasta un máximo de 1 hora o hasta que sus puntos de golpe se reduzcan a 0.

Mientras esté invocado, el djinn será amistoso contigo y tus aliados y obedecerá tus órdenes. Si no le das ninguna, el djinn se defenderá de los atacantes, pero no llevará a cabo ninguna otra acción.

Una vez que se haya ido, no se podrá volver a invocarlo durante 24 horas. El anillo se volverá no mágico si el djinn muere.

Los anillos de invocar djinns suelen ser obra de los propios djinns que invocan, que los entregan a los mortales como regalos de amistad o muestras de aprecio.

Anillo de libertad de acción

Anillo, raro (requiere sintonización)

Mientras lleves puesto este anillo, el terreno difícil no te costará movimiento adicional. Además, la magia no puede reducir ninguna de tus velocidades ni causar que tengas los estados de apresado o paralizado.

Anillo de los tres deseos

Anillo, legendario

Mientras lleves puesto este anillo, puedes gastar 1 de sus 3 cargas para lanzar *deseo* desde él. El anillo se volverá no mágico cuando utilices la última carga.

Anillo de natación

Anillo, infrecuente

Tienes una velocidad nadando de 12 m mientras lleves puesto este anillo.

Anillo de protección

Anillo, raro (requiere sintonización)

Recibes un bonificador de +1 a la clase de armadura y a las tiradas de salvación mientras lleves puesto este anillo.

Anillo de regeneración

Anillo, muy raro (requiere sintonización)

Mientras lleves puesto este anillo, recuperarás 1d6 puntos de golpe cada 10 minutos si tienes al menos 1 punto de golpe. Si pierdes una parte del cuerpo, el anillo hace que te vuelva a crecer y recupere su funcionalidad completa tras 1d6 + 1 días si te mantienes con al menos 1 punto de golpe durante todo ese tiempo.

Anillo de resistencia

Anillo, raro

Mientras lleves puesto este anillo, tendrás resistencia a un tipo de daño. La piedra preciosa engastada indica el tipo, que tu GM elige o determina al azar tirando en la siguiente tabla.

Id10	Tipo de daño	Piedra preciosa
1	Ácido	Perla
2	Frío	Turmalina
3	Fuego	Granate
4	Fuerza	Zafiro
5	Necrótico	Azabache
6	Psíquico	Jade
7	Radiante	Topacio
8	Relámpago	Citrino
9	Trueno	Espinela
10	Veneno	Amatista

Anillo de retorno de conjuros

Anillo, legendario (requiere sintonización)

Mientras lleves puesto este anillo, tienes ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros. Si superas la tirada de un conjuro de nivel 7 o inferior, dicho conjuro no tendrá ningún efecto sobre ti. Si el conjuro solo te hacía objetivo a ti y no creó un área de efecto, puedes emplear una reacción para devolverle el conjuro al lanzador, que deberá hacer una tirada de salvación contra él usando su propia CD de salvación de conjuros.

Anillo de salto

Anillo, infrecuente (requiere sintonización)

Mientras lleves puesto este anillo, puedes lanzar **salto** desde él, pero solo puedes hacerte objetivo a ti.

Anillo de telequinesis

Anillo, muy raro (requiere sintonización)

Mientras lleves puesto este anillo, puedes lanzar **telequinesis** desde él.

Anillo de visión de rayos X

Anillo, raro (requiere sintonización)

Mientras lleves puesto este anillo, puedes emplear una acción de magia para obtener visión de rayos X hasta 9 m durante 1 minuto. Para ti, los objetos sólidos que haya dentro de ese radio se verán transparentes y no impedirán el paso de la luz. La visión puede atravesar 30 cm de piedra, 2,5 cm de cualquier metal común o hasta 90 cm de madera o tierra. Una sustancia más gruesa o una lámina fina de plomo bloquearán la visión.

Cada vez que vuelvas a usar el anillo antes de hacer un descanso largo, deberás superar una tirada de salvación de Constitución con CD 15 o sumará 1 nivel de cansancio.

Anillo del carnero

Anillo, raro (requiere sintonización)

Este anillo tiene 3 cargas y recupera 1d3 cargas empleadas cada día, al amanecer. Mientras lo lleves puesto, puedes emplear una acción de magia para gastar entre 1 y 3 cargas y hacer un ataque de conjuro a distancia contra una criatura que puedas ver a 18 m o menos de ti. El anillo producirá una cabeza de carnero espectral y hará su tirada de ataque con un bonificador de +7. Si acierta, por cada carga empleada, el objetivo sufrirá 2d10 de daño de fuerza y será empujado 1,5 m respecto a ti.

De forma alternativa, puedes gastar entre 1 y 3 de las cargas del anillo como acción de magia para tratar de romper un objeto no mágico que puedas ver a 18 m o menos de ti que no lleve ni vista alguien. El anillo realizará una prueba de Fuerza con un bonificador de +5 por cada carga que emplees.

Anteojos de encantamiento

Objeto maravilloso, infrecuente (requiere sintonización)

Estas lentes de cristal cubren los ojos y tienen 3 cargas. Mientras las lleves puestas, puedes gastar 1 o más cargas para lanzar **hechizar persona** (CD de salvación 13). Si empleas 1 carga, podrás lanzar la versión de nivel 1 del conjuro. Aumentarás el nivel del conjuro en 1 por cada carga adicional que emplees. Las lentes recuperan todas las cargas empleadas cada día, al amanecer.

Anteojos de la noche

Objeto maravilloso, infrecuente

Mientras lleves estas lentes oscuras, tienes visión en la oscuridad hasta 18 m. Si ya posees visión en la oscuridad, estos anteojos aumentan su alcance en 18 m.

Anteojos de visión minuciosa

Objeto maravilloso, infrecuente

Estas lentes de cristal cubren los ojos. Mientras las lleves puestas, podrás ver mucho mejor de lo normal hasta una distancia de 30 cm: tendrás visión en la oscuridad hasta esa distancia y ventaja en las pruebas de Inteligencia (Investigación) para examinar algo a esa distancia o menos.

Anteojos de vista de águila

Objeto maravilloso, infrecuente

Estas lentes de cristal cubren los ojos. Mientras las lleves puestas, tendrás ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista. En condiciones de buena visibilidad, podrás ver detalles de criaturas y objetos muy lejanos de incluso 60 cm de diámetro.

Aparato del crustáceo

Objeto maravilloso, legendario

A simple vista, este objeto parece un barril de hierro sellado que pesa 250 kg. El barril tiene un pestillo escondido, que se puede encontrar si se supera una prueba de Inteligencia (Investigación) con CD 20. Si se abre el pestillo, se accede a una escotilla en un extremo del barril, en el que pueden entrar dos criaturas Medianas o más pequeñas arrastrándose. Al fondo hay diez palancas dispuestas en fila en posición neutra que pueden levantarse o bajarse. Si se usan determinadas palancas, el aparato se transforma en una especie de langosta gigante.

El *aparato del crustáceo* es un objeto Grande con el siguiente perfil: CA de 20, 200 pg, velocidad 9 m, nadar 9 m (o 0 m en ambos casos si las patas no están extendidas) e inmunidad al daño psíquico y de veneno.

El aparato puede utilizarse como vehículo, pero requiere un piloto para ello. Mientras la escotilla esté cerrada, el compartimento es estanco y hermético. Contiene aire suficiente para respirar durante 10 horas, divididas entre el número de criaturas que necesiten respirar en su interior.

El aparato flota en el agua. También puede sumergirse a una profundidad de 270 m. Por debajo de esta profundidad, el vehículo sufre 2d6 de daño contundente cada minuto debido a la presión.

Una criatura que esté en el compartimento puede emplear una acción de utilizar para subir o bajar hasta dos de las palancas del aparato. Después de

Palancas del aparato del crustáceo

Palanca	Subida	Bajada
1	Las patas se extienden, lo que permite que el aparato camine y nade.	Las patas se retraen, lo que reduce la velocidad y la velocidad nadando del aparato a 0 e impide que se beneficie de ningún bonificador a su velocidad.
2	La persiana de la ventana delantera se abre.	La persiana de la ventana delantera se cierra.
3	Las persianas de las ventanas laterales se abren (dos por lado).	Las persianas de las ventanas laterales se cierran (dos por lado).
4	Se extienden dos pinzas desde la parte delantera del aparato.	Las pinzas se retraen.
5	Cada pinza extendida lleva a cabo el siguiente ataque cuerpo a cuerpo: +8 a acertar, alcance 1,5 m. <i>Acierto: 7 (2d6)</i> de daño contundente.	Cada pinza extendida lleva a cabo el siguiente ataque cuerpo a cuerpo: +8 a acertar, alcance 1,5 m. <i>Acierto: el objetivo tendrá el estado de agarrado (CD 15 para escapar).</i>
6	Si las patas están extendidas, el aparato camina o nada hacia delante.	Si las patas están extendidas, el aparato camina o nada hacia atrás.
7	Si las patas están extendidas, el aparato gira 90 grados a la izquierda.	Si las patas están extendidas, el aparato gira 90 grados a la derecha.
8	Unas linternas con forma de ojo emiten luz brillante en un radio de 9 m y luz tenue 9 m más allá.	La luz se apaga.
9	El aparato desciende hasta 6 m en un medio líquido.	El aparato asciende hasta 6 m en un medio líquido.
10	La escotilla trasera se abre.	La escotilla trasera se cierra.

cada uso, la palanca regresa a su posición neutra. Cada palanca, de izquierda a derecha, funciona como se muestra en la tabla “Palancas del aparato del crustáceo”.

Arco de energía

Arma (arco corto o largo), muy rara (requiere sintonización)

Recibes un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con esta arma mágica, que no tiene cuerda. Cada vez que armes el brazo para disparar, aparecerá una flecha mágica de energía dorada, encocada y lista para disparar. Al impactar, las flechas de esta arma causan daño de fuerza en lugar de daño perforante, y desaparecerán cuando acierten o fallen a su objetivo. Hasta que desaparezcan, las flechas emiten luz brillante en un radio de 6 m y luz tenue 6 m más allá.

El arma tiene las siguientes propiedades adicionales:

Escalera de energía. Como acción de magia, puedes disparar una ráfaga de flechas de energía desde esta arma hacia un muro a 18 m o menos de ti. Las flechas se convierten en peldaños brillantes que sobresalen del muro y forman una escalera mágica de hasta 18 m en él. La escalera durará 1 minuto y luego desaparecerá.

Flecha apresadora. Cuando uses esta arma para hacer un ataque a distancia contra una criatura, puedes intentar apresarla en lugar de infligirle

daño. Si la flecha acierta, el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 15 o tendrá el estado de apresada durante 1 minuto. Como acción, una criatura apresada por una flecha puede hacer una prueba de Fuerza (Atletismo) con CD 20 para intentar liberarse. Si tiene éxito, se librará del efecto.

Flecha transportadora. Como acción de magia, puedes disparar una flecha de energía desde esta arma hacia un objetivo que puedas ver a 18 m o menos de ti. El objetivo puede ser una criatura voluntaria Mediana o más pequeña o un objeto que nadie vista o lleve, siempre y cuando sea lo bastante pequeño como para caber en un cubo de 1,5 m de lado. La flecha teletransporta al objetivo a un espacio sin ocupar que puedas ver a 3 m o menos de ti.

Arco juramentado

Arma (arco corto o largo), muy rara (requiere sintonización)

Cuando coloques una flecha en este arco, susurrará en élfico: “Pronta derrota para mis enemigos”. Siempre que uses esta arma para hacer un ataque a distancia, puedes decir o señalar las palabras de activación “pronta muerte a aquellos que me han perjudicado”. El objetivo de tu ataque se convertirá en tu enemigo jurado hasta que muera o hasta que amanezca 7 días después. Solo puedes tener un enemigo jurado a la vez. Cuando muera, podrás elegir otro después del siguiente amanecer.

Cuando realices una tirada de ataque a distancia con esta arma contra tu enemigo jurado, tendrás ventaja. Asimismo, tu objetivo no obtendrá ningún beneficio de cobertura media o tres cuartos y tú no tendrás desventaja debido al alcance largo. Si el ataque acierta, tu enemigo jurado sufrirá 3d6 de daño perforante adicional.

Mientras tu enemigo jurado esté vivo, tendrás desventaja en las tiradas de ataque con el resto de armas.

Arma +1, +2 o +3

Arma (cualquiera sencilla o marcial), infrecuente (+1), rara (+2) o muy rara (+3)

Tienes un bonificador a las tiradas de ataque y de daño que hagas con esta arma mágica. El bonificador depende de la rareza del arma.

Arma de advertencia

Arma (cualquiera sencilla o marcial), infrecuente (requiere sintonización)

Mientras esta arma esté dentro de tu alcance y tengas sintonización con ella, tú y tus aliados a 9 m o menos de ti obtenéis los siguientes beneficios:

Alarma. El arma despierta mágicamente a cada sujeto que esté durmiendo de forma normal cuando comience un combate. Este beneficio no despierta a los sujetos que duerman a causa de un sueño inducido mediante magia.

Preparación sobrenatural. Todos los sujetos tienen ventaja en sus tiradas de iniciativa.

Arma feroz

Arma (cualquiera sencilla o marcial), rara

Esta arma mágica causa 2d6 de daño adicional a cualquier criatura a la que acierte. El daño adicional será del mismo tipo que el daño normal del arma.

Armadura +1, +2 o +3

Armadura (ligera, media o pesada), rara (+1), muy rara (+2) o legendaria (+3)

Obtienes un bonificador a la clase de armadura mientras lleves esta armadura. El bonificador depende de su rareza.

Armadura adamantina

Armadura (cualquier armadura media o pesada, salvo armadura de pieles), infrecuente

Esta armadura viene reforzada con adamantina, una de las sustancias más duras que existen. Mientras la lleves puesta, cualquier crítico contra ti se convierte en un impacto normal.

Armadura de invulnerabilidad

Armadura (armadura de placas), legendaria (requiere sintonización)

Tienes resistencia al daño contundente, cortante y perforante mientras lleves esta armadura.

Armazón de metal. Puedes emplear una acción de magia para concederte inmunidad al daño contundente, cortante y perforante durante 10 minutos o hasta que dejes de llevar esta armadura. Una vez utilizada, esta propiedad no puede volver a usarse hasta el siguiente amanecer.

Armadura de mithral

Armadura (cualquier armadura media o pesada, salvo armadura de pieles), infrecuente

El mithral es un metal flexible y ligero. Una armadura hecha de esta sustancia puede ponerse bajo ropajes normales. Si la armadura normalmente causa desventaja en pruebas de Destreza (Sigilo) o tiene un requisito de Fuerza, la versión de mithral no lo hace.

Armadura de placas de etereidad

Armadura (armadura de placas o media armadura), legendaria (requiere sintonización)

Mientras lleves esta armadura, puedes emplear una acción de magia y usar una palabra de activación para obtener los efectos del conjuro *excursión etérea*. El conjuro termina inmediatamente si te quitas la armadura o si empleas una acción de magia para repetir la palabra de activación. Esta propiedad de la armadura no puede volver a usarse hasta el siguiente amanecer.

Armadura de placas enana

Armadura (armadura de placas o media armadura), muy rara

Mientras lleves esta armadura, obtendrás un bonificador de +2 a la clase de armadura. Además, si cualquier efecto te desplaza por el suelo contra tu voluntad, puedes usar una reacción para reducir hasta 3 m la distancia en que te mueves.

Armadura de resistencia

Armadura (ligera, media o pesada), rara (requiere sintonización)

Tienes resistencia a un tipo de daño mientras lleves esta armadura. Tu GM elige el tipo o lo determina al azar tirando en la tabla a continuación.

Id10	Tipo de daño	Id10	Tipo de daño
1	Ácido	6	Psíquico
2	Frío	7	Radiante
3	Fuego	8	Relámpago
4	Fuerza	9	Trueno
5	Necrótico	10	Veneno

Armadura de vulnerabilidad

Armadura (ligera, media o pesada), rara (requiere sintonización)

Mientras lleves esta armadura, tienes resistencia a un tipo de daño de entre los siguientes: contundente, cortante o perforante. Tu GM elige el tipo o lo determina al azar.

Maldición. Esta armadura está maldita, circunstancia que solo se revela cuando se lanza el conjuro *identificar* sobre ella o te sintonizas con ella. Al sintonizarte con la armadura, sufres la maldición hasta que seas el objetivo del conjuro *levantar maldición* u otro efecto mágico similar. Quitarse la armadura no pone fin a la maldición. Mientras sufras la maldición, serás vulnerable a dos de los tres tipos de daño asociados con la armadura (salvo al que tienes resistencia gracias a ella).

Armadura demoníaca

Armadura (ligera, media o pesada), muy rara (requiere sintonización)

Mientras lleves esta armadura, obtendrás un bonificador de +1 a la clase de armadura y conocerás el idioma abisal. Además, los guanteletes con garras de la armadura permiten que tus ataques sin armas causen 1d8 de daño cortante en lugar del daño contundente habitual, y obtienes un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño de tus ataques sin armas.

Maldición. Una vez que te pones esta armadura, no puedes quitártela hasta que seas el objetivo de un conjuro *levantar maldición* u otro efecto mágico similar. Mientras la lleves puesta, tendrás desventaja en las tiradas de ataque contra demonios y en las tiradas de salvación contra sus conjuros y capacidades especiales.

Babuchas de trepar cual arácnido

Objeto maravilloso, infrecuente (requiere sintonización)

Mientras lleves puesto este calzado ligero, podrás moverte hacia arriba, hacia abajo y de lado por superficies verticales, así como por techos. Esta manera de moverse no requiere del uso de las manos, que quedan libres. Tienes una velocidad trepando igual a tu velocidad. No obstante, las babuchas no te permiten desplazarte de esta forma por una superficie resbaladiza, como una zona cubierta por hielo o aceite.

Bandas de hierro

Objeto maravilloso, raro

Esta esfera de hierro oxidada mide 7,5 cm de diámetro y pesa 0,5 kg. Puedes emplear una acción de magia para lanzarla contra una criatura Enorme o más pequeña que puedas ver a 18 m o menos de ti. En el recorrido del lanzamiento, la esfera se abre en una maraña de bandas de metal.

Realiza una tirada de ataque a distancia con un bonificador de ataque igual a tu modificador por Destreza más tu bonificador por competencia. Si acierta, el objetivo tiene el estado de apresado hasta que utilices una acción adicional para dar una orden y liberarlo. Si haces esto o si el ataque yerra, las bandas se contraerán y volverán a convertirse en una esfera.

Cualquier criatura que toque las bandas, incluida la que está apresada, puede emplear una acción para realizar una prueba de Fuerza (Atletismo) con CD 20 para romper las bandas de hierro. Si la supera, el objeto se destruye y la criatura apresada se libera. Si la falla, cualquier otro intento de romper las bandas por parte de la criatura fallará automáticamente hasta que hayan transcurrido 24 horas.

Una vez que se utilizan las bandas, no podrán volver a usarse hasta el siguiente amanecer.

Baraja de ilusiones

Objeto maravilloso, infrecuente

Esta caja contiene una baraja de cartas. Una baraja completa tiene 34 cartas: 32 de ellas muestran criaturas concretas y las otras 2 tienen una superficie espejada. A una baraja encontrada como tesoro le suelen faltar 1d20 – 1 cartas.

La magia de la baraja solo funciona si las cartas se roban al azar. Puedes utilizar una acción de magia para robar una carta al azar de la baraja y tirarla al suelo, a un punto que esté a 9 m o menos de ti. Una ilusión de una criatura, que se determina tirando en la tabla “Baraja de ilusiones”, se formará sobre la carta y permanecerá hasta que se disipe. La criatura ilusoria que crea la carta se parece a una criatura real de su tipo y se comporta como tal, excepto porque no puede hacer daño. Mientras estés a 36 m o menos de una criatura ilusoria y puedas verla, podrás emplear una acción de magia para moverla a cualquier lugar situado a 9 m o menos de la carta.

Cualquier interacción física con la criatura ilusoria revelará que es falsa, ya que los objetos la atravesarán. Si una criatura emplea una acción de estudiar para inspeccionarla, identificará que es una ilusión si supera una prueba de Inteligencia (Investigación) con CD 15. La ilusión durará hasta que se disipe (mediante un conjuro *disipar magia* o un efecto similar) o hasta que alguien mueva la carta. Cuando la ilusión concluya, la imagen de la carta desaparecerá y esa carta no se podrá volver a usar.

Baraja de ilusiones

Id100	Ilusión*
01–03	Archimago
04–06	Asesino
07–09	Basilisco
10–12	Berserker
13–15	Caballero
16–18	Capitán bandido
19–21	Dragón rojo adulto
22–24	Druida
25–27	Erinia
28–30	Ettin
31–33	Gigante de escarcha
34–36	Gigante de fuego
37–39	Gigante de las colinas
40–42	Gigante de las nubes
43–45	Gólem de hierro
46–48	Guerrero gnoll
49–51	Guerrero goblin
52–54	Guerrero hobgoblin
55–57	Guerrero kobold
58–60	Guerrero osgo
61–63	Guerrero veterano
64–66	Guiverno
67–69	Íncubo
70–72	Liche
73–75	Medusa
76–78	Naga guardiana
79–81	Ogro
82–84	Oni
85–87	Sacerdote
88–90	Saga de la noche
91–93	Súcubo
94–96	Troll
97–00	El dueño de la baraja

*Los perfiles de las criaturas (salvo el dueño de la baraja) aparecen en el capítulo “Monstruos”.

Baraja misteriosa

Objeto maravilloso, legendario

Esta baraja, que normalmente se encuentra dentro de una caja o bolsa, contiene cartas hechas de marfil o vitela. La mayoría (el 75 %) de estas barajas tienen trece cartas, aunque algunas tienen veintidós. Utiliza la columna correspondiente de la tabla “Baraja misteriosa” para determinar al azar las cartas que se roban de la baraja.

Antes de robar una carta, debes declarar cuántas pretendes robar y, a continuación, robarlas al azar. Cualquier carta robada por encima de la cantidad declarada no tiene efecto. Por lo demás, en cuanto robes una carta de la baraja, su magia producirá el efecto que corresponda. Debes robar cada carta antes de que pase 1 hora desde el robo anterior. Si no robas la cantidad de cartas declaradas, las cartas restantes saldrán volando de la baraja por su cuenta y tendrán efecto a la vez.

Cuando robas una carta, desaparece. A menos que sea el Loco o el Bufón, la carta volverá a la baraja, por lo que será posible robarla dos veces (cuando el Loco o el Bufón hayan dejado la baraja, tira de nuevo en la tabla si vuelve a salir una de ellas).

Baraja misteriosa

Id100 (baraja de 13 cartas)	Id100 (baraja de 22 cartas)	Carta
01–08	01–05	Bufón
09–16	06–10	Caballero
—	11–14	Calabozo
17–24	15–18	Calavera
25–32	19–22	Canalla
—	23–27	Cometa
33–36	28–31	El Vacío
—	32–36	Equilibrio
—	37–41	Erudito
37–44	42–46	Estrella
45–52	47–50	Euríale
—	51–54	Garras
—	55–59	Gema
—	60–64	Hados
53–60	65–68	Llamas
61–68	69–73	Llave
—	74–77	Loco
69–76	78–82	Luna
—	83–86	Rompecabezas
77–84	87–90	Ruina
85–92	91–95	Sol
93–00	96–00	Trono

Los efectos de cada carta se describen a continuación.

Bufón. Tienes ventaja en las pruebas con d20 durante las próximas 72 horas, o puedes robar dos cartas más de las que declaraste.

Caballero. Consigues los servicios de un **caballero**, que aparece mágicamente en un espacio sin ocupar de tu elección a 9 m o menos de ti. El

caballero tiene tu mismo alineamiento y te servirá con lealtad hasta la muerte, creyendo que el destino le ha llevado hasta ti. Habla con tu GM para darle un nombre y un trasfondo a este PNJ. Tu GM puede emplear un perfil distinto para el caballero, según considere.

Calabozo. Desapareces y quedas sepultado en un estado de animación suspendida en una esfera extradimensional. Todo lo que llevaras y vistieras desaparece contigo salvo los artefactos, que se quedan en el espacio que ocupabas cuando desapareciste. Permanecerás encarcelado hasta que te encuentren y te saquen de la esfera. No se te puede localizar mediante magia de adivinación, pero sí mediante un conjuro *deseo*. No robas más cartas.

Calavera. Un **avatar de la muerte** (consulta el perfil en esta página) aparece en un espacio sin ocupar lo más cerca posible de ti. El avatar se muestra como un esqueleto fantasmal vestido con una raída túnica negra, porta una guadaña espectral y solo te atacará a ti. El avatar desaparecerá cuando sus puntos de golpe se reduzcan a 0 o cuando mueras. Si uno de tus aliados intenta hacerle daño, ese aliado invocará otro **avatar de la muerte**. El nuevo avatar aparecerá en un espacio sin ocupar lo más cerca posible de ese aliado y solo le atacará a él. Tus aliados y tú solo podéis invocar un avatar cada uno como consecuencia de este robo. Cualquier criatura que sucumba ante un avatar no puede revivir.

Avatar de la muerte

Muerto viviente Mediano, neutral malvado

CA: 20 **Iniciativa:** +3 (13)

PG: la mitad de los pg máximos de su invocador

Velocidad: 18 m, volar 18 m (levitar)

	MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.		
FUE	16	+3	+3	DES	16	+3	+3	CON	16	+3	+3
INT	16	+3	+3	SAB	16	+3	+3	CAR	16	+3	+3

Inmunidades: necrótico, veneno; asustado, cansancio, envenenado, hechizado, inconsciente, paralizado, petrificado

Sentidos: visión verdadera 18 m, Percepción pasiva 13

Idiomas: todos los que conozca su invocador

VD: ninguno (0 PX; BC igual al de su invocador)

Atributos

Movimiento incorpóreo. El avatar puede moverse a través de otras criaturas y objetos como si fueran terreno difícil. Recibe 5 (1d10) de daño de fuerza si acaba su turno dentro de un objeto.

Acciones

Ataque múltiple. El avatar realiza una cantidad de ataques con su guadaña segadora igual a la mitad del bonificador por competencia de su invocador (redondeando hacia arriba).

Guadaña segadora. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: acierto automático, alcance 1,5 m. *Acierto:* 7 (1d8 + 3) de daño cortante más 4 (1d8) de daño necrótico.

Canalla. Un PNJ a elección de tu GM se vuelve hostil hacia ti. No conoces la identidad de este personaje hasta que el PNJ u otra persona la revelen. Salvo un conjuro *deseo* o la intercesión divina, nada puede hacer que esta hostilidad cese.

Cometa. La próxima vez que entables combate contra una o más criaturas hostiles, puedes elegir a una como tu adversario cuando tires iniciativa. Si reduces a 0 los puntos de golpe de tu adversario durante el combate, tendrás ventaja en las tiradas de salvación contra muerte durante 1 año. Si alguien reduce a 0 los puntos de golpe de tu adversario elegido o si no eliges uno, esta carta no tendrá ningún efecto.

El Vacío. Tu alma se extrae de tu cuerpo y va a parar al interior de un objeto situado en un lugar a elección de tu GM. Uno o más seres poderosos custodian ese sitio. Mientras tu alma esté atrapada de esta manera, tu cuerpo permanece inerte, deja de envejecer y no necesita comida, agua ni aire. Un conjuro *deseo* no puede devolver tu alma a tu cuerpo, pero revelará el paradero del objeto que la alberga. No robas más cartas.

Equilibrio. Puedes aumentar una de tus puntuaciones de característica en 2 hasta un máximo de 22, siempre y cuando reduzcas otra puntuación de característica en 2. No puedes reducir una característica con una puntuación de 5 o menos. Como alternativa, puedes decidir no ajustar tus puntuaciones de característica. En ese caso, esta carta no tendrá ningún efecto.

Erudito. En cualquier momento que quieras hasta un año después de robar esta carta, podrás hacer una pregunta mientras meditas y recibirás mentalmente una respuesta veraz a dicha cuestión.

Estrella. Aumenta en 2 una de tus puntuaciones de característica, hasta un máximo de 24.

Euríale. La cara de medusa de la carta te lanza una maldición. Recibes un penalizador de -2 a las tiradas de salvación mientras estés bajo su influjo. Solo un dios o la magia de la carta de los Hados pueden acabar con esta maldición.

Garras. Todos los objetos mágicos que vistas o lleses contigo se desintegran. Los artefactos que poseas se desvanecerán.

Gema. Aparecen a tus pies veinticinco joyas con un valor de 2000 po cada una o cincuenta gemas con un valor de 1000 po cada una.

Hados. El tejido del universo se desteje y se teje de nuevo, lo que te permite evitar o borrar un suceso, como si nunca hubiera ocurrido. Puedes usar esta magia tan pronto como robes la carta o en cualquier momento antes de morir.

Llamas. Un poderoso diablo se convierte en tu enemigo. Buscará tu ruina y te atormentará, además de regodearse con tu sufrimiento antes de intentar matarte. Esta enemistad dura hasta que el diablo o tú muráis.

Llave. Aparece en tus manos un arma mágica rara o de mayor rareza con la que eres competente. Tu GM elige el arma.

Loco. Tienes desventaja en las pruebas con d20 durante las próximas 72 horas. Roba otra carta, que no contará como uno de los robos declarados.

Luna. Obtienes la capacidad de lanzar el conjuro *deseo* 1d3 veces.

Rompecabezas. Tu Inteligencia o Sabiduría se reducen permanentemente en 1d4 + 1 (hasta un mínimo de 1). Puedes robar una carta más de las que declaraste.

Ruina. Pierdes todas las riquezas que lleves o poseas, excepto los objetos mágicos. Las propiedades que puedas llevar encima desaparecen. Pierdes todos los negocios, edificios y tierras que poseas de la manera que menos altere la realidad. Cualquier documento que pruebe que deberías poseer las riquezas perdidas por esta carta también desaparece.

Sol. Un objeto mágico (a elección de tu GM) aparece en tus manos. Además, hasta que mueras, obtienes 10 puntos de golpe temporales cada día, al amanecer.

Trono. Obtienes competencia y pericia en Historia, Intimidación, Perspicacia o Persuasión, a tu elección. Además, obtienes de pleno derecho la propiedad de una pequeña fortaleza en alguna parte del mundo. Sin embargo, la fortaleza es hogar de uno o más monstruos, que deberás expulsar antes de reclamarla como tuya.

Bastón de acróbata

Arma (bastón), muy rara (requiere sintonización)

Tienes un bonificador de +2 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con esta arma mágica.

Mientras la sostengas, puedes hacer que emita una luz tenue verde hasta 3 m, ya sea como acción adicional o tras tirar iniciativa, o bien extinguir esa luz como acción adicional.

Mientras sostengas el arma, puedes emplear una acción adicional para modificar su forma y convertirla en una vara de 15 cm (para guardarla con facilidad) o una pértiga de 3 m, o volver a transformarla en un bastón. La vara solo se desplegará si las dimensiones del entorno lo permiten.

Dependiendo de su forma, el arma tiene las siguientes propiedades adicionales:

Arma a distancia (solo en forma de bastón). Esta arma tiene la propiedad “arrojadiza”, con un alcance normal de 9 m y un alcance largo de 36 m. Inmediatamente después de que hagas un ataque a distancia con el arma, regresará volando a tu mano.

Ayuda acrobática (solo en forma de bastón o pértiga de 3 m). Mientras sostienes esta arma, tienes ventaja en las pruebas de Destreza (Acrobacias).

Desviar ataque (solo en forma de bastón). Si te aciertan con un ataque mientras sostienes el arma, puedes emplear una reacción para girar el arma a tu alrededor, lo que te proporcionará un bonificador de +5 a la clase de armadura contra el ataque al que reaccionas, lo que podría hacer que falle. No podrás volver a usar esta propiedad hasta que finalices un descanso corto o largo.

Bastón de curación

Bastón, raro (requiere sintonización por parte de un bardo, clérigo o druida)

Este bastón tiene 10 cargas. Mientras lo empuñes, puedes lanzar un conjuro de la tabla a continuación desde él empleando tu modificador por aptitud mágica. En ella se indica cuántas cargas debes gastar para lanzar el conjuro.

Conjuro	Coste en cargas
Curar heridas	1 carga por nivel del conjuro (máximo 4 para un conjuro de nivel 4)
Curar heridas en masa	5
Restablecimiento menor	2

Recuperar cargas. El bastón recupera 1d6 + 4 cargas empleadas cada día, al amanecer. Si gastas la última carga, tira 1d20. Si el resultado es 1, el bastón se desvanece tras un destello y se pierde para siempre.

Bastón de enjambre de insectos

Bastón, raro (requiere sintonización por parte de un bardo, brujo, clérigo, druida, hechicero o mago)

Este bastón tiene 10 cargas.

Nube de insectos. Mientras empuñes el bastón, puedes emplear una acción de magia y gastar 1 carga para hacer que un enjambre de insectos inofensivos llene una emanación de 9 m que se origina en ti. Los insectos permanecerán durante 10 minutos y convertirán el área en una zona muy oscura para todas las criaturas menos para ti. Un viento fuerte (por ejemplo, el que crea *ráfaga de viento*) dispersará el enjambre y pondrá fin al efecto.

Conjuros. Mientras empuñes el bastón, puedes lanzar un conjuro de la tabla a continuación desde él empleando tu CD de salvación de conjuros y tu modificador de ataque de conjuros. En ella se indica cuántas cargas debes gastar para lanzar el conjuro.

Conjuro	Coste en cargas
Insecto gigante	4
Plaga de insectos	5

Recuperar cargas. El bastón recupera 1d6 + 4 cargas empleadas cada día, al amanecer. Si gastas la última carga, tira 1d20. Si el resultado es 1, un enjambre de insectos engulle el bastón, lo destruye y luego se dispersa.

Bastón de escarcha

Bastón, muy raro (requiere sintonización por parte de un brujo, druida, hechicero o mago)

Mientras empuñes este bastón, tendrás resistencia al daño de frío.

Conjuros. El bastón tiene 10 cargas. Mientras lo empuñes, puedes lanzar un conjuro de la tabla a continuación desde él empleando tu CD de salvación de conjuros. En ella se indica cuántas cargas debes gastar para lanzar el conjuro.

Conjuro	Coste en cargas	Conjuro	Coste en cargas
Cono de frío	5	Nube de oscurecimiento	1
Muro de hielo	4	Tormenta de hielo	4

Recuperar cargas. El bastón recupera 1d6 + 4 cargas empleadas cada día, al amanecer. Si gastas la última carga, tira 1d20. Si el resultado es 1, el bastón se convierte en agua y se destruye.

Bastón de fuego

Bastón, muy raro (requiere sintonización por parte de un brujo, druida, hechicero o mago)

Mientras empuñes este bastón, tendrás resistencia al daño de fuego.

Conjuros. El bastón tiene 10 cargas. Mientras lo empuñes, puedes lanzar un conjuro de la tabla a continuación desde él empleando tu CD de salvación de conjuros. En ella se indica cuántas cargas debes gastar para lanzar el conjuro.

Conjuro	Coste en cargas	Conjuro	Coste en cargas
Bola de fuego	3	Muro de fuego	4
Manos ardientes	1		

Recuperar cargas. El bastón recupera 1d6 + 4 cargas empleadas cada día, al amanecer. Si gastas la última carga, tira 1d20. Si el resultado es 1, el bastón se convierte en cenizas y se destruye.

Bastón de impacto

Bastón, muy raro (requiere sintonización)

Este bastón se puede usar a modo de bastón mágico que otorga un bonificador de +3 a las tiradas de ataque y de daño realizadas con él.

El bastón tiene 10 cargas. Cuando aciertes con un ataque cuerpo a cuerpo con él, podrás gastar

hasta 3 cargas. Por cada carga empleada, el objetivo recibirá 1d6 de daño de fuerza adicional.

Recuperar cargas. El bastón recupera 1d6 + 4 cargas empleadas cada día, al amanecer. Si gastas la última carga, tira 1d20. Si el resultado es 1, el bastón se convierte en un bastón no mágico.

Bastón de la pitón

Bastón, infrecuente (requiere sintonización)

Como acción de magia, puedes lanzar este bastón para que caiga en un espacio sin ocupar a 3 m o menos de ti, lo que hará que se convierta en una **serpiente constrictora gigante** en ese espacio. La serpiente estará bajo tu control, compartirá tu orden de iniciativa y su turno irá justo después del tuyo.

En tu turno, puedes dar órdenes mentales a la serpiente (no requiere acción) si se encuentra a 18 m o menos de ti y no tienes el estado de incapacitado. Tú decides la acción que llevará a cabo la serpiente y adónde se desplazará durante su turno, o puedes darle una orden general, como atacar a tus enemigos o proteger un lugar. Si no le das ninguna, se defenderá.

Como acción adicional, puedes hacer que la serpiente recupere su forma de bastón en el espacio en el que se encuentre, pero no podrás volver a usar esta propiedad durante 1 hora. Si los puntos de golpe de la serpiente se reducen a 0, morirá y recuperará su forma de bastón. Luego, el bastón se hará añicos y se destruirá. Si la serpiente recupera la forma de bastón antes de perder todos sus puntos de golpe, los recuperará todos.

Bastón de los bosques

Bastón, raro (requiere sintonización)

Este bastón tiene 6 cargas y se puede usar a modo de bastón mágico que otorga un bonificador de +2 a las tiradas de ataque y de daño realizadas con él. Mientras lo empuñes, obtendrás un bonificador de +2 a las tiradas de ataque de conjuro.

Conjuros. Mientras empuñes el bastón, puedes lanzar un conjuro de la tabla a continuación desde él empleando tu CD de salvación de conjuros. En ella se indica cuántas cargas debes gastar para lanzar el conjuro.

Conjuro	Coste en cargas
Despertar	5
Encantar animal	1
Hablar con las plantas	3
Hablar con los animales	1
Localizar animales o plantas	2
Muro de espinas	6
Pasar sin rastro	2
Piel robliza	2

Forma de árbol. Puedes utilizar una acción de magia para plantar un extremo del bastón en la tierra en un espacio sin ocupar y gastar 1 carga para transformarlo en un árbol sano. El árbol mide 18 m de alto, el diámetro de su tronco es de 1,5 m y las ramas de su copa cubren un radio de 6 m. El árbol parece normal, pero emite una débil aura de magia de transmutación que se puede percibir con el conjuro *detectar magia*. Si tocas el árbol y empleas una acción de magia, devuelves el bastón a su forma normal. Cualquier criatura que se encuentre en el árbol caerá cuando recupere su forma de bastón.

Recuperar cargas. El bastón recupera 1d6 cargas empleadas cada día, al amanecer. Si gastas la última carga, tira 1d20. Si el resultado es 1, el bastón pierde sus propiedades y se convierte en un bastón no mágico.

Bastón de los magos

Bastón, legendario (requiere sintonización por parte de un brujo, hechicero o mago)

Este bastón tiene 50 cargas y se puede usar a modo de bastón mágico que otorga un bonificador de +2 a las tiradas de ataque y de daño realizadas con él. Mientras lo empuñes, obtendrás un bonificador de +2 a las tiradas de ataque de conjuro.

Absorción de conjuros. Mientras empuñes el bastón, tendrás ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros. Además, puedes emplear una reacción cuando otra criatura lance un conjuro que solo te haga objetivo a ti. Si lo haces, el bastón absorberá la magia del conjuro, cancelará su efecto y obtendrá una cantidad de cargas igual al nivel del conjuro absorbido. No obstante, si esto hace que la cantidad total de cargas del bastón supere las 50, el bastón explotará como si hubieses activado su golpe vengador (consulta más adelante).

Conjuros. Mientras empuñes el bastón, puedes lanzar un conjuro de la tabla a continuación desde él empleando tu CD de salvación de conjuros. En ella se indica cuántas cargas debes gastar para lanzar el conjuro.

Conjuro	Coste en cargas
Abrir	2
Agrandar/reducir	0
Bola de fuego (versión de nivel 7)	7
Cerradura arcana	0
Conjurar elemental	7
Desplazamiento entre planos	7
Detectar magia	0
Disipar magia	3
Esfera de llamas	2
Invisibilidad	2

Conjuro	Coste en cargas
Luz	0
Mano de mago	0
Muro de fuego	4
Pasamuros	5
Protección contra el bien y el mal	0
Relámpago (versión de nivel 7)	7
Telaraña	2
Telequinesis	5
Tormenta de hielo	4

Golpe vengador. Puedes emplear una acción de magia para romper el bastón de un rodillazo o contra una superficie sólida. El bastón se destruye y libera su magia en una explosión que llena una emanación de 9 m que se origina en él. Tienes un 50 % de probabilidad de viajar en ese instante a un plano de existencia aleatorio y evitar la explosión. Si no lo logras evitar el efecto, sufrirás una cantidad de daño de fuerza igual a 16 veces la cantidad de cargas del bastón. Todas las demás criaturas situadas en la zona harán una tirada de salvación de Destreza con CD 17. Si la fallan, sufrirán un daño de fuerza igual a 6 veces la cantidad de cargas del bastón. Si la superan, sufrirán la mitad de ese daño.

Recuperar cargas. El bastón recupera 4d6 + 2 cargas empleadas cada día, al amanecer. Si gastas la última carga, tira 1d20. Si el resultado es 20, el bastón recupera 1d12 + 1 cargas.

Bastón de marchitamiento

Bastón, raro (requiere sintonización)

Este bastón tiene 3 cargas y recupera 1d3 cargas empleadas cada día, al amanecer.

El bastón se puede usar a modo de bastón mágico. Si aciertas con él, causa daño como un bastón normal y puedes gastar 1 carga para infligir 2d10 de daño necrótico adicional al objetivo y obligarlo a hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 15. Si la falla, tendrá desventaja durante 1 hora en cualquier prueba de característica o tirada de salvación que utilice la Fuerza o la Constitución.

Bastón de poder

Bastón, muy raro (requiere sintonización por parte de un brujo, hechicero o mago)

Este bastón tiene 20 cargas y se puede usar a modo de bastón mágico que otorga un bonificador de +2 a las tiradas de ataque y de daño realizadas con él. Mientras lo empuñes, obtendrás un bonificador de +2 a la clase de armadura, las tiradas de salvación y las tiradas de ataque de conjuro.

Conjuros. Mientras empuñes el bastón, puedes lanzar un conjuro de la tabla a continuación desde él empleando tu CD de salvación de conjuros. En ella

se indica cuántas cargas debes gastar para lanzar el conjuro.

Conjuro	Coste en cargas
<i>Bola de fuego (versión de nivel 5)</i>	5
<i>Cono de frío</i>	5
<i>Globo de invulnerabilidad</i>	6
<i>Inmovilizar monstruo</i>	5
<i>Levitar</i>	2
<i>Muro de fuerza</i>	5
<i>Proyectil mágico</i>	1
<i>Rayo debilitador</i>	1
<i>Relámpago (versión de nivel 5)</i>	5

Golpe vengador. Puedes emplear una acción de magia para romper el bastón de un rodillazo o contra una superficie sólida. El bastón se destruye y libera su magia en una explosión que llena una emanación de 9 m que se origina en él. Tienes un 50 % de probabilidad de viajar en ese instante a un plano de existencia aleatorio y evitar la explosión. Si no lo gras evitar el efecto, sufrirás una cantidad de daño de fuerza igual a 16 veces la cantidad de cargas del bastón. Todas las demás criaturas situadas en la zona harán una tirada de salvación de Destreza con CD 17. Si la fallan, sufrirán un daño de fuerza igual a 4 veces la cantidad de cargas del bastón. Si la superan, sufrirán la mitad de ese daño.

Recuperar cargas. El bastón recupera 2d8 + 4 cargas empleadas cada día, al amanecer. Si gastas la última carga, tira 1d20. Si el resultado es 1, el bastón conserva su bonificador de +2 a las tiradas de ataque y de daño, pero pierde sus otras propiedades. Si el resultado es 20, el bastón recupera 1d8 + 2 cargas.

Bastón de truenos y relámpagos

Bastón, muy raro (requiere sintonización)

Este bastón se puede usar a modo de bastón mágico que otorga un bonificador de +2 a las tiradas de ataque y de daño realizadas con él. También tiene las propiedades adicionales que se mencionan a continuación. Cuando se utilice una de ellas, esa propiedad no podrá volver a usarse hasta el siguiente amanecer.

Golpe atronador. Cuando aciertes con un ataque cuerpo a cuerpo usando el bastón, podrás hacer que el bastón emita un chasquido atronador que se oiga a 90 m de distancia (no requiere acción). El objetivo golpeado deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 17 o tendrá el estado de aturrido hasta el final de tu siguiente turno.

Golpe relampagueante. Cuando aciertes con un ataque cuerpo a cuerpo usando el bastón, podrás hacer que el objetivo sufra 2d6 de daño de relámpago adicional (no requiere acción).

Relámpago. Puedes utilizar una acción de magia para que un relámpago surja de la punta del bastón en una línea de 1,5 m de ancho y 36 m de largo. Todas las criaturas situadas en la línea harán una tirada de salvación de Destreza con CD 17; sufrirán 9d6 de daño de relámpago si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Trueno. Puedes emplear una acción de magia para hacer que el bastón emita un trueno ensordecedor audible a 180 m de distancia. Todas las criaturas situadas en una emanación de 18 m que se origina en ti harán una tirada de salvación de Constitución con CD 17. Si la fallan, sufrirán 2d6 de daño de trueno y tendrán el estado de ensordecidas durante 1 minuto. Si la superan, solo sufrirán la mitad de ese daño.

Truenos y relámpagos. Inmediatamente después de acertar con un ataque cuerpo a cuerpo usando el bastón, puedes emplear una acción adicional para utilizar a la vez las propiedades de golpe atronador y golpe relampagueante (consúltalas más arriba). Hacer esto no consume el uso diario de esas propiedades, solo de esta.

Bastón del cautivador

Bastón, raro (requiere sintonización por parte de un bardo, brujo, clérigo, druida, hechicero o mago)

Este bastón tiene 10 cargas. Mientras lo empuñes, puedes usar cualquiera de sus propiedades:

Lanzar conjuro. Puedes gastar 1 carga del bastón para lanzar *entender idiomas*, *hechizar persona* u *orden imperiosa* desde él usando tu CD de salvación de conjuros.

Reflejar encantamiento. Si superas una tirada de salvación contra un conjuro de encantamiento que solo te haga objetivo a ti, podrás utilizar una reacción y gastar 1 carga del bastón para volver el conjuro en contra de su lanzador como si tú lo hubieras lanzado.

Resistir encantamiento. Si fallas una tirada de salvación contra un conjuro de encantamiento que solo te haga objetivo a ti, podrás superar la tirada fallida en su lugar. No podrás volver a usar esta propiedad hasta el siguiente amanecer.

Recuperar cargas. El bastón recupera 1d8 + 2 cargas empleadas cada día, al amanecer. Si gastas la última carga, tira 1d20. Si el resultado es 1, el bastón se convierte en polvo y se destruye.

Bola de cristal

Objeto maravilloso, muy raro (requiere sintonización)

Mientras tocas este orbe de cristal, puedes lanzar *escudriñar* (CD de salvación 17) desde él.

Bola de cristal de leer mentes

Objeto maravilloso, legendario (requiere sintonización)

Mientras tocas este orbe de cristal, puedes lanzar *escudriñar* (CD de salvación 17) desde él. Además, puedes lanzar *detectar pensamientos* (CD de salvación 17) haciendo objetivo a las criaturas que puedas ver a 9 m o menos del sensor del conjuro. No tienes que concentrarte en este conjuro *detectar pensamientos* para mantenerlo mientras dura, pero acabará si *escudriñar* también lo hace.

Bola de cristal de telepatía

Objeto maravilloso, legendario (requiere sintonización)

Mientras tocas este orbe de cristal, puedes lanzar *escudriñar* (CD de salvación 17) desde él. Además, puedes comunicarte telepáticamente con las criaturas que puedas ver a 9 m o menos del sensor del conjuro. También puedes lanzar *sugestión* (CD de salvación 17) sobre una de esas criaturas a través del sensor. No tienes que concentrarte en este conjuro *sugestión* para mantenerlo mientras dura, pero acabará si *escudriñar* también lo hace. No podrás volver a lanzar *sugestión* de esta forma hasta el siguiente amanecer.

Bola de cristal de visión veraz

Objeto maravilloso, legendario (requiere sintonización)

Mientras tocas este orbe de cristal, puedes lanzar *escudriñar* (CD de salvación 17) desde él. Además, tienes visión verdadera en un radio de 36 m centrado en el sensor del conjuro.

Bolsa de contención

Objeto maravilloso, infrecuente

Esta bolsa posee un espacio interior considerablemente mayor que sus dimensiones exteriores: unos 60 cm de lado y 1,2 m de profundidad en el interior. La bolsa puede contener hasta 250 kg, con un volumen máximo de 2 m³. La bolsa pesa 2,5 kg, independientemente de su contenido. Para sacar un objeto de la bolsa es necesaria una acción de utilizar.

Si se sobrecarga, perfora o rasga la bolsa, esta se destruye y su contenido se dispersa por el Plano Astral. Si se pone la bolsa del revés, su contenido se vuela sin sufrir daño, pero la bolsa debe volver a ponerse del derecho antes de usarla de nuevo. La bolsa contiene aire suficiente para respirar durante 10 minutos, divididos entre el número de criaturas que necesiten respirar en su interior.

Meter una *bolsa de contención* en el espacio extradimensional creado por un *agujero portátil*, un *morral práctico* o un objeto similar destruye instantáneamente ambos objetos y abre un portal

al Plano Astral. El portal se crea en el sitio en el que un objeto se introdujo dentro del otro. El portal absorbe a todas las criaturas situadas en una esfera de 3 m de radio centrada en él y las conduce a un lugar aleatorio del Plano Astral. Después, el portal se cierra. El portal funciona en un sentido y no puede volver a abrirse.

Bolsa de judías

Objeto maravilloso, raro

Dentro de esta pesada bolsa de tela hay 3d4 judías secas. La bolsa pesa 250 g, independientemente de cuántas judías contenga, y se convierte en un objeto no mágico cuando no le queden judías.

Si vuelcas la bolsa y dejas caer una o más judías, explotan en una esfera de 3 m de radio centrada en ellas. Todas las judías que caigan quedan destruidas en la explosión, y todas las criaturas en la esfera, incluyéndote a ti, hacen una tirada de salvación de Destreza con CD 15; sufrirán 5d4 de daño de fuerza si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Si sacas una judía de la bolsa, la plantas en tierra o arena y la riegas, la judía desaparecerá y producirá un efecto 1 minuto después en el suelo donde la hayas plantado. Tu GM puede escoger un efecto de la siguiente tabla o determinarlo al azar.

Id100 Efecto

01	Brotan 5d4 hongos venenosos. Si una criatura come un hongo, tira un dado. Si el resultado es impar, la criatura deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 15 o recibirá 5d6 de daño de veneno y tendrá el estado de envenenada durante 1 hora. Si el resultado es par, la criatura obtendrá 5d6 puntos de golpe temporales que durarán 1 hora.
02–10	Un géiser emerge del suelo y expulsa a borbotones agua, cerveza, mayonesa, té, vinagre, vino o aceite (a elección de tu GM). El chorro tiene una altura de 9 m y dura 1d4 minutos.
11–20	Un ent brota del suelo. Tira cualquier dado. Si el resultado es impar, el ent es caótico malvado. Si el resultado es par, el ent es caótico bueno.
21–30	Aparece una estatua de piedra animada e inmóvil con tu apariencia y te amenaza verbalmente. Si la abandonas y otros se acercan, la estatua te describirá como el más vil de los villanos y mandará a los recién llegados a buscarte y atacarte. Si estás en el mismo plano de existencia que la estatua, sabrá donde estás. La estatua se volverá inanimada al cabo de 24 horas.

Id100 Efecto

- 31–40 Surge una hoguera de llamas verdes que arderá durante 24 horas o hasta que la apaguen.
- 41–50 Del suelo brotan tres **hongos chillones**.
- 51–60 De entre la tierra surgen Id4 + 4 sapos de color rosa intenso. Cuando se toque a uno, este se transforma en un monstruo Grande o más pequeño a elección de tu GM que actúa según su alineamiento y naturaleza. El monstruo permanece durante 1 minuto y luego desaparece en una nube de humo rosa intenso.
- 61–70 Un **bulette** hambriento sale excavando de la tierra y ataca.
- 71–80 Crece un árbol frutal. Tiene Id10 + 20 frutas, de las cuales Id8 se comportan como pociones determinadas al azar. El árbol se desvanece tras 1 hora. La fruta recogida permanece y conserva la magia durante 30 días.
- 81–90 Aparece un nido con Id4 + 3 huevos de los colores del arcoíris. Cualquier criatura que se coma uno de estos huevos hace una tirada de salvación de Constitución con CD 20. Si la supera, aumentará su puntuación de característica más baja en 1 de forma permanente (se elegirá al azar la puntuación si hay varias puntuaciones que empatan como la más baja). Si la falla, la criatura recibirá Id6 de daño de fuerza debido a una explosión interna.
- 91–95 Una pirámide con una base cuadrada de 18 m de lado emerge del suelo. Dentro hay un mausoleo con una **momia**, un **señor de las momias** u otro muerto viviente a elección de tu GM. El sarcófago contiene tesoros a elección de tu GM.
- 96–00 Brota un tallo de judías gigante que crece hasta la altura que decida tu GM, que también elige adónde conduce la parte superior. Por ejemplo, podría dar a un hermoso mirador, al castillo de un gigante de las nubes o a otro plano de existencia.

Bolsa de trucos

Objeto maravilloso, infrecuente

Esta bolsa hecha de tela de color gris, rojizo o marrón parece vacía. No obstante, meter la mano en su interior revela la presencia de un objeto pequeño y peludo.

Puedes usar una acción de magia para sacar el objeto peludo de la bolsa y lanzarlo a 6 m o menos de distancia. Cuando aterrice, se transformará en una criatura que determines al tirar en la tabla que corresponda al color de la bolsa. Consulta el capítulo “Monstruos” para conocer el perfil de la criatura. La criatura desaparecerá al siguiente amanecer o cuando sus puntos de golpe se reduzcan a 0.

La criatura es amistosa contigo y tus aliados y actúa inmediatamente después de ti en tu orden de iniciativa. Puedes emplear una acción adicional para ordenarle cómo se mueve o qué acción realiza en su turno, como atacar a un enemigo. Si no recibe tales órdenes, se comportará conforme a su naturaleza.

Una vez que se han extraído tres objetos peludos de la bolsa, no puede volver a utilizarse hasta el siguiente amanecer.

Bolsa de trucos gris

Id8	Criatura	Id8	Criatura
1	Comadreja	5	Pantera
2	Rata gigante	6	Tejón gigante
3	Tejón	7	Lobo terrible
4	Jabalí	8	Alce gigante

Bolsa de trucos rojiza

Id8	Criatura	Id8	Criatura
1	Rata	5	Cabra gigante
2	Búho	6	Jabalí gigante
3	Mastín	7	León
4	Cabra	8	Oso pardo

Bolsa de trucos marrón

Id8	Criatura	Id8	Criatura
1	Chacal	5	Oso negro
2	Simio	6	Comadreja gigante
3	Babuino	7	Hiena gigante
4	Pico de hacha	8	Tigre

Bolsa devoradora

Objeto maravilloso, muy raro

Esta bolsa se parece a una *bolsa de contención*, pero en realidad es el orificio de alimentación de una criatura extradimensional gigante. Poner la bolsa del revés cierra el orificio.

La criatura extradimensional vinculada a la bolsa puede sentir cualquier cosa que se meta en su interior y devora cualquier materia animal o vegetal que se introduzca por completo. Esta materia se pierde para siempre. Cuando se introduce parte de una criatura viva en la bolsa, como cuando alguien

mete la mano, hay un 50 % de probabilidad de que toda la criatura se vea arrastrada al interior. Una criatura dentro de la bolsa puede emplear una acción para intentar escapar superando una prueba de Fuerza (Atletismo) con CD 15. Otra criatura puede utilizar una acción para meter la mano en la bolsa con el fin de sacar a una criatura, lo que logrará si supera una prueba de Fuerza (Atletismo) con CD 20, siempre y cuando no vaya a parar ella también al interior de la bolsa primero. Cualquier criatura que comience su turno en el interior de la bolsa será devorada y su cuerpo será destruido.

Se pueden guardar objetos inanimados en la bolsa, que puede albergar 0,03 m³ de dicho material. No obstante, una vez al día, la bolsa se traga cualquier objeto que contenga y lo escupe en otro plano de existencia. El momento y el plano los determina tu GM.

Si se perfora o se rasga la bolsa, se destruye y cualquier cosa que contenga se transporta a un lugar aleatorio del Plano Astral.

Botas aladas

Objeto maravilloso, infrecuente (requiere sintonización)

Estas botas tienen 4 cargas y recuperan 1d4 cargas empleadas cada día, al amanecer. Mientras las lleves puestas, puedes emplear una acción de magia para gastar 1 carga, lo que te proporciona una velocidad volando de 9 m durante 1 hora. Si estás volando cuando concluya la duración, descenderás a una velocidad de 9 m por asalto hasta que aterrices.

Botas de las tierras invernales

Objeto maravilloso, infrecuente (requiere sintonización)

Estas botas forradas de pelaje son ceñidas y calentitas. Mientras las calces, obtienes los siguientes beneficios.

Caminante invernal. El terreno difícil creado por hielo o nieve no te afecta.

Resistencia al frío. Tienes resistencia al daño de frío y puedes aguantar temperaturas de -18 °C o menos sin más protección.

Botas de levitación

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

Mientras calces estas botas, puedes lanzar *levitar* sobre ti.

Botas de velocidad

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

Mientras calces estas botas, podrás utilizar una acción adicional para entrechocar los talones. Si lo haces, las botas duplicarán tu velocidad y cualquier

criatura que realice un ataque de oportunidad contra ti tendrá desventaja en la tirada de ataque. Si vuelves a entrechocar los talones, el efecto terminará.

Quando hayas usado esta propiedad de las botas durante un total de 10 minutos, la magia dejará de funcionar para ti hasta que finalices un descanso largo.

Botas de zancadas y brincos

Objeto maravilloso, infrecuente (requiere sintonización)

Mientras calces estas botas, tu velocidad pasa a ser de 9 m, salvo que normalmente sea superior, y no se reduce por superar tu capacidad de carga o por llevar puesta una armadura pesada.

Una vez en cada uno de tus turnos, puedes saltar hasta 9 m usando solo 3 m de movimiento.

Botas élficas

Objeto maravilloso, infrecuente

Mientras calces estas botas, tus pasos no harán ruido, independientemente de la superficie que pises. También tendrás ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo).

Botella de ifrit

Objeto maravilloso, muy raro

Quando usas una acción de magia para quitar el tapón de esta botella de latón pintado, una nube de humo espeso sale de ella. Al final de tu turno, el humo desaparece con un fogonazo inofensivo y un **ifrit** se manifestará en un espacio sin ocupar a 9 m o menos de ti.

La primera vez que se abra la botella, tu GM tira en la siguiente tabla para determinar qué pasa.

Id10 Efecto

1	El ifrit te ataca. Tras luchar durante 5 asaltos, el ifrit desaparecerá y la botella perderá su magia.
2–9	El ifrit entiende tus idiomas y obedece tus órdenes durante 1 hora, tras lo cual volverá a la botella y un nuevo tapón le impedirá salir. El tapón no se puede quitar durante 24 horas. Las dos siguientes veces que se abra la botella, ocurrirá el mismo efecto. Si la botella se abre una cuarta vez, el ifrit se escapará y desaparecerá, y la botella perderá su magia.
10	El ifrit entiende tus idiomas y puede lanzar <i>deseo</i> una vez para ti. Desaparecerá cuando conceda el deseo o después de 1 hora y la botella perderá su magia.

Botella siemprehumeante

Objeto maravilloso, infrecuente

Como acción de magia, puedes abrir o cerrar esta botella.

Abirla provoca que una nube de denso humo salga de ella y llene una emanación de 18 m que se origina en la botella. El área se considera muy oscura.

Cada minuto que la botella permanezca abierta, el tamaño de la emanación aumenta en 3 m, hasta que alcance su tamaño máximo de 36 m.

Cerrar la botella hace que la nube se quede en su sitio hasta que se disipe tras 10 minutos. Un viento fuerte (como el que crea el conjuro *ráfaga de viento*) la disipará después de 1 minuto.

Bote plegable

Objeto maravilloso, raro

Este objeto parece una caja de madera que mide 30 cm de largo, 15 cm de ancho y 15 cm de profundidad. Pesa 2 kg y flota. Puede abrirse para guardar objetos en su interior. El objeto posee tres palabras de activación y cada una de ellas requiere una acción de magia para usarla:

Primera palabra de activación. La caja se despliega y forma un bote de remos.

Segunda palabra de activación. La caja se despliega y forma una barcaza.

Tercera palabra de activación. El *bote plegable* se convierte de nuevo en una caja, siempre que no haya criaturas a bordo. Cualquier objeto que contenga la embarcación y no quepa en la caja permanecerá fuera de ella cuando se pliegue. Los que sí quepan en la caja permanecerán dentro.

Cuando la caja se convierte en una embarcación, adopta el peso de una embarcación de su tamaño y cualquier cosa que contuviera la caja permanece en su interior.

Los parámetros del bote de remos y de la barcaza se muestran en el capítulo “Equipo”. Si los puntos de golpe de cualquier embarcación se reducen a 0, el *bote plegable* queda destruido.

Brasero para controlar elementales de fuego

Objeto maravilloso, raro

Mientras estés a 1,5 m o menos de este brasero, puedes emplear una acción de magia para invocar un **elemental de fuego**. El elemental aparece en un espacio sin ocupar lo más cerca posible del brasero, entiende tus idiomas, obedece tus órdenes y juega su turno inmediatamente después de ti en tu orden de iniciativa. El elemental desaparecerá tras 1 hora, cuando muera o si lo desconvocas como acción adicional. El brasero no puede volver a emplearse de esta manera hasta el siguiente amanecer.

Brazales de arquería

Objeto maravilloso, infrecuente (requiere sintonización)

Mientras lleves estos brazales, serás competente con arcos cortos y largos y obtendrás un bonificador de +2 a las tiradas de daño con estas armas.

Brazales de defensa

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

Mientras lleves estos brazales, obtendrás un bonificador de +2 a la clase de armadura si no vistes ninguna armadura ni embrasas ningún escudo.

Broche escudo

Objeto maravilloso, infrecuente (requiere sintonización)

Mientras lleves prendido este broche, tendrás resistencia al daño de fuerza e inmunidad al daño infligido por el conjuro *proyector mágico*.

Canica de fuerza

Objeto maravilloso, raro

Esta pequeña esfera negra mide 2 cm de diámetro y pesa 30 g. Normalmente, se encuentran 1d4 + 4 *canicas de fuerza* juntas.

Puedes utilizar una acción de magia para lanzar la canica a 18 m o menos de distancia. La canica explota en una esfera de 3 m de radio al impactar y se destruye. Cada criatura que se encuentre en la esfera deberá superar una tirada de salvación de Destreza con CD 15 o recibirá 5d4 de daño de fuerza. Después, el área quedará encerrada en una esfera de fuerza transparente durante 1 minuto. Las criaturas que hayan fallado la tirada de salvación y estén dentro del área por completo quedarán atrapadas en el interior de la esfera. A las criaturas que hayan superado la tirada o que estén dentro del área solo parcialmente se las empujará lejos del centro de la esfera hasta que dejen de estar en su interior. A través de la pared de la esfera solo puede pasar el aire respirable; ningún ataque o efecto puede atravesarla.

Una criatura encerrada puede emplear una acción de utilizar para empujar la pared de la esfera y hacerla moverse a hasta la mitad de la velocidad de la criatura. La esfera se puede recoger y su magia hace que solo pese 0,5 kg, independientemente de lo que pesen las criaturas que contenga.

Capa arácnida

Objeto maravilloso, muy raro (requiere sintonización)

Esta delicada prenda se ha fabricado con seda negra y tiene finas hebras plateadas entretejidas. Mientras la lleves puesta, obtendrás los siguientes beneficios:

Caminar cual arácnido. No puedes quedar atrapado en ningún tipo de red o telaraña y podrás moverte por ellas como si fueran terreno difícil.

Resistencia al veneno. Tienes resistencia al daño de veneno.

Telaraña. Puedes lanzar *telaraña* (CD de salvación 13). La telaraña creada por este conjuro tiene el doble del tamaño normal. Una vez utilizada, esta propiedad no puede volver a usarse hasta el siguiente amanecer.

Trepar cual arácnido. Tienes una velocidad trepando igual a tu velocidad y puedes moverte hacia arriba, hacia abajo y de lado por superficies verticales y techos mientras mantienes las manos libres.

Capa de desplazamiento

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

Mientras lleves esta capa, proyectará mágicamente una ilusión que hace que parezcas estar en un lugar cerca de tu ubicación real, lo que provoca que todas las criaturas tengan desventaja en las tiradas de ataque contra ti. Si recibes daño, la propiedad dejará de funcionar hasta el principio de tu siguiente turno. Esta propiedad quedará suprimida mientras tu velocidad sea de 0.

Capa de invisibilidad

Objeto maravilloso, legendario (requiere sintonización)

Esta capa tiene 3 cargas y recupera 1d3 cargas empleadas cada día, al amanecer. Mientras la lleves puesta, puedes emplear una acción de magia para ponerte la capucha y gastar 1 carga para otorgarte el estado de invisible durante 1 hora. El efecto termina antes de tiempo si te quitas la capucha (no requiere acción) o dejas de llevar puesta la capa.

Capa de la mantarraya

Objeto maravilloso, infrecuente (requiere sintonización)

Mientras lleves esta capa, podrás respirar bajo el agua y tendrás una velocidad nadando de 18 m.

Capa de murciélago

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

Mientras lleves esta capa, tendrás ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo). En una zona de luz tenue o de oscuridad, puedes agarrar los extremos de la capa y usarla para obtener una velocidad volando de 12 m. Si sueltas los extremos de la capa mientras vuelas de esta forma o si ya no te encuentras bajo luz tenue u oscuridad, perderás esta velocidad volando.

Mientras lleves puesta la capa en una zona de luz tenue u oscuridad, podrás lanzar *polimorf* sobre ti y adoptar la forma de un **murciélago**. Mientras tengas esa forma, conservas tus puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma. La capa no puede volver a emplearse de esta manera hasta el siguiente amanecer.

Capa de protección

Objeto maravilloso, infrecuente (requiere sintonización)

Mientras lleves esta capa, obtienes un bonificador de +1 a la clase de armadura y a las tiradas de salvación.

Capa del charlatán

Objeto maravilloso, raro

Esta capa tiene un ligero aroma a azufre. Mientras la lleves puesta, puedes usarla para lanzar *puerta dimensional* como acción de magia. Esta propiedad no podrá volver a usarse hasta el siguiente amanecer.

Si te teletransportas con este conjuro, dejas tras de ti una nube de humo. El espacio que abandonas está ligeramente oscurecido por el humo hasta el final de tu siguiente turno.

Capa élfica

Objeto maravilloso, infrecuente (requiere sintonización)

Mientras lleves esta capa, las pruebas de Sabiduría (Percepción) para percibirte se harán con desventaja y tú tendrás ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo).

Carillón de apertura

Objeto maravilloso, raro

Este tubo de metal hueco mide alrededor de 30 cm de largo y pesa 0,5 kg. Como acción de magia, puedes golpearlo para lanzar *abrir*. El sonido habitual del conjuro se sustituye por el tono prístino y resonante del carillón, que se puede oír a 90 m de distancia.

El carillón puede usarse hasta 10 veces. Tras el décimo uso, se resquebraja y se vuelve inútil.

Cetro de mando

Vara, rara (requiere sintonización)

Puedes utilizar una acción de magia para mostrar el cetro y exigir obediencia a todas las criaturas de tu elección que puedas ver a 36 m o menos de ti. Cada objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 15 o tendrá el estado de hechizado durante 8 horas. Mientras estén hechizadas de esta manera, las criaturas te considerarán su líder de confianza. Si tus aliados o tú les causáis daño o si se les ordena llevar a cabo algo contrario a su naturaleza, los objetivos dejarán de estar hechizados de esta forma. Una vez utilizada, esta propiedad no puede volver a usarse hasta el siguiente amanecer.

Cetro de poder señorial

Vara, legendaria (requiere sintonización)

Este cetro tiene una cabeza con reborde y funciona como una maza mágica que otorga un bonificador de +3 a las tiradas de ataque y de daño hechas con ella. Además, tiene propiedades asociadas a seis botones dispuestos en fila a lo largo de la empuñadura. También cuenta con otras tres propiedades, descritas a continuación.

Botones. Como acción adicional, puedes pulsar uno de los siguientes botones. El efecto del botón dura hasta que pulses un botón distinto o hasta que pulses de nuevo el mismo botón, lo que hace que el cetro recupere su forma normal.

Botón 1. Una hoja llameante surge del extremo opuesto a la cabeza rebordeada del cetro. Las llamas emiten luz brillante en un radio de 12 m y luz tenue 12 m más allá. La hoja funciona como una espada corta o una espada larga mágica (a tu elección) que causa 2d6 de daño de fuego adicional al acertar.

Botón 2. La cabeza rebordeada del cetro se pliega sobre sí misma y surgen dos hojas con forma de media luna en su lugar, lo que transforma el cetro en un hacha de guerra mágica que otorga un bonificador de +3 a las tiradas de ataque y de daño hechas con ella.

Botón 3. La cabeza rebordeada del cetro se pliega sobre sí misma, la punta de una lanza surge en su lugar y la empuñadura del cetro se alarga hasta medir 1,8 m, lo que lo transforma en una lanza mágica que otorga un bonificador de +3 a las tiradas de ataque y de daño hechas con ella.

Botón 4. El cetro se transforma en una pértiga para escalar de hasta 15 m de largo (tú decides la longitud), aunque los botones permanecen a tu alcance. En las superficies tan duras como el granito, aparecen una punta en la parte inferior y tres ganchos en la parte superior para fijar la pértiga. Además, en los laterales se despliegan unas barras horizontales de 7,5 cm de largo con una separación de 30 cm entre sí para formar una escalera. La pértiga puede soportar hasta 2000 kg. Si carga con más peso o si no tiene un anclaje sólido, el cetro recupera su forma normal.

Botón 5. El cetro se transforma en un ariete portátil y otorga a su usuario un bonificador de +10 a las pruebas de Fuerza (Atletismo) realizadas para derribar puertas, barricadas u otro tipo de barrera.

Botón 6. El cetro adopta o recupera su forma normal e indica el norte magnético (no ocurrirá nada si esta función del cetro se utiliza en un lugar que carezca de norte magnético). El cetro también te

permite saber tu profundidad aproximada bajo tierra o tu altitud si estás en la superficie.

Aterrorizar. Mientras empuñes el cetro, podrás utilizar una acción de magia para obligar a todas las criaturas que puedas ver a 9 m o menos de ti a realizar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 17. Si la fallan, los objetivos tendrán el estado de asustados durante 1 minuto. Los objetivos asustados repetirán la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tienen éxito, se librarán del efecto. Una vez utilizada, esta propiedad no puede volver a usarse hasta el siguiente amanecer.

Drenar vida. Cuando aciertes a una criatura con un ataque cuerpo a cuerpo usando el cetro, podrás obligar al objetivo a realizar una tirada de salvación de Constitución con CD 17. Si la falla, sufrirá 4d6 de daño necrótico adicional y tú recuperarás una cantidad de puntos de golpe igual a la mitad de ese daño necrótico. Una vez utilizada, esta propiedad no puede volver a usarse hasta el siguiente amanecer.

Paralizar. Cuando aciertes a una criatura con un ataque cuerpo a cuerpo usando el cetro, podrás obligar al objetivo a realizar una tirada de salvación de Constitución con CD 17. Si la falla, tendrá el estado de paralizado durante 1 minuto. El objetivo repetirá la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto. Una vez utilizada, esta propiedad no puede volver a usarse hasta el siguiente amanecer.

Cimitarra de velocidad

Arma (cimitarra), muy rara (requiere sintonización)

Recibes un bonificador de +2 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con esta arma mágica. Además, puedes realizar un ataque con ella como acción adicional en cada uno de tus turnos.

Cinturón de fuerza de gigante

Objeto maravilloso, rareza variable (requiere sintonización)

Mientras lleves puesto este cinturón, tu Fuerza cambiará a una puntuación proporcionada por el cinturón. El tipo de gigante determina la puntuación (consulta la tabla más adelante). No tendrá ningún efecto si tu Fuerza sin el cinturón es igual o superior a la que proporciona.

Cinturón	Fue	Rareza
Cinturón de fuerza de gigante (colinas)	21	Raro
Cinturón de fuerza de gigante (escarcha o piedra)	23	Muy raro
Cinturón de fuerza de gigante (fuego)	25	Muy raro

Cinturón	Fue	Rareza
Cinturón de fuerza de gigante (nubes)	27	Legendario
Cinturón de fuerza de gigante (tormentas)	29	Legendario

Cinturón enano

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

Mientras lleves puesto este cinturón, obtienes los siguientes beneficios:

Aguante. Tu Constitución aumenta en 2, hasta un máximo de 20.

Amistad con los enanos. Tienes ventaja en las pruebas de Carisma (Persuasión) en las que interactúes con enanos y duergars.

Idioma. Conoces el idioma enano.

Además, mientras tengas sintonización con el cinturón, tendrás un 50 % de probabilidad de que cada día al amanecer te crezca una barba completa, si puedes tenerla. Si ya tienes una, se volverá más densa.

Si no eres enano o duergar, obtendrás los siguientes beneficios adicionales mientras lleves puesto el cinturón:

Resistencia. Tienes resistencia al daño de veneno.

También tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar o poner fin al estado de envenenado.

Visión en la oscuridad. Tienes visión en la oscuridad hasta 18 m.

Colgante de inmunidad al veneno

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

Esta elegante cadena de plata tiene un colgante con una gema negra de talla brillante. Mientras lo lleves puesto, tendrás inmunidad al estado de envenenado y al daño de veneno.

Collar de adaptación

Objeto maravilloso, infrecuente (requiere sintonización)

Mientras lleves este collar, puedes respirar con normalidad en cualquier entorno y tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar o poner fin al estado de envenenado.

Collar de bolas de fuego

Objeto maravilloso, raro

De este collar cuelgan 1d6 + 3 cuentas. Puedes emplear una acción de magia para tirar una de estas cuentas a un punto a 18 m o menos de distancia. Cuando llegue al final de su trayectoria, la cuenta explotará como un conjuro *bola de fuego* de nivel 3 (CD de salvación 15).

Puedes arrojar varias cuentas o incluso todo el collar a la vez. Si lo haces, aumenta el daño de la *bola de fuego* en 1d6 por cada cuenta lanzada tras la primera (máximo 12d6).

Collar de plegarias

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización por parte de un clérigo, druida o paladín)

Este collar tiene 1d4 + 2 cuentas mágicas hechas de aguamarina, perla negra o topacio. También posee muchas cuentas no mágicas hechas de piedras como ámbar, citrino, coral, cuarzo, jade, perla o sanguino. Si se retira una cuenta mágica del collar, esta pierde su magia.

Existen seis tipos de cuentas mágicas. Tu GM decide el tipo de cada cuenta o lo determina al azar tirando en la tabla a continuación. Un collar puede tener más de una cuenta del mismo tipo. Para usar una, debes llevar puesto el collar. Cada cuenta alberga un conjuro que puedes lanzar desde ella como acción adicional (usa tu CD de salvación de conjuros si fuera necesaria una tirada de salvación). Una vez que se lanza el conjuro de una cuenta mágica, esa cuenta no puede volver a usarse hasta el siguiente amanecer.

Id20	Cuenta	Conjuro
1–2	Cuenta castigadora	<i>Castigo brillante</i>
3–8	Cuenta curativa	<i>Curar heridas</i> (versión de nivel 2)
9–14	Cuenta de bendición	<i>Bendición</i>
15	Cuenta de caminar vientos	<i>Viajar con el viento</i>
16–19	Cuenta de favor	<i>Restablecimiento mayor</i>
20	Cuenta invocadora	<i>Guardián de la fe</i>

Cota de escamas de dragón

Armadura (cota de escamas), muy rara (requiere sintonización)

Una *cota de escamas de dragón* está hecha con las escamas de un dragón de un tipo concreto. A veces, los dragones recogen las escamas que se les caen para regalarlas. Otras veces, un cazador preserva cuidadosamente la piel de un cadáver de dragón. En cualquier caso, una *cota de escamas de dragón* es muy valiosa.

Mientras lleves esta armadura, obtendrás un bonificador de +1 a la clase de armadura, tendrás ventaja en tiradas de salvación contra los ataques de aliento de los dragones y tendrás resistencia contra un tipo de daño determinado por el dragón que proporcionó las escamas (consulta la tabla a continuación).

Además, puedes concentrar tus sentidos como acción de magia y discernir la distancia y la direc-

ción del dragón más cercano que esté a 45 km o menos de ti y sea del mismo tipo que la armadura. Esta acción no puede volver a emplearse hasta el siguiente amanecer.

Dragón	Resistencia	Dragón	Resistencia
Azul	Relámpago	Oro	Fuego
Blanco	Frío	Oropel	Fuego
Bronce	Relámpago	Plata	Frío
Cobre	Ácido	Rojo	Fuego
Negro	Ácido	Verde	Veneno

Cubo de fuerza

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

Este cubo mide aproximadamente 2,5 cm de lado. Cada cara tiene un signo específico. Puedes pulsar una de las caras del cubo y gastar el número correspondiente de cargas para lanzar el conjuro asociado a ella (CD de salvación 17), como se muestra en la tabla “Caras del cubo de fuerza”.

El cubo comienza con 10 cargas y recupera 1d6 cargas empleadas cada día, al amanecer.

Caras del cubo de fuerza

Conjuro	Coste en cargas
Armadura de mago	1
Escudo	1
Pequeña choza	3
Esfera elástica	4
Sanctasanctórum privado	4
Muro de fuerza	5

Cuenco para controlar elementales de agua

Objeto maravilloso, raro

Mientras este cuenco esté lleno de agua y estés a 1,5 m o menos de él, puedes emplear una acción de magia para invocar un **elemental de agua**. El elemental aparece en un espacio sin ocupar lo más cerca posible del cuenco, entiende tus idiomas, obedece tus órdenes y juega su turno inmediatamente después de ti en tu orden de iniciativa. El elemental desaparecerá tras 1 hora, cuando muera o si lo desconvocas como acción adicional. El cuenco no puede volver a emplearse de esta manera hasta el siguiente amanecer.

El cuenco tiene aproximadamente 30 cm de diámetro, la mitad de profundidad y puede contener unos 12 l de líquido.

Cuerda de escalada

Objeto maravilloso, infrecuente

Esta cuerda de 18 m puede soportar hasta 1500 kg de peso. Mientras sujetas un extremo de la cuerda, puedes emplear una acción de magia para ordenarle al otro extremo que cobre vida y avance hacia un destino de tu elección situado a una distancia máxima de ti igual a la longitud de la cuerda. Ese extremo se moverá 3 m en tu turno cuando le des la orden por primera vez y 3 m al principio de cada uno de tus siguientes turnos hasta que llegue a su destino o hasta que le mandes parar. También puedes ordenar a la cuerda que se ate de forma segura a un objeto, se desate, se anude o se desanude, o se enrolle para transportarla.

Si le ordenas que se anude, se formarán unos nudos grandes en intervalos de 30 cm a lo largo de la cuerda. Mientras esté anudada, la cuerda reduce su longitud a 15 m y otorga ventaja en las pruebas de característica que se realicen para escalarla.

La cuerda tiene una CA de 20, 20 pg e inmunidad al daño psíquico y de veneno. Recupera 1 punto de golpe cada 5 minutos mientras tenga al menos 1 punto de golpe. Si los puntos de golpe de la cuerda se reducen a 0, se destruye.

Cuerda enredadora

Objeto maravilloso, raro

Esta cuerda mide 9 m de largo. Mientras sujetas uno de los extremos, puedes emplear una acción de magia para ordenarle al otro que salga volando y enrede a una criatura que puedas ver a 6 m o menos de ti. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Destreza con CD 15 o tendrá el estado de apresado. Puedes liberar al objetivo soltando tu extremo de la cuerda, lo que hará que se enrolle en el espacio del objetivo, o usando una acción adicional para repetir la orden, lo que hará que la cuerda se enrolle en tu mano.

Un objetivo apresado por la cuerda puede usar una acción para hacer una prueba de Fuerza (Atletismo) o de Destreza (Acrobacias) con CD 15, a su elección. Si la supera, el objetivo dejará de estar apresado por la cuerda. Si todavía sostienes la cuerda cuando un objetivo se zafe de ella, podrás emplear una reacción para ordenarle a la cuerda que se enrolle en tu mano. Si no lo haces, se enrollará en el espacio del objetivo.

La cuerda tiene una CA de 20, 20 pg e inmunidad al daño psíquico y de veneno. Recupera 1 punto de golpe cada 5 minutos mientras tenga al menos 1 punto de golpe. Si los puntos de golpe de la cuerda se reducen a 0, se destruye.

Cuerno de estallido

Objeto maravilloso, raro

Puedes emplear una acción de magia para soplar este cuerno, que emitirá un estallido estruendoso en un cono de 9 m audible a 180 m de distancia. Todas las criaturas situadas en el cono harán una tirada de salvación de Constitución con CD 15. Si la fallan, sufrirán 5d8 de daño de trueno y tendrán el estado de ensordecidas durante 1 minuto. Si la superan, solo sufrirán la mitad de ese daño. Los objetos de cristal o de vidrio que nadie vista o lleve en el cono recibirán 10d8 de daño de trueno.

Cada uso de la magia del cuerno tiene un 20 % de probabilidad de hacerlo explotar. La explosión inflige 10d6 de daño de fuerza a quien lo utiliza y destruye el cuerno.

Cuerno del Valhalla

Objeto maravilloso, raro (plata o latón), muy raro (bronce) o legendario (hierro)

Puedes emplear una acción de magia para soplar este cuerno. Acudiendo a tu llamada, varios espíritus guerreros del plano de Ysgard aparecerán en espacios sin ocupar a 18 m o menos de ti. Todos emplean el perfil del **berserker** y vuelven a Ysgard después de 1 hora o cuando sus puntos de golpe se reduzcan a 0. Los espíritus parecen guerreros vivos de verdad y tienen inmunidad a los estados de asustados y hechizados. Una vez que utilices el cuerno, no podrás volver a usarlo hasta que hayan pasado 7 días.

Se conoce la existencia de cuatro tipos de *cuerno del Valhalla*, cada uno hecho de un metal distinto. El tipo de cuerno determina cuántos espíritus responden a su llamada, así como el requisito para utilizarlo. Tu GM elige el tipo de cuerno o lo determina al azar tirando en la tabla a continuación.

Si soplas el cuerno sin cumplir su requisito, los espíritus invocados te atacarán. Si cumples el requisito, serán amistosos contigo y tus aliados y seguirán tus órdenes.

IdI00	Tipo de cuerno	Espíritus	Requisito
01–40	Plata	2	Ninguno
41–75	Latón	3	Competencia con todas las armas sencillas
76–90	Bronce	4	Entrenamiento con todas las armaduras medias
91–00	Hierro	5	Competencia con todas las armas marciales

Cuero tachonado encantado

Armadura (armadura de cuero tachonado), rara

Mientras lleves esta armadura, obtendrás un bonificador de +1 a la clase de armadura. También puedes usar una acción adicional para hacer que la armadura adopte el aspecto de una vestimenta normal o de otro tipo de armadura. Tú decides su apariencia, incluidos el color, estilo y accesorios, pero la armadura mantiene su peso y tamaño normales. La apariencia ilusoria dura hasta que emplees esta propiedad de nuevo o te quites la armadura.

Daga de la ponzoña

Arma (daga), rara

Recibes un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con esta arma mágica.

Puedes usar una acción adicional para que un veneno cubra mágicamente la hoja. El veneno permanecerá durante 1 minuto o hasta que un ataque con esta arma acierte a una criatura. Esa criatura deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 15 o recibirá 2d10 de daño de veneno y tendrá el estado de envenenada durante 1 minuto. El arma no puede volver a emplearse de esta manera hasta el siguiente amanecer.

Decantador de agua interminable

Objeto maravilloso, infrecuente

Este frasco con tapón suena cuando se agita, como si tuviera agua dentro. Pesa 1 kg.

Puedes utilizar una acción de magia para retirar el tapón y pronunciar una de las tres palabras de activación. A continuación, cierta cantidad de agua dulce o salada (a tu elección) saldrá del frasco. El agua dejará de salir al principio de tu siguiente turno. Elige una de las siguientes palabras de activación:

Salpicadura. El decantador produce 4 l de agua.

Fuente. El decantador produce 20 l de agua.

Géiser. El decantador produce 120 l de agua que salen disparados en una línea de 9 m de largo y 30 cm de ancho. Si sostienes el decantador, puedes apuntar el géiser en una dirección (no requiere acción). Una criatura de tu elección en esa línea deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 13 o sufrirá 1d4 de daño contundente y tendrá el estado de derribada. En vez de una criatura, puedes apuntar a un objeto en esa línea que no lleve ni vista nadie y que no pese más de 100 kg. El géiser derribará ese objeto.

Defensora

Arma (cualquier arma cuerpo a cuerpo), legendaria (requiere sintonización)

Recibes un bonificador de +3 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con esta arma mágica.

La primera vez que ataques con el arma en cada uno de tus turnos, puedes transferir total o parcialmente su bonificador a tu clase de armadura. Por ejemplo, puedes reducir el bonificador a tus tiradas de ataque y de daño a +1 y obtener un bonificador de +2 a la clase de armadura. Los bonificadores ajustados permanecen en vigor hasta el principio de tu siguiente turno, aunque debes empuñar el arma para aprovechar el bonificador a la CA que confiere.

Diadema de estallidos

Objeto maravilloso, infrecuente

Mientras lleves puesta esta diadema, puedes lanzar *rayo abrasador* desde ella (+5 a acertar). La diadema no podrá volver a lanzar este conjuro hasta el siguiente amanecer.

Diadema de intelecto

Objeto maravilloso, infrecuente (requiere sintonización)

Tu Inteligencia es de 19 mientras lleves esta diadema. No tiene efecto si tu Inteligencia es de 19 o más sin ella.

Disolvente universal

Objeto maravilloso, legendario

Este tubo contiene un líquido lechoso con un fuerte olor a alcohol. En el momento de encontrar el tubo, contendrá 30 g + 1d6 × 30 g.

Puedes emplear una acción de utilizar para verter 30 g o más de disolvente en una superficie dentro del alcance. Con cada 30 g se disolverán de manera instantánea hasta 0,1 m² de adhesivo que toque, incluido el *pagamento soberano*.

Elixir de salud

Poción, rara

Cuando bebes esta poción, te curas de cualquier enfermedad mágica. Además, dejarás de sufrir los estados de cegado, ensordecido, envenenado y paralizado.

El líquido rojo claro tiene pequeñas burbujas de luz.

Escarabajo protector

Objeto maravilloso, legendario (requiere sintonización)

Este medallón con forma de escarabajo proporciona tres beneficios mientras lo lleves contigo.

Defensa. Recibes un bonificador de +1 a la clase de armadura.

Preservación. El escarabajo tiene 12 cargas. Si fallas una tirada de salvación contra un conjuro de nigromancia o un efecto dañino de un muerto viviente, podrás utilizar una reacción y emplear 1 carga para superar la tirada de salvación. El esca-

abajo se convertirá en polvo y se destruirá cuando se haya empleado la última carga.

Resistencia a conjuros. Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros.

Escoba voladora

Objeto maravilloso, infrecuente (requiere sintonización)

Esta escoba de madera funcionará como una escoba normal hasta que te montes en ella y emplees una acción de magia para hacerla levitar. En ese momento, podrás utilizarla para viajar por el aire. Tiene una velocidad volando de 15 m. Puede transportar hasta 200 kg, pero su velocidad volando se reduce a 9 m si transporta más de 100 kg. La escoba deja de levitar cuando aterrizas o cuando dejes de montar en ella.

Como acción de magia, puedes ordenarle que viaje por sí misma a un lugar que esté a 1,5 km o menos de ti si nombras el lugar y conoces el sitio en cuestión. Si sigue estando a 1,5 km o menos de ti, la escoba volverá si empleas otra acción de magia y pronuncias una palabra de activación.

Escudo +1, +2 o +3

Armadura (escudo), infrecuente (+1), rara (+2) o muy rara (+3)

Mientras lleves embrazado este escudo, tienes un bonificador a la clase de armadura determinado por su rareza, además del bonificador a la CA normal del escudo.

Escudo animado

Armadura (escudo), muy rara (requiere sintonización)

Mientras lleves embrazado este escudo, puedes emplear una acción adicional para darle vida. El escudo saltará de tu mano y levitará en tu espacio para protegerte como si lo embrazaras, pero dejará tus manos libres. Permanecerá animado durante 1 minuto, hasta que utilices una acción adicional para poner fin a este efecto o hasta que tengas el estado de incapacitado o mueras, momento en el que el escudo caerá al suelo o en tu mano si tienes una libre.

Escudo atrapaflechas

Armadura (escudo), rara (requiere sintonización)

Mientras embraces este escudo, obtienes un bonificador de +2 a la clase de armadura contra las tiradas de ataque a distancia. Este bonificador se suma al bonificador a la CA normal del escudo.

Cuando una criatura realice una tirada de ataque a distancia contra un objetivo que esté a 1,5 m o menos de ti, podrás usar una reacción para convertirte en el objetivo del ataque.

Escudo centinela

Armadura (escudo), infrecuente

Mientras lleves embrazado este escudo, tienes ventaja en las tiradas de iniciativa y en las pruebas de Sabiduría (Percepción). El blasón que lo adorna posee el símbolo de un ojo.

Escudo de atraer proyectiles

Armadura (escudo), rara (requiere sintonización)

Mientras lleves embrazado este escudo, tendrás resistencia al daño de los ataques con armas a distancia.

Maldición. Este escudo está maldito. Al sintonizarte con él, sufres la maldición hasta que seas el objetivo del conjuro *levantar maldición* u otro efecto mágico similar. Quitarse el escudo no acaba con la maldición. Siempre que un ataque con un arma a distancia tenga como objetivo a una criatura a 3 m o menos de ti, la maldición hará que tú seas el objetivo en su lugar.

Escudo de caballero

Armadura (escudo), muy rara (requiere sintonización)

Mientras lleves embrazado este escudo, tendrás un bonificador de +2 a la clase de armadura. Este bonificador se suma al bonificador a la CA normal del escudo.

El escudo tiene las siguientes propiedades adicionales que puedes usar mientras lo lleves embrazado.

Campo protector. Como reacción, cuando tú o un aliado que puedas ver a 1,5 m o menos de ti seáis el objetivo de un ataque o hagáis una tirada de salvación contra un área de efecto, puedes usar el escudo para crear una emanación inmóvil de 1,5 m que se origina en ti. Cuando aparezca la emanación, las criaturas u objetos que no estén completamente en su interior se verán empujados a los espacios sin ocupar más cercanos fuera de ella. El ataque o área de efecto que provocó la reacción no tendrá efecto sobre las criaturas y objetos dentro de la emanación, que durará mientras mantengas la concentración, hasta 1 minuto. Nada puede entrar ni salir de la emanación. Una criatura o un objeto en su interior no puede sufrir daño por ataques o efectos que se originen en el exterior y tampoco puede dañar a nada que haya fuera de la emanación. Una vez utilizada, esta propiedad no puede volver a usarse hasta el siguiente amanecer.

Golpe contundente. Cuando emplees la acción de atacar, puedes hacer una de las tiradas de ataque usando el escudo contra un objetivo a 1,5 m o menos de ti. Aplica tu bonificador por competencia y modificador por Fuerza a la tirada de ataque. Si acierta, el escudo causa una cantidad de daño de fuerza al objetivo igual a $2d6 + 2$ más tu modifica-

dor por Fuerza y, si el objetivo es una criatura, puedes empujarla hasta 3 m respecto a ti. Si la criatura es de tu tamaño o más pequeña, también puedes imponerle el estado de derribada.

Escudo de guarda contra conjuros

Armadura (escudo), muy rara (requiere sintonización)

Mientras lleves embrazado este escudo, tendrás ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos, y las tiradas de ataque de conjuro tendrán desventaja contra ti.

Esfera de aniquilación

Objeto maravilloso, legendario

Esta esfera negra de 60 cm de diámetro es un agujero en el multiverso que levita en el espacio y que permanece estabilizado gracias a un campo mágico que lo rodea.

La esfera aniquila toda la materia que atraviesa y que la atraviesa. La única excepción son los artefactos, que la atravesarán intactos salvo que sean susceptibles al daño de una *esfera de aniquilación*. Cualquier otra cosa que toque la esfera sin ser completamente absorbida y aniquilada por ella sufrirá 8d10 de daño de fuerza.

Controlar la esfera. Una *esfera de aniquilación* permanece inmóvil hasta que alguien tome el control sobre ella. Si estás a 18 m o menos de una esfera, podrás utilizar una acción de magia para realizar una prueba de Inteligencia (Conocimiento arcano) con CD 25. Si la superas, controlarás la esfera hasta el principio de tu siguiente turno, y si estaba bajo el control de otra criatura, esa criatura dejará de controlarla. Si fallas la prueba, la esfera se moverá 3 m hacia ti en línea recta.

Mientras controles la esfera, puedes emplear una acción adicional para hacer que se mueva en la dirección que elijas hasta una cantidad de metros igual a $1,5 \times$ tu modificador por Inteligencia (como mínimo 1,5 m). Si la esfera entra en el espacio de una criatura, esta deberá superar una tirada de salvación de Destreza con CD 19 o la esfera la tocará y le infligirá 8d10 de daño de fuerza. Una criatura cuyos puntos de golpe se reduzcan a 0 por este daño será aniquilada, dejando atrás únicamente sus posesiones.

Interacciones de la esfera. Si la esfera entra en contacto con un portal interplanar, como el que crea un conjuro *portal*, o un espacio extradimensional, como el que contiene un *agujero portátil*, tu GM determinará al azar lo que ocurrirá usando la siguiente tabla.

IdI00 Resultado

01–50	La esfera se destruye.
51–85	La esfera atraviesa el portal o entra en el espacio extradimensional.
86–00	Una grieta en el espacio envía la esfera y a todas las criaturas y objetos que se encuentren a 54 m o menos de ella a un plano de existencia aleatorio.

Espada danzarina

Arma (cimitarra, espada corta, espada larga, espadón o estoque), muy rara (requiere sintonización)

Puedes emplear una acción adicional para lanzar esta arma mágica al aire. Cuando lo hagas, el arma comenzará a levitar, volará hasta 9 m y atacará a una criatura de tu elección que esté a 1,5 m o menos de ella. El arma utiliza tu tirada de ataque y añade tu modificador por característica a las tiradas de daño.

Mientras el arma esté levitando, podrás emplear una acción adicional para que vuele hasta 9 m hacia otro lugar situado a 9 m o menos de ti. Como parte de la misma acción adicional, podrás hacer que el arma ataque a una criatura situada a 1,5 m o menos de ella.

Después de que el arma flotante ataque por cuarta vez, volará hacia ti e intentará volver a tu mano. Si no tienes ninguna mano libre, caerá al suelo a tus pies. Si el arma tiene vía libre hasta ti, se te acercará todo lo que pueda y después caerá al suelo. También dejará de levitar si la agarras o si te alejas más de 9 m de ella.

Espada de hoja afilada

Arma (cimitarra, espada larga, espadón o guja), muy rara (requiere sintonización)

Cuando ataques a un objeto con esta arma mágica y aciertes, toma el resultado máximo de los dados de daño del arma contra el objetivo.

Cuando ataques a una criatura con esta arma y saques un 20 en la tirada de ataque con el d20, el objetivo sufrirá 14 de daño cortante adicional y sumará 1 nivel de cansancio.

Espada hiriente

Arma (cimitarra, espada corta, espada larga, espadón, estoque o guja), rara (requiere sintonización)

Cuando aciertes a una criatura con un ataque usando esta arma mágica, el objetivo recibirá 2d6 de daño necrótico adicional y deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 15 o no podrá recuperar puntos de golpe durante 1 hora. El objetivo repetirá la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Espada ladrona de vida

Arma (cimitarra, espada corta, espada larga, espadón, estoque o guja), rara (requiere sintonización)

Cuando ataques a una criatura con esta arma mágica y saques un 20 en la tirada de ataque con el d20, el objetivo sufrirá 15 de daño necrótico adicional si no es un autómatas o un muerto viviente. Además, tú obtendrás una cantidad de puntos de golpe temporales igual al daño necrótico causado.

Espada solar

Arma (espada larga), rara (requiere sintonización)

Este objeto parece una empuñadura de espada.

Hoja de resplandor. Mientras la agarras, puedes usar una acción adicional para hacer que brote o desaparezca de ella una hoja de puro resplandor. Mientras la hoja exista, esta arma mágica funciona como una espada larga con la propiedad “sutil”. Si eres competente con espadas cortas o largas, serás competente con la *espada solar*.

Recibes un bonificador de +2 a las tiradas de ataque y de daño realizadas con esta arma, que causa daño radiante en vez de daño cortante. Cuando aciertes a un muerto viviente con ella, el objetivo recibirá 1d8 de daño radiante adicional.

Luz solar. La hoja luminosa de la espada emite luz brillante en un radio de 4,5 m y luz tenue 4,5 m más allá. Esta luz es luz solar. Mientras esté la hoja, podrás emplear una acción de magia para ampliar o reducir el radio de la luz brillante y tenue en 1,5 m respectivamente, hasta un máximo de 9 m o un mínimo de 3 m cada una.

Espada vorpal

Arma (cimitarra, espada larga, espadón o guja), legendaria (requiere sintonización)

Recibes un bonificador de +3 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con esta arma mágica. Además, el arma ignora la resistencia al daño cortante.

Cuando uses esta arma para atacar a una criatura que tenga al menos una cabeza y saques un 20 en la tirada de ataque con el d20, cortarás una de las cabezas de esa criatura. La criatura muere si no puede sobrevivir sin la cabeza perdida. Una criatura es inmune a este efecto si tiene inmunidad al daño cortante, si no tiene o no necesita una cabeza o si tu GM decide que la criatura es demasiado grande como para que esta arma le corte la cabeza. En su lugar, una criatura así recibirá 30 de daño cortante adicional por el ataque. Si la criatura tiene el atributo Resistencia legendaria, puede gastar un uso diario para evitar perder la cabeza y, en vez de eso, recibir el daño adicional.

Espejo atrapavidas

Objeto maravilloso, muy raro

Cuando se mira de forma indirecta este espejo de 1,2 m de altura y 60 cm de ancho, su superficie muestra imágenes tenues de criaturas. El espejo pesa 25 kg y tiene una CA de 11, 10 pg, inmunidad al daño psíquico y de veneno y vulnerabilidad al daño contundente. Se hace pedazos y se destruye cuando sus puntos de golpe se reducen a 0.

Si el espejo cuelga de una superficie vertical y estás a 1,5 m o menos de él, puedes emplear una acción de magia y usar una palabra de activación. Permanecerá activo hasta que emplees una acción de magia y repitas la palabra de activación para desactivarlo.

Si una criatura distinta de ti ve su reflejo en el espejo activado a 9 m o menos de él, deberá superar una tirada de salvación de Carisma con CD 15 o quedará atrapada, junto con todo lo que vista o lleve, en una de las doce celdas extradimensionales del espejo. Una criatura que conozca la naturaleza del espejo hará la tirada con ventaja y los autómatas la superarán automáticamente.

Una celda extradimensional es una extensión infinita cubierta por una espesa niebla que impide ver a más de 3 m de distancia. Las criaturas atrapadas en las celdas del espejo no envejecen y no necesitan ni comer ni beber ni dormir. Pueden escapar de la celda si utilizan magia que les permita viajar entre planos. De lo contrario, quedarán confinadas en la celda hasta que las liberen.

Si el espejo atrapa a una criatura, pero sus doce celdas extradimensionales están ya ocupadas, liberará a una criatura atrapada al azar para alojar al nuevo prisionero. La criatura liberada aparecerá en un espacio sin ocupar a la vista del espejo, pero de espaldas a él. Si se destruye el espejo, todas las criaturas que contenga se liberarán y aparecerán en espacios sin ocupar cerca de él.

Mientras te encuentres a 1,5 m o menos del espejo, podrás emplear una acción de magia nombrar a una criatura atrapada o el número de una celda concreta. La criatura mencionada o la que contenga la celda nombrada aparecerá como una imagen en la superficie del espejo. La criatura y tú os podréis comunicar.

De forma similar, puedes emplear una acción de magia y usar una segunda palabra de activación para liberar a una criatura atrapada en el espejo. La criatura liberada aparecerá junto a sus posesiones en el espacio sin ocupar más cercano al espejo, pero de espaldas a él.

Meter el espejo en el espacio extradimensional creado por un *agujero portátil*, una *bolsa de contención* o un objeto similar destruye instantáneamente ambos objetos y abre un portal al Plano Astral.

El portal se crea en el sitio en el que un objeto se introdujo dentro del otro. El portal absorbe a todas las criaturas situadas a 3 m o menos de él y que no estén tras cobertura completa, y las conduce a un lugar aleatorio del Plano Astral. Después, el portal se cierra. El portal solo funciona en un sentido y no puede volver a abrirse.

Estatuilla de poder maravilloso

Objeto maravilloso, rareza variable

Una *estatuilla de poder maravilloso* es una pequeña escultura que cabe en un bolsillo. Si empleas una acción de magia para lanzar la statuilla a un punto del suelo situado a 18 m o menos de ti, se convertirá en una criatura viva, según se especifica en la descripción de la statuilla más adelante. Si el lugar donde tendría que aparecer la criatura está ocupado por otras criaturas u objetos, o si no hay suficiente espacio para la criatura, la statuilla no se convertirá en una criatura.

La criatura es amistosa contigo y tus aliados. Entiende tus idiomas, obedece tus órdenes verbales y juega su turno inmediatamente después de ti en tu orden de iniciativa. Si no le das ninguna orden, la criatura se defiende a sí misma, pero no realiza ninguna otra acción.

La criatura existirá durante el tiempo específico de cada statuilla. Cuando acabe ese tiempo, la criatura volverá a su forma de statuilla. La recuperará antes si sus puntos de golpe se reducen a 0 o si usas una acción de magia mientras tocas a la criatura para convertirla en una statuilla. Cuando la criatura recupere su forma de statuilla, su propiedad no puede volver a usarse hasta que pase un tiempo determinado, según se especifica en la descripción de la statuilla.

Búho de serpentina (raro). Esta statuilla de serpentina de un búho puede convertirse en un **búho gigante** durante 8 horas, como máximo. El búho puede comunicarse telepáticamente contigo a cualquier distancia siempre que estéis en el mismo plano de existencia. Una vez que se utilice, no podrá volver a usarse hasta que hayan pasado 2 días.

Cabras de marfil (raras). Las statuillas de marfil con forma de cabra siempre se crean de tres en tres. Cada cabra posee un aspecto único y funciona de forma distinta a las demás. Sus propiedades son las siguientes:

Cabra de trabajo. Esta statuilla se convierte en una **cabra gigante** hasta 3 horas. Una vez que se utilice, no podrá volver a usarse hasta que hayan pasado 30 días.

Cabra de viaje. Esta statuilla se convierte en una cabra Grande con el mismo perfil que un **caballo de monta**. Tiene 24 cargas y cada hora o porción de hora que pase con forma de cabra cuesta 1 car-

ga. Mientras posea cargas, puedes usarla tantas veces como quieras. Cuando se quede sin cargas, se convertirá de nuevo en estatuilla y no podrá volver a usarse hasta que hayan pasado 7 días, momento en el que recuperará todas sus cargas.

Cabra del terror. Esta estatuilla se convierte en una **cabra gigante** hasta 3 horas. La cabra no puede atacar, pero puedes quitarle los cuernos sin peligro alguno y emplearlos como armas. Un cuerno se convierte en una *lanza +1* y el otro se convierte en una *espada larga +2*. Quitarle un cuerno requiere una acción de magia, y las armas desaparecen y los cuernos regresan a su sitio cuando la cabra recupera su forma de estatuilla. Mientras montes sobre la cabra, cualquier criatura hostil que comience su turno dentro de una emanación de 9 m que se origina en la cabra deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 15 o tendrá el estado de asustada durante 1 minuto, hasta que dejes de montar sobre la cabra o hasta que vuelva a su forma de estatuilla. Una criatura asustada repetirá la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto. Cuando la supere, una criatura será inmune a este efecto durante las próximas 24 horas. Una vez que se utilice la estatuilla, no podrá volver a usarse hasta que hayan pasado 15 días.

Corcel de obsidiana (muy raro). Este caballo de obsidiana puede convertirse en una **pesadilla** durante 24 horas, como máximo. La pesadilla solo luchará para defenderse. Una vez que se utilice, no podrá volver a usarse hasta que hayan pasado 5 días.

Cada vez que la utilices, la estatuilla tiene un 10 % de probabilidad de ignorar tus órdenes, incluida la de recuperar la forma de estatuilla. Si montas en la pesadilla mientras hace caso omiso a tus órdenes, la pesadilla y tú os transportaréis de inmediato a un lugar aleatorio del plano de Hades, donde recuperará su forma de estatuilla.

Cuervo de plata (infrecuente). Esta estatuilla de plata de un cuervo puede convertirse en un **cuervo** durante 12 horas, como máximo. Una vez que se utilice, no podrá volver a usarse hasta que hayan pasado 2 días. Mientras esté en forma de cuervo, la estatuilla te permite lanzar *mensaje animal* sobre ella.

Elefante de mármol (raro). Esta estatuilla de mármol se parece a un elefante barritando. Puede convertirse en un **elefante** durante 24 horas, como máximo. Una vez que se utilice, no podrá volver a usarse hasta que hayan pasado 7 días.

Grifo de bronce (raro). Se trata de la estatuilla de bronce de un grifo rampante. Puede convertirse en **grifo** durante 6 horas, como máximo. Una vez que

se utilice, no podrá volver a usarse hasta que hayan pasado 5 días.

Leones dorados (raros). Estas estatuillas de oro de leones siempre se crean en parejas. Puedes utilizar una estatuilla o las dos al mismo tiempo. Cada una puede convertirse en un **león** durante 1 hora, como máximo. Una vez que se utilice cada estatuilla, no podrá volver a usarse hasta que hayan pasado 7 días.

Mosca de ébano (rara). Esta estatua de ébano está tallada con la forma de un tábano. Puede convertirse en una **mosca gigante** (consulta el perfil correspondiente) hasta 12 horas y emplearse como montura. Una vez que se utilice, no podrá volver a usarse hasta que hayan pasado 2 días.

Mosca gigante

Bestia Grande, sin alineamiento

CA: 11 **Iniciativa:** +1 (11)

PG: 19 (3d10 + 3)

Velocidad: 9 m, volar 18 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	14	+2 +2	DES	13	+1 +1	CON	13	+1 +1
INT	2	-4 -4	SAB	10	+0 +0	CAR	3	-4 -4

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: ninguno

VD: 0 (0 PX; BC +2)

Perro de ónice (raro). Esta estatuilla de ónice de un perro puede convertirse en un **mastín** durante 6 horas, como máximo. El mastín tiene una Inteligencia de 8, puede hablar común y tiene visión ciega hasta 18 m. Una vez que se utilice, no podrá volver a usarse hasta que hayan pasado 7 días.

Ficha de pluma

Objeto maravilloso, rareza variable

Este objeto parece una pluma. Existen diferentes tipos de fichas de pluma, cada uno con un efecto diferente de un solo uso. Tu GM elige el tipo de ficha o lo determina al azar tirando en la tabla "Fichas de pluma". El tipo de ficha determina su rareza.

Abanico (infrecuente). Si te encuentras en un bote o barco, puedes emplear una acción de magia para tirar la ficha al aire hasta 3 m de altura. La ficha desaparecerá y un abanico gigante en movimiento ocupará su lugar. El abanico flotará y creará un viento fuerte, que podrá henchir las velas de un barco y aumentar su velocidad en 7,5 km/h durante 8 horas. Puedes desconvocar el abanico como acción de magia.

Ancla (infrecuente). Puedes emplear una acción de magia para tocar un bote o barco con la ficha. Durante las próximas 24 horas, la embarcación no podrá moverse de ninguna manera. Volver a tocarla

con la ficha pone fin al efecto. Cuando acabe el efecto, la ficha desaparece.

Árbol (infrecuente). Debes estar al aire libre para poder usar esta ficha. Puedes emplear una acción de magia para tocar con la ficha un espacio sin ocupar del suelo. La ficha desaparecerá y un roble no mágico ocupará su lugar. El árbol mide 18 m de alto, el diámetro de su tronco es de 1,5 m y las ramas de su copa cubren un radio de 6 m.

Bote cisne (rara). Puedes emplear una acción de magia para tocar con la ficha una masa de agua de al menos 18 m de diámetro. La ficha desaparecerá y un bote de 15 m de largo y 6 m de ancho con la forma de un cisne ocupará su lugar. El bote se autopropulsa y se desplaza por el agua a una velocidad de 9 km/h. Puedes emplear una acción de magia mientras te encuentres en el bote para ordenarle moverse o girar hasta 90 grados. El bote permanece durante 24 horas y después desaparece. Puedes desconvocar el bote como acción de magia.

Látigo (rara). Puedes emplear una acción de magia para tirar la ficha a 3 m o menos de ti. La ficha desaparecerá y un látigo flotante ocupará su lugar. A continuación, podrás utilizar una acción adicional para realizar un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura que esté a 3 m o menos del látigo, con un bonificador de ataque de +9. Si acierta, el objetivo recibe 1d6 + 5 de daño de fuerza.

Como acción adicional, puedes mover el látigo hasta 6 m y repetir el ataque contra una criatura que se encuentre a 3 m o menos de él. El látigo desaparecerá tras 1 hora, cuando emplees una acción de magia para desconvocarlo, cuando mueras o cuando tengas el estado de incapacitado.

Pájaro (rara). Puedes emplear una acción de magia para tirar la ficha al aire a 1,5 m de altura. La ficha desaparecerá y un enorme pájaro multicolor ocupará su lugar. El pájaro tiene el perfil de un **roc**, pero no puede atacar. Obedece tus órdenes sencillas y puede transportar hasta 250 kg mientras vuela a su velocidad máxima (24 km/h y, como máximo, 216 km al día, con descansos de una hora cada 3 horas de vuelo) o 500 kg a la mitad de esa velocidad. El ave desaparece tras volar su distancia máxima durante un día o si sus puntos de golpe se reducen a 0. Puedes desconvocar al pájaro como acción de magia.

Fichas de pluma

IdI00	Símbolo	Rareza
01–15	Abanico	Infrecuente
16–35	Ancla	Infrecuente
36–60	Árbol	Infrecuente
61–75	Bote cisne	Rara
76–85	Látigo	Rara
86–00	Pájaro	Rara

Filo de la fortuna

Arma (cimitarra, espada corta, espada larga, espadón, estoque, guja u hoz), legendaria (requiere sintonización)

Recibes un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con esta arma mágica. Mientras la lleves contigo, también obtendrás un bonificador de +1 a las tiradas de salvación.

Deseo. El arma tiene 1d3 cargas. Si la estás empuñando, puedes gastar 1 carga y lanzar *deseo* desde ella. Una vez utilizada, esta propiedad no puede volver a usarse hasta el siguiente amanecer. El arma pierde esta propiedad si no le quedan cargas.

Fortuna. Si llevas el arma contigo y si no tienes el estado de incapacitado, puedes recurrir a su fortuna (no requiere acción) para repetir una prueba con d20 fallida. Deberás usar el nuevo resultado. Una vez utilizada, esta propiedad no puede volver a usarse hasta el siguiente amanecer.

Filtro de amor

Poción, infrecuente

La próxima vez que veas a una criatura en los 10 minutos posteriores a beber este filtro, quedarás embelesado por ella y tendrás el estado de hechizado durante 1 hora.

El líquido efervescente y de tonalidad rosa contiene una burbuja, fácil de pasar por alto, con forma de corazón.

Flauta de la aparición

Objeto maravilloso, infrecuente

Esta flauta tiene 3 cargas y recupera 1d3 cargas empleadas cada día, al amanecer. Puedes utilizar una acción de magia para tocarla y gastar 1 carga para crear una melodía inquietante a la vez que fascinante. Todas las criaturas de tu elección a 9 m o menos de ti deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 15 o tendrán el estado de asustadas durante 1 minuto. Las criaturas que fallen la tirada de salvación la repetirán al final de cada uno de sus turnos y, si la superan, se librarán del efecto. Las criaturas que superen la tirada serán inmunes al efecto de esta flauta durante 24 horas.

Flauta de las cloacas

Objeto maravilloso, infrecuente (requiere sintonización)

Mientras lleves la flauta contigo, las ratas normales y las gigantes se mostrarán indiferentes hacia ti y no te atacarán a menos que las dañes o las amenaces.

La flauta tiene 3 cargas y recupera 1d3 cargas empleadas cada día, al amanecer. Si empleas una acción de magia para tocarla, podrás utilizar una acción adicional y gastar entre 1 y 3 cargas para convocar

un **enjambre de ratas** con cada carga empleada, siempre que haya suficientes ratas a 750 m o menos de ti para que las convoques de esta manera (según decida tu GM). Si no hay ratas suficientes para formar un enjambre, la carga se desperdiciará. Los enjambres convocados irán hacia la música por el camino más corto disponible, pero, por lo demás, no estarán bajo tu control.

Cuando un **enjambre de ratas** que no esté bajo el control de otra criatura se acerque a 9 m o menos de ti mientras estés tocando la flauta, el enjambre hará una tirada de salvación de Sabiduría con CD 15. Si la supera, el enjambre se comportará de forma normal y no caerá bajo el influjo de la música de la flauta durante las siguientes 24 horas. Si la falla, el enjambre caerá bajo el influjo de la música de la flauta y se volverá amistoso hacia tus aliados y tú mientras sigas tocando la flauta cada asalto como acción de magia. Un enjambre amistoso obedece tus órdenes. Si no le das ninguna orden a un enjambre amistoso, se defenderá, pero no realizará ninguna otra acción. Si un enjambre amistoso comienza su turno a más de 9 m de ti, se acabará tu control sobre el enjambre, este se comportará de forma normal y no podrá caer bajo el influjo de la música de la flauta durante las siguientes 24 horas.

Fortaleza instantánea

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

Como acción de magia, puedes colocar esta estatui-lla de adamantina de 2,5 cm en el suelo y pronunciar una palabra de activación para hacer que crezca rápidamente hasta convertirse en una torre cuadrada de adamantina. Si repites la palabra de activación, la torre volverá a convertirse en estatuilla, lo cual solo funciona si está vacía. Todas las criaturas en la zona donde aparece la torre son empujadas a un espacio sin ocupar junto a la torre, fuera de ella. Los objetos dentro del área que no lleve o vista nadie también se verán empujados de esta forma.

La torre mide 6 m de lado y 9 m de altura, con aspilleras en todos los lados y almenas en la parte superior. Su interior se divide en dos plantas conectadas mediante unas escaleras, una escalera de mano o una rampa (a tu elección). Estas escaleras o rampa llevan hasta una trampilla que da al techo. Cuando se crea, la torre tiene una sola puerta en la planta baja en el lado frente a ti. La puerta se abre solo bajo tus órdenes, que puedes dar como acción adicional. Es inmune al conjuro *abrir* o efectos mágicos similares.

La magia impide que se derribe la torre. El techo, la puerta y los muros poseen cada uno una CA de 20, 100 pg, inmunidad al daño contundente, cortante y perforante salvo que se haga con equipo de asedio, y resistencia a todo el resto de daño. Devolver la torre a su forma de estatuilla no repara el daño que

haya recibido. Solo un conjuro *deseo* puede reparar la torre (este uso cuenta como replicar un conjuro de nivel 8 o inferior). Cada vez que se lance *deseo*, la torre recupera todos sus puntos de golpe.

Frasco de hierro

Objeto maravilloso, legendario

Mientras sostengas este recipiente de hierro con tapón de latón, puedes emplear una acción de magia para hacer objetivo a una criatura que puedas ver a 18 m o menos de ti. Si el frasco está vacío y el objetivo pertenece a un plano de existencia distinto al actual, deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 17 o quedará atrapado en el frasco. Si el objetivo ya ha estado encerrado antes en el frasco, tendrá ventaja en la tirada. Una vez atrapada, la criatura permanecerá en el frasco hasta que sea liberada. El frasco solo puede contener a una criatura a la vez. Una criatura atrapada en el frasco no necesita respirar ni comer ni beber, y no envejece.

Puedes emplear una acción de magia para quitar el tapón del frasco y liberar a la criatura contenida. Esta obedecerá tus órdenes durante 1 hora y las comprenderá aunque se las des en un idioma que no entienda. Si no le das ninguna orden o le das una orden que probablemente desemboque en su muerte o cautiverio, se defenderá, pero no realizará ninguna otra acción. Al final de la duración, la criatura actuará conforme a su carácter y alineamiento normales.

Un conjuro *identificar* revela si el frasco contiene una criatura, pero la única forma de saber de qué criatura se trata es abrirlo. Un *frasco de hierro* recién descubierto podría contener una criatura a elección de tu GM.

Garrote grande atronador

Arma (garrote grande), muy rara (requiere sintonización)

Mientras tengas sintonización con esta arma mágica, tu Fuerza será de 20 salvo que ya sea igual o superior. El arma causa 1d8 de daño de trueno adicional a cualquier criatura a la que acierte y 3d8 de daño de trueno adicional a los objetos a los que acierte que no vista o lleve nadie.

El arma tiene las siguientes propiedades adicionales:

Estallido de trueno. Como acción de magia, puedes golpear el arma contra una superficie dura, lo que producirá un tronido audible a 90 m de distancia. También crearás un cono de 9 m de energía atronadora. Todas las criaturas situadas en el cono deberán superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 15 o tendrán el estado de derribadas. Los objetos no mágicos que nadie vista o lleve en el cono recibirán 3d8 de daño de trueno.

Terremoto. Como acción de magia, puedes golpear el arma contra el suelo para crear una perturbación sísmica intensa en un círculo de 15 m de radio centrado en el punto del impacto. Las estructuras en contacto con el suelo en esa zona sufrirán 50 de daño contundente, y las criaturas que haya en ella y estén en el suelo deberán superar una tirada de salvación de Destreza con CD 20 o tendrán el estado de derribadas. Si alguna de esas criaturas se está concentrando, deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 20 o perderá la concentración. Además, puedes hacer que se abra una grieta de 9 m de profundidad y 3 m de ancho en cualquier punto del suelo dentro del área. Cualquier criatura que esté en un punto en el que se abra la grieta deberá hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 20; si la falla, caerá en la grieta, y si la supera, se moverá a la vez que se abre el borde de la grieta. Cualquier estructura que esté en un punto en el que se abra la grieta se hundirá dentro de ella. Una vez utilizada, esta propiedad no puede volver a usarse hasta el siguiente amanecer.

Gema del resplandor

Objeto maravilloso, infrecuente

Este prisma tiene 50 cargas. Mientras lo sujetas, puedes usar una acción de magia y pronunciar una de las tres palabras de activación para causar uno de los siguientes efectos:

Primera palabra de activación. La gema emite luz brillante en un radio de 9 m y luz tenue 9 m más allá. Este efecto no gasta una carga. Dura hasta que utilices una acción adicional para repetir la palabra de activación o hasta que emplees otra función de la gema.

Segunda palabra de activación. Gastas 1 carga para que la gema dispare un rayo brillante de luz contra una criatura que puedas ver a 18 m o menos de ti. La criatura deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 15 o tendrá el estado de cegada durante 1 minuto. La criatura repetirá la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Tercera palabra de activación. Gastas 5 cargas para que la gema refulja con una luz intensa en un cono de 9 m. Todas las criaturas situadas en el cono harán una tirada de salvación como si les hubiera afectado el rayo creado por la segunda palabra de activación.

Cuando todas las cargas de la gema se gasten, se convertirá en una joya no mágica con un valor de 50 po.

Gema de visión

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

Esta joya tiene 3 cargas. Como acción de magia, puedes gastar 1 carga. Durante los siguientes 10 minutos, tendrás visión verdadera hasta 36 m si miras a través de la gema.

La gema recupera 1d3 cargas empleadas cada día, al amanecer.

Gema elemental

Objeto maravilloso, infrecuente

Esta gema contiene vestigios de energía elemental. Cuando emplees una acción de utilizar para romperla, invocarás un elemental (consulta su perfil en el capítulo “Monstruos”) y la gema dejará de ser mágica. El elemental aparece en un espacio sin ocupar lo más cerca posible de la gema rota, entiende tus idiomas, obedece tus órdenes y juega su turno inmediatamente después de ti en tu orden de iniciativa. El elemental desaparecerá tras 1 hora, cuando muera o si lo desconvocas como acción adicional. El tipo de gema determina el elemental invocado, como se muestra en la siguiente tabla.

Gema	Elemental invocado
Corindón rojo	Elemental de fuego
Diamante amarillo	Elemental de tierra
Esmeralda	Elemental de agua
Zafiro azul	Elemental de aire

Grilletes dimensionales

Objeto maravilloso, raro

Puedes emplear una acción de utilizar para poner estos grilletes a una criatura que tenga el estado de incapacitada. Se ajustan a criaturas de tamaños Pequeño a Grande. Los grilletes impiden que la criatura utilice cualquier método de movimiento extradimensional, incluidos la teletransportación o los viajes a otro plano de existencia. No impiden que la criatura atraviese un portal interdimensional.

Tú y cualquier criatura que designes al usar los grilletes podéis emplear una acción de utilizar para quitarlos. Una vez cada 30 días, la criatura esposada podrá realizar una prueba de Fuerza (Atletismo) con CD 30. Si la supera, se liberará y destruirá los grilletes.

Guanteletes de fuerza de ogro

Objeto maravilloso, infrecuente (requiere sintonización)

Tu Fuerza es de 19 mientras lleves estos guanteletes. No tienen efecto si tu Fuerza es de 19 o más sin ellos.

Guantes atrapaflechas

Objeto maravilloso, infrecuente (requiere sintonización)

Cuando te acierte una tirada de ataque realizada con un arma a distancia o arrojadiza mientras lleves puestos estos guantes, podrás emplear una reacción para reducir el daño en 1d10 más tu modificador por Destreza, siempre y cuando tengas una mano libre. Si reduces el daño a 0, podrás atrapar la unidad de munición o el arma si es lo bastante pequeña como para sujetarla con esa mano.

Guantes de ladrón

Objeto maravilloso, infrecuente

Estos guantes son imperceptibles mientras los lleves puestos. Si los vistes, ganas un bonificador de +5 a las pruebas de Destreza (Juego de manos).

Guantes de natación y escalada

Objeto maravilloso, infrecuente (requiere sintonización)

Mientras lleves estos guantes, tienes una velocidad nadando y una velocidad trepando iguales a tu velocidad. Además, obtienes un bonificador de +5 a las pruebas de Fuerza (Atletismo) para nadar o trepar.

Hacha berserker

Arma (alabarda, hacha a dos manos o hacha de guerra), rara (requiere sintonización)

Recibes un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con esta arma mágica. Además, mientras tengas sintonización con ella, tus puntos de golpe máximos aumentan en 1 por cada nivel que hayas alcanzado.

Maldición. Esta arma está maldita y, al sintonizarte con ella, te afectará la maldición. Mientras sufras la maldición, no querrás deshacerte voluntariamente del arma y la mantendrás siempre a tu alcance. También tendrás desventaja en las tiradas de ataque con otras armas.

Siempre que otra criatura te haga daño, si tienes el arma en tu posesión, deberás superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 15 o sucumbirás a una furia berserk. Este estado termina cuando comiences tu turno y no haya criaturas que puedas ver u oír a 18 m o menos de ti.

Mientras estés bajo los efectos de la furia berserk, considerarás a la criatura más cercana a ti que puedas ver u oír como tu enemigo. Si hay varias criaturas posibles, elige una al azar. Durante cada uno de tus turnos, debes acercarte todo lo posible a la criatura y emplear la acción de atacar contra ella. Si no puedes acercarte lo suficiente a la criatura como para atacarla con el arma, tu turno termina cuando hayas gastado todo tu movimiento disponible. Si la criatura muere o dejas de verla u

oírla, la siguiente criatura más cercana que puedas ver u oír será tu nuevo objetivo.

Herraduras de velocidad

Objeto maravilloso, raro

Estas herraduras vienen de cuatro en cuatro. Como acción de magia, puedes tocar el casco de un caballo o de una criatura similar con una de las herraduras para que se quede fijada en él. Quitar una herradura también requiere una acción de magia.

Mientras cuatro de ellas estén fijadas a la misma criatura, su velocidad aumenta en 9 m.

Herraduras del céfiro

Objeto maravilloso, muy raro

Estas herraduras vienen de cuatro en cuatro. Como acción de magia, puedes tocar el casco de un caballo o de una criatura similar con una de las herraduras para que se quede fijada en él. Quitar una herradura también requiere una acción de magia.

Mientras cuatro de ellas estén fijadas a los cascos de un caballo o de una criatura similar, le permitirán moverse con normalidad mientras flota 10 cm por encima de una superficie. Este efecto implica que la criatura puede cruzar o permanecer sobre superficies no sólidas o inestables, como agua y lava. Además, no deja huellas e ignora el terreno difícil. Por último, podrá viajar hasta 12 horas al día sin sumar niveles de cansancio por hacer viajes largos.

Hierro de escarcha

Arma (cimitarra, espada corta, espada larga, espadón, estoque o guja), muy rara (requiere sintonización)

Cuando aciertes con una tirada de ataque usando esta arma mágica, el objetivo recibirá 1d6 de daño de frío adicional. Además, mientras empuñes el arma, tendrás resistencia al daño de fuego.

En temperaturas bajo cero, el arma emite luz brillante en un radio de 3 m y luz tenue 3 m más allá.

Cuando desenvainas esta arma, puedes extinguir todas las llamas no mágicas que haya a 9 m o menos de ti. Una vez utilizada, esta propiedad no puede volver a usarse en 1 hora.

Incensario de controlar elementales de aire

Objeto maravilloso, raro

Puedes emplear una acción de magia mientras balanceas con suavidad este incensario para invocar un **elemental de aire**. El elemental aparece en un espacio sin ocupar lo más cerca posible del incensario, entiende tus idiomas, obedece tus órdenes y juega su turno inmediatamente después de ti en tu orden de iniciativa. El elemental desaparecerá tras 1 hora, cuando muera o si lo desconvocas como ac-

ción adicional. El incensario no puede volver a emplearse de esta manera hasta el siguiente amanecer.

Jabalina del relámpago

Arma (jabalina), infrecuente

Cada vez que hagas una tirada de ataque con esta arma mágica y aciertes, puedes hacer que cause daño de relámpago en lugar de daño perforante.

Relámpago. Cuando arrojes esta arma contra un objetivo a 36 m o menos de ti, puedes renunciar a hacer una tirada de ataque a distancia y convertirla en un relámpago. El relámpago forma una línea de 1,5 m de ancho entre el objetivo y tú. Dicho objetivo y las demás criaturas situadas en la línea (excepto tú) harán una tirada de salvación de Destreza con CD 13; sufrirán 4d6 de daño de relámpago si la fallan o la mitad del daño si la superan. Inmediatamente después de causar daño, el arma vuelve a aparecer en tu mano. Esta propiedad no podrá volver a usarse hasta el siguiente amanecer.

Ladrona de nueve vidas

Arma (cualquiera sencilla o marcial), muy rara (requiere sintonización)

Recibes un bonificador de +2 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con esta arma mágica.

Robo de vida. El arma tiene 1d8 + 1 cargas. Cuando ataques a una criatura que tenga menos de 100 puntos de golpe con esta arma y saques un 20 en el d20 al hacer la tirada de ataque, la criatura deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 15 o morirá al instante, ya que el arma arrancará la fuerza vital de su cuerpo. Los autómatas y muertos vivientes superarán la tirada de salvación automáticamente. El arma pierde 1 carga si la criatura muere. Cuando no le queden cargas, el arma perderá esta propiedad.

Lengua de fuego

Arma (cualquier arma cuerpo a cuerpo), rara (requiere sintonización)

Mientras sostengas esta arma mágica, puedes emplear una acción adicional y pronunciar una palabra de activación para hacer que el arma se cubra de llamas en la parte usada para herir. Estas llamas emiten luz brillante en un radio de 12 m y luz tenue 12 m más allá. Mientras el arma esté en llamas, causa 2d6 de daño de fuego adicional al acertar. Las llamas permanecen hasta que emplees una acción adicional para pronunciar la palabra de activación de nuevo o hasta que sueltes, guardes o envaines el arma.

Linterna de revelación

Objeto maravilloso, infrecuente

Mientras esté encendida, esta linterna sorda luce durante 6 horas con 0,5 l de aceite e ilumina un

radio de 9 m con luz brillante y otros 9 m con luz tenue. Las criaturas y objetos invisibles serán visibles mientras permanezcan iluminados por la luz brillante de la linterna. Puedes emplear una acción de utilizar para cubrir la abertura de la linterna con la tapa y hacer que solo emita luz tenue en un radio de 1,5 m.

Malla élfica

Armadura (camisa de malla o cota de malla), rara

Mientras lleves esta armadura, obtendrás un bonificador de +1 a la clase de armadura. Se considera que tienes entrenamiento con esta armadura aunque normalmente no lo tuvieras con armaduras medias o pesadas.

Manto de resistencia a conjuros

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

Mientras lleves esta capa, tendrás ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros.

Manual de gólems

Objeto maravilloso, muy raro

Este tomo contiene la información y los ensalmos necesarios para crear un tipo concreto de gólem. Tu GM elige el tipo o lo determina al azar tirando en la tabla a continuación. Para descifrar y usar el manual, debes ser un lanzador de conjuros con al menos dos espacios de conjuro de nivel 5. Si una criatura no puede usar un *manual de gólems* y trata de leerlo, sufrirá 6d6 de daño psíquico.

Para crear un gólem, debes dedicar el tiempo mostrado en la tabla, trabajar sin interrupciones con el manual a mano y no descansar durante más de 8 horas al día. También debes pagar el precio especificado para comprar los suministros.

En cuanto hayas acabado de crear al gólem, el libro arderá en llamas sobrenaturales. El gólem cobrará vida cuando se esparzan sobre él las cenizas del manual. Consulta el capítulo “Monstruos” para conocer el perfil del gólem. Estará bajo tu control, entenderá tus órdenes y las obedecerá.

Id20	Gólem	Tiempo	Precio
1–5	Gólem de arcilla	30 días	65 000 po
6–17	Gólem de carne	60 días	50 000 po
18	Gólem de hierro	120 días	100 000 po
19–20	Gólem de piedra	90 días	80 000 po

Manual de la salud corporal

Objeto maravilloso, muy raro

Este libro contiene consejos de salud y nutrición, y sus palabras están impregnadas de magia. Si dedicas 48 horas durante un periodo de 6 días, como mucho, a estudiar el contenido del libro y poner en práctica sus indicaciones, tu Constitución aumenta-

rá en 2, hasta un máximo de 30. Después, el manual perderá su magia, pero la recuperará cuando pase un siglo.

Manual de rapidez de acción

Objeto maravilloso, muy raro

Este libro contiene ejercicios de coordinación y equilibrio, y sus palabras están impregnadas de magia. Si dedicas 48 horas durante un periodo de 6 días, como mucho, a estudiar el contenido del libro y poner en práctica sus indicaciones, tu Destreza aumentará en 2, hasta un máximo de 30. Después, el manual perderá su magia, pero la recuperará cuando pase un siglo.

Manual del ejercicio beneficioso

Objeto maravilloso, muy raro

Este libro describe diferentes ejercicios para mantenerse en forma y sus palabras están impregnadas de magia. Si dedicas 48 horas durante un periodo de 6 días, como mucho, a estudiar el contenido del libro y poner en práctica sus indicaciones, tu Fuerza aumentará en 2, hasta un máximo de 30. Después, el manual perderá su magia, pero la recuperará cuando pase un siglo.

Martillo arrojadizo enano

Arma (martillo de guerra), muy rara (requiere sintonización por parte de un enano o una criatura sintonizada con un cinturón enano)

Recibes un bonificador de +3 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con esta arma mágica. Tiene la propiedad “arrojadiza”, con un alcance normal de 6 m y un alcance largo de 18 m. Cuando aciertes un ataque a distancia con esta arma, causa 1d8 de daño de fuerza adicional o 2d8 de daño de fuerza adicional si el objetivo es un gigante. Inmediatamente después de acertar o fallar, el arma regresa volando a tu mano.

Martillo de rayos

Arma (martillo de guerra o maza a dos manos), legendaria (requiere sintonización)

Recibes un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con esta arma mágica.

El arma tiene 5 cargas. Puedes gastar 1 carga y hacer un ataque a distancia con el arma lanzándola como si tuviera la propiedad “arrojadiza”, con un alcance normal de 6 m y un alcance largo de 18 m. Si el ataque acierta, el arma suelta un trueno audible a 90 m. El objetivo y todas las criaturas (excepto tú) que estén a 9 m o menos de él deberán superar una tirada de salvación de Constitución con CD 17 o tendrán el estado de aturdiditas hasta el final de tu siguiente turno. Inmediatamente después de acertar o fallar, el arma regresa

volando a tu mano. El arma recupera 1d4 + 1 cargas empleadas cada día, al amanecer.

Matagigantes. Mientras tengas sintonización con esta arma y lleves un *cinturón de fuerza de gigante* o unos *guanteletes de fuerza de ogro* con los que también te hayas sintonizado, obtienes los siguientes beneficios:

Azote de gigantes. Si sacas un 20 en el d20 en una tirada de ataque con esta arma contra un gigante, este deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 17 o morirá.

Fuerza de gigantes. La puntuación de Fuerza que te otorgan el *cinturón de fuerza de gigante* o los *guanteletes de fuerza de ogro* aumenta en 4, hasta un máximo de 30.

Matadragones

Arma (cualquiera sencilla o marcial), rara

Recibes un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con esta arma mágica.

Si el objetivo es un dragón, el arma causa 3d6 de daño adicional del tipo del arma.

Matagigantes

Arma (cualquiera sencilla o marcial), rara

Recibes un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con esta arma mágica.

Cuando aciertes a un gigante con ella, el gigante sufrirá 2d6 de daño adicional del tipo del arma y deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 15 o tendrá el estado de derribado.

Maza castigadora

Arma (maza), rara

Recibes un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con esta arma mágica. El bonificador aumenta a +3 cuando usas el arma para atacar a un autómata.

Si sacas un 20 en una tirada de ataque con esta arma, el objetivo sufrirá 7 de daño contundente adicional o 14 si es un autómata. Si a un autómata le quedan 25 puntos de golpe o menos tras sufrir este daño, será destruido.

Maza del terror

Arma (maza), rara (requiere sintonización)

Esta arma mágica tiene 3 cargas y recupera 1d3 cargas empleadas cada día, al amanecer. Mientras sostienes el arma, puedes emplear una acción de magia y gastar 1 carga para desatar una ola de terror desde ella. Todas las criaturas de tu elección a 9 m o menos de ti deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 15 o tendrán el estado de asustadas durante 1 minuto. Una criatura asustada de esta manera deberá dedicar sus turnos

a tratar de alejarse de ti todo lo que pueda y no podrá hacer ataques de oportunidad. Tan solo podrá realizar la acción de correr o intentar escapar de un efecto que le impida moverse. Si no tiene adónde ir, la criatura podrá usar la acción de esquivar. Al final de cada uno de sus turnos, la criatura repetirá la tirada de salvación y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Maza disruptiva

Arma (maza), rara (requiere sintonización)

Cuando aciertes a un infernal o muerto viviente con esta arma mágica, esa criatura recibirá 2d6 de daño radiante adicional. Si al objetivo le quedan 25 puntos de golpe o menos tras sufrir este daño, deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 15 o será destruido. Si la supera, tendrá el estado de asustado hasta el final de tu siguiente turno.

Luz. Mientras empuñes esta arma, emitirá luz brillante en un radio de 6 m y luz tenue 6 m más allá.

Medallón de los pensamientos

Objeto maravilloso, infrecuente (requiere sintonización)

El medallón tiene 5 cargas. Mientras lo lleves, puedes gastar 1 carga para lanzar *detectar pensamientos* (CD de salvación 13) desde él. El medallón recupera 1d4 cargas empleadas cada día, al amanecer.

Morral práctico

Objeto maravilloso, raro

Esta mochila posee un bolsillo central y dos laterales, cada uno de los cuales es un espacio extradimensional. Cada bolsillo lateral puede contener hasta 100 kg de materia sin exceder un volumen de 750 l. El bolsillo central puede contener hasta 250 kg de materia sin exceder un volumen de 1900 l. El morral pesa siempre 2,5 kg, independientemente del contenido.

Sacar un objeto del morral requiere una acción de utilizar o una acción adicional, a tu elección. Cuando metes la mano para extraer un objeto concreto, la magia hará que siempre se encuentre arriba del todo.

Si se sobrecarga, perfora o rasga algún bolsillo, el morral se romperá y quedará destruido. Si se destruye, su contenido se perderá para siempre, aunque los artefactos siempre volverán a aparecer en alguna parte. Si se pone el morral del revés, su contenido se vuelca sin sufrir daño y el morral debe volver a ponerse del derecho antes de usarlo de nuevo.

Cada bolsillo del morral contiene aire suficiente para respirar durante 10 minutos, divididos entre

el número de criaturas que necesiten respirar en su interior.

Meter el morral en el espacio extradimensional creado por un *agujero portátil*, una *bolsa de contención* o un objeto similar destruye instantáneamente ambos objetos y abre un portal al Plano Astral.

El portal se crea en el sitio en el que un objeto se introdujo dentro del otro. El portal absorbe a todas las criaturas situadas a 3 m o menos de él y que no estén tras cobertura completa, y las conduce a un lugar aleatorio del Plano Astral. Después, el portal se cierra. El portal solo funciona en un sentido y no puede volver a abrirse.

Munición +1, +2 o +3

Arma (cualquier munición), infrecuente (+1), rara (+2) o muy rara (+3)

Tienes un bonificador a las tiradas de ataque y de daño que hagas con esta unidad de munición mágica. El bonificador depende de la rareza de la munición. Una vez que acierte a un objetivo, la munición dejará de ser mágica.

La munición suele encontrarse o venderse en conjuntos de diez o veinte unidades. El valor de diez unidades de esta munición equivale a una poción de la misma rareza.

Munición asesina

Arma (cualquier munición), muy rara

Esta munición mágica está pensada para matar criaturas de un tipo concreto, que tu GM elige o determina al azar tirando en la tabla a continuación. Si una criatura de ese tipo recibe daño de esta munición, hace una tirada de salvación de Constitución con CD 17; sufrirá 6d10 de daño de fuerza adicional si la falla o la mitad del daño adicional si la supera.

En cuanto inflige daño adicional a una criatura, la munición se vuelve no mágica.

Id100	Tipo de criatura	Id100	Tipo de criatura
01–10	Aberraciones	51–60	Feéricos
11–15	Autómatas	61–65	Gigantes
16–20	Bestias	66–70	Humanoides
21–25	Celestiales	71–80	Infernales
26–30	Cienos	81–85	Monstruosidades
31–40	Dragones	86–95	Muertos vivientes
41–50	Elementales	96–00	Plantas

Orbe Dragontino

Objeto maravilloso, artefacto (requiere sintonización)

Un orbe es un globo de cristal grabado de unos 25 cm de diámetro. Cuando se usa, se expande hasta

alcanzar los 50 cm de diámetro y una bruma se arremolina en su interior.

Mientras tengas sintonización con el orbe, puedes emplear una acción de magia para mirar en sus profundidades. Después, tendrás que hacer una tirada de salvación de Carisma con CD 15. Si la superas, controlarás el orbe mientras permanezcas en sintonía con él. Si la fallas, el orbe te impondrá el estado de hechizado mientras permanezcas en sintonía con él.

Mientras estés hechizado por el orbe, no podrás acabar voluntariamente la sintonización y el orbe te lanzará *sugestión* a voluntad (CD de salvación 18) para incitarte a que cumplas sus malvados deseos. La esencia del dragón confinada en el orbe podría querer muchas cosas: la aniquilación de una sociedad u organización determinadas, que la liberes del orbe, propagar el sufrimiento por el mundo, extender el culto a Tiamat o lo que decida tu GM.

Conjuros. El orbe tiene 7 cargas y recupera 1d4 +3 cargas empleadas cada día, al amanecer. Si controlas el orbe, puedes lanzar un conjuro de la tabla a continuación desde él. En ella se indica cuántas cargas debes gastar para lanzar el conjuro.

Conjuro	Coste en cargas
Curar heridas (versión de nivel 9)	4
Detectar magia	0
Escudriñar (CD de salvación 18)	3
Guarda contra la muerte	2
Luz del día	1

Llamar a los dragones. Mientras controles el orbe, podrás utilizar una acción de magia para que el orbe emita una llamada telepática que se extienda en todas direcciones en un radio de 60 km. Los dragones cromáticos que haya dentro del alcance se verán obligados a acudir hasta el orbe lo antes posible por el camino más directo. Las deidades dragón, como Tiamat, no se ven afectadas por esta llamada. Los dragones cromáticos atraídos por el orbe podrían ser hostiles hacia ti por haber forzado sus acciones en contra de su voluntad. Una vez utilizada esta propiedad, no puede volver a usarse durante 1 hora.

Destruir un orbe. Un *Orbe Dragontino* tiene una CA de 20 y se destruye si recibe daño de un arma +3 o un conjuro *desintegrar*. Ninguna otra cosa puede dañarlo.

Pegamento soberano

Objeto maravilloso, legendario

Esta sustancia viscosa y blanca como la leche puede crear un vínculo adhesivo permanente entre dos objetos cualesquiera. Debe almacenarse en un bote o frasco que se haya untado con *aceite escurridizo*.

En el momento de encontrar el recipiente, contendrá 30 g + 1d6 × 30 g.

30 g de pegamento pueden cubrir una superficie cuadrada de 30 cm de lado. Para aplicar 30 g de *pegamento soberano* es necesaria una acción de utilizar, y tarda 1 minuto en asentarse. En cuanto lo haga, el vínculo que crea solo se puede romper si se aplica un *disolvente universal* o un *aceite de eteridad* o con un conjuro *deseo*.

Pergamino de conjuro

Pergamino, rareza variable

Un *pergamino de conjuro* contiene las palabras de un solo conjuro, escritas en un código místico. Si el conjuro está en tu lista de conjuros, puedes leer el pergamino y lanzar el conjuro sin componentes materiales. De lo contrario, el pergamino es ininteligible. Si lanzas el conjuro leyendo el pergamino, el tiempo de lanzamiento del conjuro será el habitual. Una vez lanzado, el pergamino se convierte en polvo. Si se interrumpe el lanzamiento, el pergamino no se pierde.

Si el conjuro está en tu lista de conjuros pero es de un nivel superior que no puedes lanzar de manera normal, harás una prueba de característica usando tu aptitud mágica para determinar si consigues lanzarlo. La CD es de 10 más el nivel del conjuro. Si la fallas, el conjuro desaparecerá del pergamino y no surtirá efecto.

El nivel del conjuro del pergamino determina la CD de las tiradas de salvación y el bonificador de ataque del conjuro, además de la rareza del pergamino, como se indica en la siguiente tabla.

Nivel del conjuro	Rareza	CD de salvación	Bonificador de ataque
Truco	Común	13	+5
1	Común	13	+5
2	Infrecuente	13	+5
3	Infrecuente	15	+7
4	Raro	15	+7
5	Raro	17	+9
6	Muy raro	17	+9
7	Muy raro	18	+10
8	Muy raro	18	+10
9	Legendario	19	+11

Copiar un pergamino en un libro de conjuros.

Un conjuro de mago en un *pergamino de conjuro* puede copiarse en un libro de conjuros. Cuando un conjuro se copie de esta forma, el copista deberá superar una prueba de Inteligencia (Conocimiento arcano) con CD igual a 10 más el nivel del conjuro. Si la supera, copiará el conjuro. Supere o no la prueba, el *pergamino de conjuro* se destruirá.

Perla de poder

Objeto maravilloso, infrecuente (requiere sintonización por parte de un lanzador de conjuros)

Mientras lleves esta perla contigo, puedes emplear una acción de magia para recuperar un espacio de conjuro gastado de nivel 3 o inferior. Una vez que utilices la perla, no podrás volver a emplearla hasta el siguiente amanecer.

Piedra de controlar elementales de tierra

Objeto maravilloso, raro

Si esta piedra de 2,5 kg está tocando el suelo, puedes emplear una acción de magia para invocar un **elemental de tierra**. Aparecerá en un espacio sin ocupar de tu elección a 9 m o menos de ti, obedece tus órdenes y juega su turno inmediatamente después de ti en tu orden de iniciativa. El elemental desaparecerá tras 1 hora, cuando muera o si lo desconvocas como acción adicional. La piedra no puede volver a emplearse de esta manera hasta el siguiente amanecer.

Piedra de la buena fortuna (piedra de la suerte)

Objeto maravilloso, infrecuente (requiere sintonización)

Mientras lleves esta ágata pulida contigo, recibirás un bonificador de +1 a las pruebas de característica y las tiradas de salvación.

Piedra loun

Objeto maravilloso, rareza variable (requiere sintonización)

Las *piedras loun* son aproximadamente del tamaño de una cuenta y se llaman así por loun, un dios del conocimiento y la profecía adorado en algunos mundos. Existen muchos tipos de *piedras loun*, cada uno de ellos con una combinación distinta de forma y color.

Si empleas una acción de magia para lanzar una *piedra loun* al aire, orbitará alrededor de tu cabeza a una distancia de $1d3 \times 30$ cm y te proporcionará un beneficio. Puedes tener hasta tres *piedras loun* orbitando activas a la vez.

Cada *piedra loun* que orbite a tu alrededor se considera un objeto que llevas puesto. Evitará el contacto con otras criaturas y objetos y modificará su órbita para prevenir colisiones y frustrar los intentos de otras criaturas de atacarlas o agarrarlas.

Como acción de utilizar, puedes tomar y guardar cualquier cantidad de *piedras loun* que orbiten alrededor de tu cabeza. Si tu sintonización con una de ellas termina mientras está orbitando, la piedra caerá como si la hubieras soltado.

El tipo de piedra determina su rareza y efectos.

Absorción (muy rara). Mientras este elipsoide de color lila claro gire alrededor de tu cabeza, podrás

emplear una reacción para cancelar un conjuro de nivel 4 o inferior lanzado por una criatura que puedas ver. Un conjuro cancelado no tendrá efecto y se perderán los recursos empleados para lanzarlo. En cuanto la piedra haya cancelado 20 niveles de conjuros, se volverá gris y perderá su magia.

Absorción mayor (legendaria). Mientras este elipsoide jaspeado en tonos lilas y verdes gire alrededor de tu cabeza, podrás emplear una reacción para cancelar un conjuro de nivel 8 o inferior lanzado por una criatura que puedas ver. Un conjuro cancelado no tendrá efecto y se perderán los recursos empleados para lanzarlo. En cuanto la piedra haya cancelado 20 niveles de conjuros, se volverá gris y perderá su magia.

Agilidad (muy rara). Mientras esta esfera de color rojo intenso gire alrededor de tu cabeza, tu Destreza aumenta en 2, hasta un máximo de 20.

Consciencia (rara). Mientras este romboide azul oscuro gire alrededor de tu cabeza, tienes ventaja en las tiradas de iniciativa y en las pruebas de Sabiduría (Percepción).

Fortaleza (muy rara). Mientras este romboide rosa gire alrededor de tu cabeza, tu Constitución aumenta en 2, hasta un máximo de 20.

Fuerza (muy rara). Mientras este romboide azul pálido gire alrededor de tu cabeza, tu Fuerza aumenta en 2, hasta un máximo de 20.

Intelecto (muy rara). Mientras esta esfera jaspeada en tonos rojos y azules gire alrededor de tu cabeza, tu Inteligencia aumenta en 2, hasta un máximo de 20.

Liderazgo (muy rara). Mientras esta esfera jaspeada en tonos rosas y verdes gire alrededor de tu cabeza, tu Carisma aumenta en 2, hasta un máximo de 20.

Maestría (legendaria). Mientras este prisma verde pálido gire alrededor de tu cabeza, tu bonificador por competencia aumenta en 1.

Perspicacia (muy rara). Mientras esta esfera de color azul incandescente gire alrededor de tu cabeza, tu Sabiduría aumenta en 2, hasta un máximo de 20.

Protección (rara). Mientras este prisma de color rosa polvoriento gire alrededor de tu cabeza, obtienes un bonificador de +1 a la clase de armadura.

Regeneración (legendaria). Recuperas 15 puntos de golpe al final de cada hora que este huso de color blanco nacarado gire alrededor de tu cabeza si tienes al menos 1 punto de golpe.

Reserva (rara). Este prisma de color morado intenso almacena los conjuros que se lanzan sobre él hasta que quieras utilizarlos. La piedra puede guardar hasta 4 niveles de conjuros. Cuando la encuentres, contendrá $1d4$ niveles de conjuros almacenados, a elección de tu GM.

Cualquier criatura puede lanzar un conjuro de niveles 1 a 4 sobre la piedra si la toca mientras lanza el conjuro. El único efecto que tendrá el conjuro es que quedará almacenado en la piedra. Si la piedra no puede albergarlo, el conjuro se gastará sin efecto. El nivel del espacio utilizado para lanzar el conjuro determina cuánto espacio utiliza.

Mientras esta piedra gire alrededor de tu cabeza, podrás lanzar cualquiera de los conjuros almacenados. El conjuro utiliza el nivel del espacio, la CD de salvación de conjuros, el bonificador de ataque de conjuros y la aptitud mágica del lanzador original, pero, por lo demás, funciona como si tú lo hubieses lanzado. El conjuro lanzado desde la piedra deja de estar almacenado en ella, por lo que deja espacio libre.

Sustento (rara). No necesitas comer ni beber mientras este huso transparente gire alrededor de tu cabeza.

Piedras mensajeras

Objeto maravilloso, infrecuente

Las *piedras mensajeras* vienen de dos en dos y cada una de ellas está tallada de forma que su pareja sea fácilmente identificable. Mientras tocas una piedra, puedes lanzar *recado* desde ella. El objetivo es el portador de la otra piedra. Si no hay nadie portándola, lo sabrás en cuanto emplees la tuya y no llegarás a lanzar el conjuro.

En cuanto se lance *recado* desde una de las dos piedras, no podrán volver a usarse hasta el siguiente amanecer. Si se destruye una de las piedras de la pareja, la otra deja de ser mágica.

Pigmentos maravillosos

Objeto maravilloso, muy raro

Esta elegante caja de madera contiene 1d4 botecitos de pigmento y un pincel (peso total de 0,5 kg).

Si usas un pincel y gastas 1 botecito de pigmento, puedes pintar cualquier cantidad de objetos tridimensionales y elementos de terreno (como muros, puertas, árboles, flores, armas, telarañas o pozos), siempre y cuando quepan todos en un cubo de 6 m de lado. Esta tarea requiere concentración, te llevará 10 minutos (independientemente de la cantidad de objetos que crees) y durante ese tiempo deberás permanecer dentro del cubo. Si pierdes la concentración o sales del cubo antes de terminar, todos los elementos pintados se desvanecerán y el botecito de pigmento se desperdiciará.

Cuando termines de pintar, todos los objetos y elementos de terreno se volverán reales. Por tanto, si pintas una puerta en una pared, crearás una puerta real que pueda abrirse para acceder al otro lado. Si pintas un pozo, crearás un hoyo de verdad, cuya profundidad deberá caber en el cubo de 6 m.

Ninguna creación de los pigmentos puede tener un valor superior a 25 po, y el valor total de todos los objetos que crea un botecito no puede superar las 500 po. Si pintas objetos de mayor valor, como un montón de oro, parecerán auténticos, pero una inspección detallada revela que están hechos de pasta, galleta u otro material sin valor.

Si dibujas algún tipo de energía, como fuego o un relámpago, se esfumará inmediatamente al completar el dibujo, sin causar daños.

Poción de amistad animal

Poción, infrecuente

Cuando bebas esta poción, podrás lanzar la versión de nivel 3 del conjuro *encantar animal* (CD de salvación 13).

Si agitas esta turbia poción, verás pequeños fragmentos: una escama de un pez, una pluma de colibrí, la garra de un gato o el pelo de una ardilla.

Poción de clarividencia

Poción, rara

Cuando bebas esta poción, obtendrás el efecto del conjuro *clarividencia* (no requiere concentración).

En este líquido amarillento flota un globo ocular, pero desaparece en cuanto se abre la poción.

Poción de crecimiento

Poción, infrecuente

Cuando bebas esta poción, obtendrás el efecto de “agrandar” del conjuro *agrandar/reducir* durante 10 minutos (no requiere concentración).

El color rojo del líquido de la poción se expande continuamente a partir de una gota diminuta para teñir el líquido transparente que la rodea. A continuación, se vuelve a contraer. Si agitas la botella, no se interrumpirá el proceso.

Poción de encoger

Poción, rara

Cuando bebas esta poción, obtendrás el efecto de “reducir” del conjuro *agrandar/reducir* durante 1d4 horas (no requiere concentración).

El color rojo del líquido de la poción se contrae continuamente hasta quedar reducido a una gota diminuta y, a continuación, se expande para teñir el líquido transparente que la rodea. Si agitas la botella, no se interrumpirá el proceso.

Poción de forma gaseosa

Poción, rara

Cuando bebas esta poción, obtendrás el efecto del conjuro *forma gaseosa* durante 1 hora (no requiere concentración) o hasta que pongas fin al efecto como acción adicional.

El frasco de esta poción parece contener una niebla que se mueve y se derrama como si fuese agua.

Poción de fuerza de gigante

Poción, rareza variable

Cuando bebas esta poción, tu puntuación de Fuerza cambiará durante 1 hora. El tipo de gigante determina la puntuación (consulta la tabla más adelante). La poción no tendrá ningún efecto si tu Fuerza es igual o superior a esa puntuación.

En el líquido transparente de la poción flota un fragmento de luz que parece la uña de un gigante.

Poción	Fue	Rareza
Poción de fuerza de gigante (colinas)	21	Infrecuente
Poción de fuerza de gigante (escarcha o piedra)	23	Rara
Poción de fuerza de gigante (fuego)	25	Rara
Poción de fuerza de gigante (nubes)	27	Muy rara
Poción de fuerza de gigante (tormentas)	29	Legendaria

Poción de heroísmo

Poción, rara

Cuando bebas esta poción, obtendrás 10 puntos de golpe temporales que durarán 1 hora. Durante ese periodo, te encontrarás bajo el efecto del conjuro *bendición* (no requiere concentración).

El líquido azul de la poción borbotea y echa humo, como si estuviera hirviendo.

Poción de invisibilidad

Poción, rara

El frasco de esta poción parece vacío, pero, al mismo tiempo, da la impresión de contener líquido. Cuando bebas esta poción, obtendrás el estado de invisible durante 1 hora. El efecto termina antes de tiempo si haces una tirada de ataque, causas daño o lanzas un conjuro.

Poción de invulnerabilidad

Poción, rara

Durante 1 minuto después de beber esta poción, tienes resistencia a todo el daño.

Esta poción, espesa como el sirope, parece hierro líquido.

Poción de leer mentes

Poción, rara

Cuando bebas esta poción, obtendrás el efecto del conjuro *detectar pensamientos* (CD de salvación 13) durante 10 minutos (no requiere concentración).

En el líquido denso y morado de esta poción flota una nube rosa ovoide.

Poción de longevidad

Poción, muy rara

Cuando bebas esta poción, tu edad física se reduce en 1d6 + 6 años, hasta un mínimo de 13 años. Cada vez que tomes una *poción de longevidad* después de la primera, existe una probabilidad acumulativa del 10 % de que envejezcas 1d6 + 6 años.

Suspendido en el líquido ámbar hay un corazón diminuto que, contra todo pronóstico, todavía late. Este ingrediente desaparece cuando se abre la poción.

Poción de resistencia

Poción, infrecuente

Cuando bebas esta poción, tendrás resistencia a un tipo de daño durante 1 hora. Tu GM elige el tipo o lo determina al azar tirando en la tabla a continuación.

IdI0	Tipo de daño	IdI0	Tipo de daño
1	Ácido	6	Psíquico
2	Frío	7	Radiante
3	Fuego	8	Relámpago
4	Fuerza	9	Trueno
5	Necrótico	10	Veneno

Poción de respirar bajo el agua

Poción, infrecuente

Puedes respirar debajo del agua durante 24 horas tras beber esta poción.

Su líquido verde turbio huele a mar y en él flota una burbuja con aspecto de medusa.

Poción de trepar

Poción, común

Cuando bebas esta poción, obtendrás una velocidad trepando igual a tu velocidad durante 1 hora. Durante ese tiempo, tendrás ventaja en las pruebas de Fuerza (Atletismo) para trepar.

Esta poción se separa en tres capas (marrón, plateada y gris) que parecen los estratos de una roca. Si agitas la botella, los colores no se mezclan.

Poción de velocidad

Poción, muy rara

Cuando bebas esta poción, obtendrás el efecto del conjuro *acelerar* durante 1 minuto (no requiere concentración) sin sufrir la ola de somnolencia que suele ocurrir cuando termina el efecto.

El líquido amarillo de este brebaje tiene vetas negras y forma remolinos.

Poción de veneno

Poción, infrecuente

Este mejunje parece, huele y sabe como una *poción de curación* u otra poción beneficiosa. Sin embargo,

en realidad es un veneno enmascarado con magia de ilusionismo. Un conjuro *identificar* revelará su verdadera naturaleza.

Si la bebes, sufrirás 4d6 de daño de veneno y deberás superar una tirada de salvación de Constitución con CD 13 o tendrás el estado de envenenado durante 1 hora.

Poción de vitalidad

Poción, muy rara

Cuando bebas esta poción, eliminará todos los niveles de cansancio que tengas y el estado de envenenado sobre ti. Durante las siguientes 24 horas, recuperas la cantidad máxima de puntos de golpe de cualquier dado de puntos de golpe que utilices.

El líquido carmesí de este brebaje palpita regularmente con una luz apagada, recordando a un corazón.

Poción de vuelo

Poción, muy rara

Cuando bebas esta poción, obtendrás una velocidad volando igual a tu velocidad durante 1 hora y podrás levitar. Si te encuentras en pleno vuelo cuando el efecto de la poción termine, te caerás salvo que cuentes con otros medios que te mantengan en el aire.

El líquido transparente de esta poción flota en la parte superior del frasco y tiene impurezas blancas con forma de nube.

Pociones de curación

Poción, rareza variable

Cuando bebas esta poción, recuperarás puntos de golpe. La cantidad depende de la rareza de la poción, como se muestra en la tabla a continuación.

Independientemente de su potencia, el líquido rojo de la poción brilla al agitarse.

Poción	PG recuperados	Rareza
Poción de curación	2d4 + 2	Común
Poción de curación (mayor)	4d4 + 4	Infrecuente
Poción de curación (superior)	8d4 + 8	Rara
Poción de curación (suprema)	10d4 + 20	Muy rara

Polvo de desaparición

Objeto maravilloso, infrecuente

Este polvo parece arena muy fina y hay suficiente para un solo uso. Cuando empleas una acción de utilizar para esparcir el polvo en el aire, tú y cada criatura y objeto que se encuentre en una emanación de 3 m o menos que se origina en ti tendréis el estado de invisibles durante 2d4 minutos. La duración es

la misma para todos los afectados y el polvo se consume cuando la magia tiene efecto. Inmediatamente después de que una criatura afectada lleve a cabo una tirada de ataque, inflija daño o lance un conjuro, el estado de invisible terminará para ella.

Polvo de estornudar y atragantarse

Objeto maravilloso, infrecuente

Este polvo, que se encuentra en un pequeño recipiente, parece ser *polvo de desaparición*, y un conjuro *identificar* lo reconocerá como tal. Hay suficiente para un solo uso.

Como acción de utilizar, puedes esparcir el polvo en el aire y obligar a todas las criaturas en una emanación de 9 m originada en ti (la cual te incluye a ti) a hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 15. Los autómatas, cienos, elementales, muertos vivientes y plantas superarán la tirada de salvación automáticamente.

Si la falla, una criatura empezará a estornudar de forma incontrolada: tendrá el estado de incapacitada y sufrirá asfixia. La criatura repetirá la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto. El conjuro *restablecimiento menor* también puede poner fin a este efecto sobre una criatura.

Polvo de sequedad

Objeto maravilloso, infrecuente

Este pequeño paquete contiene 1d6 + 4 pizcas de polvo. Como acción de utilizar, puedes echar una pizca sobre agua. El polvo convertirá un cubo de agua de 4,5 m de lado en una bolita del tamaño de una canica, que quedará flotando o en reposo cerca de donde se esparció el polvo. El peso de la bolita es insignificante. Una criatura puede emplear una acción de utilizar para golpear la bolita contra una superficie dura, lo que hará añicos la bolita y liberará el agua que absorbió el polvo. Hacer esto acaba con la magia de la bolita.

Como acción de utilizar, puedes echar una pizca de polvo sobre un elemental compuesto principalmente de agua (como un **elemental de agua**) que esté a 1,5 m o menos de ti. Esa criatura deberá realizar una tirada de salvación de Constitución con CD 13; sufrirá 10d6 de daño necrótico si la falla o la mitad del daño si la supera.

Portal cúbico

Objeto maravilloso, legendario

Este cubo mide 7,5 cm de lado e irradia una energía mágica palpable. Cada una de las seis caras del cubo está conectada con un plano de existencia diferente, entre ellos el Plano Material. El resto de planos los determina tu GM.

El cubo tiene 3 cargas y recupera 1d3 cargas empleadas cada día, al amanecer. Como acción de

magia, puedes gastar 1 de las cargas del cubo para lanzar uno de los siguientes conjuros usando el cubo.

Desplazamiento entre planos. Al pulsar dos veces una cara del cubo, lanzas *desplazamiento entre planos* y transportas a los objetivos al plano de existencia conectado con esa cara.

Portal. Al pulsar una cara del cubo, lanzas *portal* abriendo un acceso al plano de existencia conectado con esa cara.

Pozo de los muchos mundos

Objeto maravilloso, legendario

Esta delicada tela negra, suave como la seda, está doblada para tener las dimensiones de un pañuelo. Al desdoblarla, se convierte en una sábana circular de 1,8 m de diámetro.

Puedes emplear una acción de magia para extender el *pozo de los muchos mundos* y colocarlo sobre una superficie sólida, donde creará un portal de 1,8 m de diámetro hacia otro plano de existencia que funciona en ambos sentidos. Cada vez que el objeto abra un portal, tu GM decidirá adónde conduce. El portal permanece abierto hasta que una criatura a 1,5 m o menos de él use una acción de magia para cerrarlo agarrando los bordes de la tela y plegándola.

En cuanto el *pozo de los muchos mundos* haya abierto un portal, no podrá volver a hacerlo durante 1d8 horas.

Sombrero de disfraz

Objeto maravilloso, infrecuente (requiere sintonización)

Mientras lleves este sombrero, puedes lanzar el conjuro *disfrazarse*. El conjuro termina si te quitas el sombrero.

Sombrero de múltiples conjuros

Objeto maravilloso, muy raro (requiere sintonización por parte de un mago)

Este sombrero puntiagudo tiene las siguientes propiedades.

Canalizador mágico. Mientras sujetas el sombrero, puedes usarlo como canalizador mágico para tus conjuros de mago. Cualquier conjuro que lances mediante el sombrero tendrá un componente somático especial: debes meter la mano en el sombrero y “sacar” el conjuro de él.

Conjuro desconocido. Mientras sujetas el sombrero, puedes intentar lanzar un conjuro de nivel 1 o superior que no conoces. El conjuro debe estar en la lista de conjuros de mago, debe ser de un nivel que puedas lanzar y no puede tener componentes materiales que cuesten más de 1000 po. Cuando hayas decidido el conjuro, deberás gastar un espacio de conjuro del nivel correspondiente. A continua-

ción, para determinar si lo lanzas, haz una prueba de Inteligencia (Conocimiento arcano) (CD 10 más el nivel del conjuro). Si la superas, lanzarás el conjuro con su tiempo de lanzamiento normal y no podrás volver a utilizar esta propiedad hasta que finalices un descanso corto o largo. Si la fallas, el conjuro no se lanzará y en su lugar se producirá un efecto aleatorio. Tira en la tabla a continuación para determinarlo.

Los conjuros que lances desde el sombrero emplean tu CD de salvación de conjuros y tu bonificador de ataque de conjuros.

Id100 Efecto

01–50 Lanzas un conjuro aleatorio que determinas tirando 1d10: si el resultado es **1**, *agrandar/reducir* (efecto de agrandar); si es **2**, *agrandar/reducir* (efecto de reducir); si es **3**, *bola de fuego*; si es **4**, *fuego feérico*; si es **5**, *fuerza fantasmal*; si es **6**, *invisibilidad* (sobre ti); si es **7**, *nube apesetosa*; si es **8**, *polimorfar*; si es **9**, *ráfaga de viento*; si es **10**, *relámpago*.

51–55 Creerás que ha sucedido algo asombroso y tendrás el estado de aturdido hasta el final de tu siguiente turno.

56–60 Un enjambre inofensivo de mariposas llena un cubo de 3 m de lado a 9 m o menos de ti. El enjambre se dispersa pasado 1 minuto.

61–65 Sacas un objeto no mágico del sombrero. Tira 1d4 para determinar el objeto: si el resultado es **1**, un vial de ácido; si es **2**, una antorcha encendida; si es **3**, un frasco de fuego de alquimista; si es **4**, una palanqueta.

66–70 Sufres unas “náuseas mágicas” y tienes el estado de envenenado durante 1 hora.

71–75 Tienes el estado de petrificado hasta el final de tu siguiente turno.

76–80 Sacas un objeto no mágico del sombrero. Tira 1d4 para determinar el objeto: si el resultado es **1**, una bolsa de abrojos; si es **2**, una cuerda con un garfio de escalada atado en un extremo; si es **3**, una daga; si es **4**, una gema valorada en 50 po.

81–85 Una criatura aparece en un espacio sin ocupar lo más cerca posible de ti. El animal no se encuentra bajo tu control, actúa con normalidad y desaparece tras 1 hora o cuando sus puntos de golpe se reduzcan a 0. Tira 1d4 para determinar la criatura: si el resultado es **1**, un **camello**; si es **2**, un **elefante**; si es **3**, una **mula**; si es **4**, una **serpiente constrictora**.

Id100 Efecto

- 86–90 Un **enjambre de murciélagos** hostil surge del sombrero, ocupa tu espacio y te ataca.
- 91–95 Un portal bidireccional y vertical de 3 m de diámetro que conduce a otro plano de existencia se abre en un espacio sin ocupar a 9 m o menos de ti y permanece abierto hasta el final de tu siguiente turno. Tu GM establece adónde lleva.
- 96–00 Sacas un objeto mágico del sombrero. Tira 1d6 para determinar la rareza del objeto: si el resultado es **1–3**, común; si es **4–5**, infrecuente; si es **6**, raro. Tu GM elige el objeto, que desaparecerá tras 1 hora si no se consume o destruye antes.

Talismán de cerrar heridas

Objeto maravilloso, infrecuente (requiere sintonización)

Mientras lleves puesto este colgante, obtienes los siguientes beneficios:

Curación natural mejorada. Cuando tires un dado de puntos de golpe para recuperar puntos de golpe, se duplicará la cantidad de puntos de golpe que recuperas.

Preservar la vida. Cuando hagas una tirada de salvación contra muerte, puedes cambiar un resultado fallido de 9 o menos por 10, lo que te permite superar la tirada.

Talismán de la esfera

Objeto maravilloso, legendario (requiere sintonización)

Mientras sostengas o lleves puesto este talismán, tendrás ventaja en cualquier prueba de Inteligencia (Conocimiento arcano) para controlar una *esfera de aniquilación*. Además, siempre que comiences tu turno controlando una *esfera de aniquilación*, puedes emplear una acción de magia para moverla 3 m más una cantidad de metros adicionales igual a $3 \times$ tu modificador por Inteligencia. Este movimiento no tiene por qué ser en línea recta.

Talismán de salud

Objeto maravilloso, infrecuente (requiere sintonización)

Mientras lleves este colgante, puedes emplear una acción de magia para recuperar $2d4 + 2$ puntos de golpe. Una vez utilizada, esta propiedad no puede volver a usarse hasta el siguiente amanecer.

Además, tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar o poner fin al estado de envenenado mientras lleves puesto el colgante.

Talismán del bien puro

Objeto maravilloso, legendario (requiere sintonización por parte de un clérigo o paladín)

Este talismán es un poderoso símbolo del bien.

Un infernal o muerto viviente que toque el talismán sufre 8d6 de daño radiante y sufrirá el daño de nuevo cada vez que sostenga o lleve puesto el talismán al terminar su turno.

Represalia pura. El talismán tiene 7 cargas. Mientras lo lleves puesto o lo sostengas, puedes emplear una acción de magia para gastar 1 carga y hacer objetivo a una criatura que puedas ver en el suelo a 36 m o menos de ti. Una grieta ardiente se abrirá bajo el objetivo, que hará una tirada de salvación de Destreza con CD 20. Si el objetivo es un infernal o un muerto viviente, tendrá desventaja en la tirada. Si la falla, caerá en la grieta y será destruido, sin dejar restos. Si la supera, no caerá en la grieta, pero sufrirá 4d6 de daño psíquico debido a la terrible experiencia. En cualquier caso, la grieta se cerrará y no quedará huella de su existencia. Cuando gastes la última carga, el talismán se diseminará en unas motas de luz dorada y se destruirá.

Símbolo sagrado. Puedes emplear el talismán como símbolo sagrado. Obtendrás un bonificador de +2 a las tiradas de ataque de conjuro mientras lo lleves puesto o lo sostengas.

Talismán del mal definitivo

Objeto maravilloso, legendario (requiere sintonización)

Este objeto simboliza el mal impenitente. Una criatura que no sea infernal o muerto viviente que toque el talismán sufre 8d6 de daño necrótico y sufrirá el daño de nuevo cada vez que sostenga o lleve puesto el talismán al terminar su turno.

Final definitivo. El talismán tiene 6 cargas. Mientras lo lleves puesto o lo sostengas, puedes emplear una acción de magia para gastar 1 carga y hacer objetivo a una criatura que puedas ver en el suelo a 36 m o menos de ti. Una grieta ardiente se abrirá bajo el objetivo, que hará una tirada de salvación de Destreza con CD 20. Si el objetivo es un celestial, tendrá desventaja en la tirada. Si la falla, caerá en la grieta y será destruido, sin dejar restos. Si la supera, no caerá en la grieta, pero sufrirá 4d6 de daño psíquico debido a la terrible experiencia. En cualquier caso, la grieta se cerrará y no quedará huella de su existencia. Cuando gastes la última carga, el talismán se disolverá en un limo appestoso y se destruirá.

Símbolo sagrado. Puedes emplear el talismán como símbolo sagrado. Obtendrás un bonificador de +2 a las tiradas de ataque de conjuro mientras lo lleves puesto o lo sostengas.

Tomo de entendimiento

Objeto maravilloso, muy raro

Este libro contiene ejercicios de intuición y perspicacia, y sus palabras están impregnadas de magia. Si dedicas 48 horas durante un periodo de 6 días, como mucho, a estudiar el contenido del libro y poner en práctica sus indicaciones, tu Sabiduría aumentará en 2, hasta un máximo de 30. Después, el manual perderá su magia, pero la recuperará cuando pase un siglo.

Tomo de liderazgo e influencia

Objeto maravilloso, muy raro

Este libro contiene indicaciones para influir y emblesar a los demás, y sus palabras están impregnadas de magia. Si dedicas 48 horas durante un periodo de 6 días, como mucho, a estudiar el contenido del libro y poner en práctica sus indicaciones, tu Carisma aumentará en 2, hasta un máximo de 30. Después, el manual perderá su magia, pero la recuperará cuando pase un siglo.

Tomo de pensamiento claro

Objeto maravilloso, muy raro

Este libro contiene ejercicios de lógica y memoria, y sus palabras están impregnadas de magia. Si dedicas 48 horas durante un periodo de 6 días, como mucho, a estudiar el contenido del libro y poner en práctica sus indicaciones, tu Inteligencia aumentará en 2, hasta un máximo de 30. Después, el manual perderá su magia, pero la recuperará cuando pase un siglo.

Tridente de comandar peces

Arma (tridente), infrecuente (requiere sintonización)

Esta arma mágica tiene 3 cargas y recupera 1d3 cargas empleadas cada día, al amanecer. Mientras la lleves contigo, podrás gastar 1 carga para lanzar *dominar bestia* (CD de salvación 15) desde ella sobre una bestia que tenga una velocidad nadando.

Túnica de colores hipnóticos

Objeto maravilloso, muy raro (requiere sintonización)

Esta túnica tiene 3 cargas y recupera 1d3 cargas empleadas cada día, al amanecer. Mientras la lleves puesta, podrás utilizar una acción de magia y gastar 1 carga para hacer que la prenda muestre un patrón cambiante de tonos y formas deslumbrantes hasta el final de tu siguiente turno. Durante este tiempo, la túnica emite luz brillante en un radio de 9 m y luz tenue 9 m más allá, y las criaturas que puedan verte tendrán desventaja en las tiradas de ataque contra ti. Cualquier criatura que esté bajo la luz brillante y pueda verte cuando el poder de la túnica esté activo deberá superar una tirada de salvación de

Sabiduría con CD 15 o tendrá el estado de aturdida hasta que termine el efecto.

Túnica del archimago

Objeto maravilloso, legendario (requiere sintonización por parte de un brujo, hechicero o mago)

Esta elegante prenda está hecha de una tela exquisita y adornada con runas.

Mientras lleves puesta la túnica, obtendrás los siguientes beneficios.

Armadura. Si no llevas armadura, tu clase de armadura base será de 15 más tu modificador por Destreza.

Magia de guerra. Tu CD de salvación de conjuros y tu bonificador de ataque de conjuros aumentan en 2.

Resistencia mágica. Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Túnica de las estrellas

Objeto maravilloso, muy raro (requiere sintonización)

Esta túnica negra o azul oscura lleva bordadas pequeñas estrellas blancas o plateadas. Mientras la lleves puesta, recibirás un bonificador de +1 a las tiradas de salvación.

Seis de las estrellas, situadas en la parte superior delantera de la túnica, son especialmente grandes. Mientras lleves puesta la túnica, puedes emplear una acción de magia para arrancar una de las estrellas y gastarla para lanzar la versión de nivel 5 de *proyector mágico*. Cada día al amanecer, 1d6 estrellas arrancadas reaparecerán en la túnica.

Mientras lleves puesta la túnica, podrás utilizar una acción de magia para entrar en el Plano Astral junto con todo lo que vistas o lleves. Permanecerás allí hasta que utilices una acción de magia para volver al plano en el que estabas. Reaparecerás en el último espacio que ocupabas o, si el espacio ya está ocupado, en el espacio sin ocupar más cercano.

Túnica de los ojos

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

Esta túnica está decorada con un estampado de ojos. Mientras la lleves puesta, obtendrás los siguientes beneficios:

Sentidos especiales. Tienes visión en la oscuridad y visión verdadera hasta 36 m.

Visión total. La túnica te otorga ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.

Inconvenientes. Si se lanza un conjuro *luz* sobre la túnica o un conjuro *luz del día* a 1,5 m o menos de ella, tendrás el estado de cegado durante 1 minuto. Al final de cada uno de tus turnos, harás una tirada de salvación de Constitución (con CD 11 para *luz*

o CD 15 para *luz del día*) y, si la superas, pondrás fin al estado.

Túnica de objetos útiles

Objeto maravilloso, infrecuente

Esta túnica está cubierta de parches de tela de diversas formas y colores. Mientras la lleves puesta, podrás utilizar una acción de magia para quitar uno de los parches y hacer que se convierta en el objeto o criatura que representa. En cuanto hayas quitado el último parche, la túnica se volverá una prenda normal y corriente.

La túnica tiene dos de cada uno de los siguientes parches:

- Cuerda (enrollada)
- Daga
- Espejo
- Linterna de ojo de buey (llena y encendida)
- Saco
- Vara

Además, la túnica tiene otros 4d4 parches. Tu GM los elige o los determina al azar tirando en la tabla a continuación.

IdI00	Parche
01–08	Bolsa con 100 po
09–15	Cofre de plata (30 cm de largo, 15 cm de ancho y de alto) con un valor de 500 po
16–22	Puerta de hierro (hasta 3 m de ancho y 3 de alto, atrancada por el lado que elijas), que puedes colocar en una abertura que esté a tu alcance; se adecuará al tamaño de la abertura y se instalará y afianzará ella sola
23–30	10 gemas con un valor de 100 po cada una
31–44	Escalera de madera (7,2 m de largo)
45–51	Caballo de monta ensillado
52–59	Pozo abierto (cubo de 3 m de lado), que puedes colocar en el suelo a 3 m o menos de ti
60–68	4 pociones de curación
69–75	Bote de remos (3,6 m de largo)
76–83	Pergamino de conjuro que contiene un conjuro de nivel 1, 2 o 3 (a tu elección)
84–90	2 mastines
91–96	Ventana (60 cm por 1,2 m, con una profundidad de hasta 60 cm), que puedes colocar en una superficie vertical que esté a tu alcance
97–00	Ariete portátil

Vara de la absorción

Vara, muy rara (requiere sintonización)

Mientras empuñes esta vara, podrás utilizar una reacción para absorber un conjuro que solo te haga

objetivo a ti y no cree un área de efecto. El efecto del conjuro absorbido se cancelará y la energía del conjuro (no el conjuro en sí) se almacenará en la vara. La energía tiene el mismo nivel que el conjuro cuando se lanzó. Un conjuro cancelado se disipará sin efecto y se perderán los recursos empleados para lanzarlo. La vara puede absorber y almacenar hasta 50 niveles de energía a lo largo de su existencia. En cuanto la vara absorba 50 niveles de energía, no podrá absorber más. Si eres el objetivo de un conjuro que la vara no puede almacenar, esta no tendrá efecto sobre ese conjuro.

Cuando te sintonizas con la vara, sabes cuántos niveles de energía ha absorbido a lo largo de su existencia y cuántos niveles de energía de conjuro están almacenados en ella en ese momento.

Si eres un lanzador de conjuros y empuñas esta vara, podrás convertir la energía almacenada en ella en espacios de conjuro para lanzar conjuros que hayas preparado o conozcas. Solamente puedes crear espacios de conjuro de un nivel igual o inferior al mayor de tus espacios de conjuro, como máximo de nivel 5. Puedes utilizar los niveles almacenados en lugar de tus espacios de conjuro, pero, por lo demás, lanzarás el conjuro de forma normal. Por ejemplo, puedes utilizar 3 niveles almacenados en la vara como un espacio de conjuro de nivel 3.

Una vara recién encontrada suele tener 1d10 niveles de energía de conjuros almacenados. Una vara que ya no pueda absorber la energía de los conjuros y a la que no le quede nada de energía almacenada se volverá no mágica.

Vara de la alerta

Vara, muy rara (requiere sintonización)

Esta vara tiene las siguientes propiedades.

Alerta. Mientras empuñes la vara, tendrás ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) y en las tiradas de iniciativa.

Conjuros. Mientras empuñes la vara, puedes lanzar los siguientes conjuros desde ella:

- *Detectar el bien y el mal*
- *Detectar magia*
- *Detectar venenos y enfermedades*
- *Ver invisibilidad*

Aura protectora. Como acción de magia, puedes clavar el extremo de la empuñadura en el suelo, tras lo cual la cabeza de la vara emitirá luz brillante en un radio de 18 m y luz tenue 18 m más allá. Mientras os encontréis en esa luz brillante, tus aliados y tú obtendréis un bonificador de +1 a la clase de armadura y a las tiradas de salvación. Además, podréis sentir la ubicación de cualquier criatura invisible que también esté bajo la luz brillante.

La cabeza de la vara dejará de brillar y el efecto terminará después de 10 minutos o cuando una

criatura utilice una acción de magia para sacar la vara de suelo. Una vez utilizada, esta propiedad no puede volver a usarse hasta el siguiente amanecer.

Vara de la resurrección

Vara, legendaria (requiere sintonización)

Esta vara tiene 5 cargas. Mientras la empuñas, puedes lanzar uno de los siguientes conjuros desde ella: *curar* (gasta 1 carga) o *resurrección* (gasta 5 cargas).

La vara recupera 1 carga empleada cada día, al amanecer. Si gastas la última carga, tira 1d20. Si el resultado es 1, la vara desaparecerá en un estallido de luz inofensivo.

Vara de la seguridad

Vara, muy rara

Mientras empuñes esta vara, puedes emplear una acción de magia para activarla. Os transportará instantáneamente a ti y hasta otras 199 criaturas voluntarias que puedas ver a un semiplano. Tú eliges la forma que toma el semiplano. Podría ser un tranquilo jardín, una taberna alegre, un enorme palacio, una isla tropical, una feria fantástica o cualquier cosa que te imagines. Independientemente de su naturaleza, el semiplano contiene suficiente agua y comida para sustentar a sus visitantes, y su entorno no podrá hacer daño a quienes lo visiten. Cualquier otra cosa con la que se pueda interactuar allí solo podrá existir dentro de él. Por ejemplo, una flor recogida de un jardín de allí desaparece si se saca fuera del semiplano.

Por cada hora que un visitante pase en el semiplano, recuperará tantos puntos de golpe como si hubiera gastado 1 dado de puntos de golpe. Además, las criaturas no envejecen allí, a pesar de que el tiempo pasa con normalidad. Los visitantes pueden permanecer en el semiplano hasta 200 días divididos entre el número de criaturas que haya en él (redondeando hacia abajo).

Cuando el tiempo se agote o utilices una acción de magia para finalizar el efecto, todos los visitantes reaparecerán en el lugar que ocupaban cuando activaste la vara o en el espacio sin ocupar más cercano a ese lugar. Una vez usada, esta propiedad no podrá volver a emplearse hasta pasados 10 días.

Vara inamovible

Vara, infrecuente

Esta vara de hierro posee un botón en uno de sus extremos. Puedes emplear una acción de utilizar para pulsar el botón y hacer que la vara se fije mágicamente en el sitio. Hasta que otra criatura o tú empleéis una acción de utilizar para pulsar de nuevo el botón, la vara no se moverá, desafiando a la gravedad si es necesario. Puede aguantar hasta

4000 kg de peso; una cantidad mayor provocará que se desactive y caiga. Una criatura puede emplear una acción de utilizar para realizar una prueba de Fuerza (Atletismo) con CD 30. Si tiene éxito, moverá la vara hasta 3 m.

Varita de atadura

Varita, rara (requiere sintonización)

Esta varita tiene 7 cargas.

Conjuros. Mientras sostengas la varita, puedes lanzar desde ella un conjuro (CD de salvación 17) de la tabla a continuación. En ella se indica cuántas cargas debes gastar para lanzar el conjuro.

Conjuro	Coste en cargas
Inmovilizar monstruo	5
Inmovilizar persona	2

Recuperar cargas. La varita recupera 1d6 + 1 cargas empleadas cada día, al amanecer. Si gastas la última carga de la varita, tira 1d20. Si el resultado es 1, la varita se convierte en cenizas y se destruye.

Varita de bolas de fuego

Varita, rara (requiere sintonización por parte de un lanzador de conjuros)

Esta varita tiene 7 cargas. Mientras la sostengas, puedes gastar hasta 3 cargas para lanzar *bola de fuego* (CD de salvación 15) desde ella. Si empleas 1 carga, podrás lanzar la versión de nivel 3 del conjuro. Puedes aumentar el nivel del conjuro en 1 por cada carga adicional que emplees.

Recuperar cargas. La varita recupera 1d6 + 1 cargas empleadas cada día, al amanecer. Si gastas la última carga de la varita, tira 1d20. Si el resultado es 1, la varita se convierte en cenizas y se destruye.

Varita de detección mágica

Varita, infrecuente

Esta varita tiene 3 cargas. Mientras la sostengas, puedes gastar 1 carga para lanzar *detectar magia* desde ella. La varita recupera 1d3 cargas empleadas cada día, al amanecer.

Varita de detectar enemigos

Varita, rara (requiere sintonización)

Esta varita tiene 7 cargas. Mientras la sostengas, puedes emplear una acción de magia para gastar 1 carga. Durante 1 minuto, conocerás la dirección en la que se encuentra la criatura hostil más cercana a ti que esté a 18 m o menos, pero no la distancia exacta. La varita puede percibir la presencia de criaturas hostiles que sean etéreas o invisibles o estén disfrazadas o escondidas, así como las que se detecten a simple vista. El efecto acaba si dejas de sostener la varita.

Recuperar cargas. La varita recupera 1d6 + 1 cargas empleadas cada día, al amanecer. Si gastas la última carga de la varita, tira 1d20. Si el resultado es 1, la varita se convierte en cenizas y se destruye.

Varita de las maravillas

Varita, rara (requiere sintonización)

Esta varita tiene 7 cargas. Mientras la sostengas, puedes emplear una acción de magia para gastar 1 carga y elegir un punto a 36 m o menos de ti. Ese espacio se convertirá en el punto de origen de un conjuro u otro efecto mágico que se determina tirando en la tabla “Efectos de la varita de las maravillas”. Los conjuros lanzados desde la varita tienen una CD de salvación de 15. Si el alcance máximo habitual de un conjuro es menor de 36 m, pasará a ser de 36 m cuando se lanza desde la varita. Si un efecto tiene varios objetivos posibles, tu GM determina al azar cuáles de ellos se ven afectados.

Recuperar cargas. La varita recupera 1d6 + 1 cargas empleadas cada día, al amanecer. Si gastas la última carga de la varita, tira 1d20. Si el resultado es 1, la varita se convierte en polvo y se destruye.

Efectos de la varita de las maravillas

Id100 Efecto

01–20 Lanzas un conjuro que se origina en el punto elegido. Tira Id10 para determinar el conjuro: si el resultado es 1–2, *bola de fuego*; si es 3–4, *fuego feérico*; si es 5–6, *nube apestosa*; si es 7–8, *oscuridad*; si es 9–10, *ralentizar*.

21–25 No sucede nada en el punto de origen elegido. En vez de eso, creerás que ha sucedido algo asombroso y tendrás el estado de aturdido hasta el principio de tu siguiente turno.

26–30 Lanzas *ráfaga de viento*. La línea que crea el conjuro se extiende desde ti hacia el punto de origen elegido.

31–35 No sucede nada en el punto de origen elegido. En vez de eso, recibes 1d6 de daño psíquico.

36–40 Una lluvia intensa cae durante 1 minuto en un cilindro de 36 m de alto y 18 m de radio centrado en el punto de origen elegido. Durante ese tiempo, el área de efecto se considera ligeramente oscura.

41–45 Una nube de 600 mariposas de gran tamaño llena un cilindro de 18 m de alto y 9 m de radio centrado en el punto de origen elegido. Las mariposas permanecen 10 minutos. Durante ese tiempo, el área de efecto se considera muy oscura.

46–50 Lanzas *relámpago*. La línea que crea el conjuro se extiende desde ti hacia el punto de origen elegido.

Id100 Efecto

51–55 La criatura más cercana al punto de origen aumenta de tamaño como si hubieras lanzado *agrandar/reducir* sobre ella. Si el objetivo no eres tú y no puede verse afectado por el conjuro, tú te conviertes en el objetivo.

56–60 Una criatura creada mediante magia aparece en un espacio sin ocupar lo más cercano posible al punto de origen elegido. La criatura no se encuentra bajo tu control, actúa con normalidad y desaparece tras 1 hora o cuando sus puntos de golpe se reduzcan a 0. Tira 1d4 para determinar qué criatura aparece. Si el resultado es 1, un **elefante**; si es 2–3, una **rata**, y si es 4, un **rinoceronte**.

61–64 Crece hierba en el suelo en un círculo de 18 m de radio cuyo centro estará lo más cerca posible del punto de origen elegido. Si ya había hierba allí, crecerá hasta diez veces su tamaño normal y tendrá ese tamaño durante 1 minuto.

65–68 Un objeto a elección de tu GM desaparece en el Plano Etéreo. El objeto no puede medir más de 3 m en ninguna dimensión, debe encontrarse a 36 m o menos del punto de origen elegido y nadie puede vestirlo o llevarlo. Si no hay objetos así dentro del alcance, no sucederá nada.

69–72 No sucede nada en el punto de origen elegido. En vez de eso, encoges como si hubieras lanzado *agrandar/reducir* sobre ti y permaneces así durante 1 minuto.

73–77 Crecen hojas en la criatura más cercana al punto de origen elegido. Salvo que se arranquen, las hojas se volverán marrones y caerán tras 24 horas.

78–82 No sucede nada en el punto de origen elegido. En vez de eso, una explosión de luz resplandeciente y colorida se extiende desde ti en una emanación de 9 m. Todas las criaturas situadas en la zona deberán superar una tirada de salvación de Constitución con CD 15 o tendrán el estado de cegadas durante 1 minuto. Las criaturas repetirán la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tienen éxito, se librarán del efecto.

83–87 No sucede nada en el punto de origen elegido. En vez de eso, lanzas *invisibilidad* sobre ti.

Id100 Efecto

88–92 No sucede nada en el punto de origen elegido. En vez de eso, una ráfaga de $1d4 \times 10$ gemas, cada una con un valor de 1 po, sale disparada de la punta de la varita en una línea de 9 m de largo y 1,5 m de ancho hacia el punto de origen elegido. Cada gema hace 1 de daño contundente y el total de daño de las gemas se divide a partes iguales entre todas las criaturas situadas en la línea.

93–97 Lanzas *polimorfar* haciendo objetivo a la criatura más cercana al punto de origen elegido. Tira $1d4$ para determinar la nueva forma del objetivo. Si el resultado es 1, se convertirá en una *avispa gigante*; si es 2, en un *oso negro*; si es 3–4, en una *rana*.

98–00 La criatura más cercana al punto de origen elegido hace una tirada de salvación de Constitución con CD 15. Si la falla, tendrá el estado de apresada y empezará a convertirse en piedra. Mientras esté apresada de esta forma, la criatura repite la salvación al final de su siguiente turno. Si la supera, el efecto acaba. Si la falla, la criatura tendrá el estado de petrificada en lugar del de apresada. La petrificación dura hasta que se libere a la criatura mediante un conjuro *restablecimiento mayor* u otro efecto mágico similar.

Varita de parálisis

Varita, rara (requiere sintonización por parte de un lanzador de conjuros)

Esta varita tiene 7 cargas. Mientras la sostengas, puedes emplear una acción de magia y gastar 1 carga para conjurar un delgado rayo azul que serpentea desde la punta de la varita hacia una criatura que puedas ver a 18 m o menos de ti. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 15 o tendrá el estado de paralizado durante 1 minuto. Al final de cada uno de sus turnos, el objetivo repetirá la tirada de salvación y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Recuperar cargas. La varita recupera $1d6 + 1$ cargas empleadas cada día, al amanecer. Si gastas la última carga de la varita, tira $1d20$. Si el resultado es 1, la varita se convierte en cenizas y se destruye.

Varita de polimorfar

Varita, muy rara (requiere sintonización por parte de un lanzador de conjuros)

Esta varita tiene 7 cargas. Mientras la sostengas, puedes gastar 1 carga para lanzar *polimorfar* (CD de salvación 15) desde ella.

Recuperar cargas. La varita recupera $1d6 + 1$ cargas empleadas cada día, al amanecer. Si gastas la última carga de la varita, tira $1d20$. Si el resultado es 1, la varita se convierte en cenizas y se destruye.

Varita de proyectiles mágicos

Varita, infrecuente

Esta varita tiene 7 cargas. Mientras la sostengas, puedes gastar hasta 3 cargas para lanzar *proyectil mágico* desde ella. Si empleas 1 carga, podrás lanzar la versión de nivel 1 del conjuro. Puedes aumentar el nivel del conjuro en 1 por cada carga adicional que emplees.

Recuperar cargas. La varita recupera $1d6 + 1$ cargas empleadas cada día, al amanecer. Si gastas la última carga de la varita, tira $1d20$. Si el resultado es 1, la varita se convierte en cenizas y se destruye.

Varita de relámpagos

Varita, rara (requiere sintonización por parte de un lanzador de conjuros)

Esta varita tiene 7 cargas. Mientras la sostengas, puedes gastar hasta 3 cargas para lanzar *relámpago* (CD de salvación 15) desde ella. Si empleas 1 carga, podrás lanzar la versión de nivel 3 del conjuro. Puedes aumentar el nivel del conjuro en 1 por cada carga adicional que emplees.

Recuperar cargas. La varita recupera $1d6 + 1$ cargas empleadas cada día, al amanecer. Si gastas la última carga de la varita, tira $1d20$. Si el resultado es 1, la varita se convierte en cenizas y se destruye.

Varita de secretos

Varita, infrecuente

Esta varita tiene 3 cargas y recupera $1d3$ cargas empleadas cada día, al amanecer. Mientras la sostengas, puedes emplear una acción de magia para gastar 1 carga y, si hay alguna trampa o puerta secreta situada a 18 m o menos de ti, la varita vibrará y apuntará a la más cercana.

Varita de telaraña

Varita, infrecuente (requiere sintonización por parte de un lanzador de conjuros)

Esta varita tiene 7 cargas. Mientras la sostengas, puedes gastar 1 carga para lanzar *telaraña* (CD de salvación 13) desde ella.

Recuperar cargas. La varita recupera $1d6 + 1$ cargas empleadas cada día, al amanecer. Si gastas la última carga de la varita, tira $1d20$. Si el resultado es 1, la varita se convierte en cenizas y se destruye.

Varita del mago de guerra +1, +2 o +3

Varita, infrecuente (+1), rara (+2) o muy rara (+3) (requiere sintonización por parte de un lanzador de conjuros)

Mientras sostengas esta varita, obtendrás un bonificador a las tiradas de ataque de conjuro determi-

nado por la rareza de la varita. Además, ignorarás la cobertura media cuando realices una tirada de ataque de conjuro.

Varita del terror

Varita, rara (requiere sintonización)

Esta varita tiene 7 cargas.

Conjuros. Mientras sostengas la varita, puedes lanzar desde ella un conjuro (CD de salvación 15) de la tabla a continuación. En ella se indica cuántas cargas debes gastar para lanzar el conjuro.

Conjuro	Coste en cargas
Orden imperiosa (solo “huye” o “póstrate”)	1
Terror (cono de 18 m)	3

Recuperar cargas. La varita recupera 1d6 + 1 cargas empleadas cada día, al amanecer. Si gastas la última carga de la varita, tira 1d20. Si el resultado es 1, la varita se convierte en cenizas y se destruye.

Vela de invocación

Objeto maravilloso, muy raro (requiere sintonización)

La magia de esta vela se activa al encenderla, lo que requiere una acción de magia. Después de arder durante 4 horas, la vela se destruye. Puedes apagarla antes de que pase ese tiempo para seguir usándola después. Resta el tiempo que ha ardido del total, en intervalos de 1 minuto.

Mientras permanezca encendida, la vela emitirá luz tenue en un radio de 9 m. Mientras estés dentro de esa luz, tienes ventaja en las pruebas con d20. Además, un clérigo o druida dentro de la luz puede lanzar conjuros de nivel 1 que tenga preparados sin gastar espacios de conjuro.

Como alternativa, la primera vez que enciendas la vela, podrás utilizarla para lanzar el conjuro *portal*. Hacer esto destruirá la vela. El portal que crea el conjuro estará unido a un Plano Exterior en concreto a elección de tu GM o determinado por una tirada en la siguiente tabla.

IdI00	Plano Exterior	IdI00	Plano Exterior
01–05	Abismo	52–56	Hades
06–10	Aqueronte	57–61	Limbo
11–17	Arbórea	62–69	Mechanus
18–25	Arcadia	70–77	Monte Celestia
26–33	Bitopía	78–82	Nueve Infiernos
34–38	Carceri	83–87	Pandemónium
39–46	Elíseo	88–95	Tierras de las Bestias
47–51	Gehenna	96–00	Ysgard

Vengadora sagrada

Arma (cualquiera sencilla o marcial), legendaria (requiere sintonización por parte de un paladín)

Recibes un bonificador de +3 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con esta arma mágica. Cuando aciertes a un infernal o muerto viviente con ella, esa criatura recibirá 2d10 de daño radiante adicional.

Mientras empuñes el arma desenvainada, esta crea una emanación de 3 m que se origina en ti. Tú y todas las criaturas amistosas contigo dentro de la emanación tendréis ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos. Si tienes 17 o más niveles en la clase paladín, el tamaño de la emanación aumentará a 9 m.

Yelmo de entender idiomas

Objeto maravilloso, infrecuente

Mientras lleves este yelmo, puedes lanzar *entender idiomas* desde él.

Yelmo de fulgor

Objeto maravilloso, muy raro (requiere sintonización)

Este yelmo tiene incrustados 1d10 diamantes, 2d10 rubíes, 3d10 ópalo de fuego y 4d10 ópalo. Cualquier gema que se retire del yelmo se convierte en polvo. Si se retiran o se destruyen todas las gemas, el yelmo pierde su magia.

Mientras lo lleves puesto, obtienes los siguientes beneficios:

Conjuros. Puedes lanzar uno de los siguientes conjuros (CD de salvación 18) utilizando una de las gemas del tipo especificado como componente: *bola de fuego* (ópalo de fuego), *luz del día* (ópalo), *muro de fuego* (rubí) o *rociada prismática* (diamante). La gema se destruye cuando el conjuro se lanza, por lo que desaparecerá del yelmo.

Llamas de ópalo de fuego. Mientras quede al menos un ópalo de fuego en el yelmo, podrás emplear una acción de magia para hacer que un arma que estés empuñando se envuelva en llamas. Las llamas emitirán luz brillante en un radio de 3 m y luz tenue 3 m más allá. Las llamas son inofensivas para ti y el arma. Cuando aciertes un ataque usando el arma llameante, el objetivo recibirá 1d6 de daño de fuego adicional. Las llamas permanecen hasta que emplees una acción adicional para extinguirlas o hasta que sueltes o guardes el arma.

Luz de diamante. Mientras quede al menos un diamante, el yelmo emitirá una emanación de 9 m. Si hay algún muerto viviente en esa zona, la emanación se llena de luz tenue. Cualquier muerto viviente que comience su turno en la zona sufrirá 1d6 de daño radiante.

Recibir daño de fuego. Tira 1d20 si llevas el yelmo puesto y sufres daño de fuego por haber fallado una tirada de salvación contra un conjuro.

Si sacas un 1, las gemas restantes emitirán rayos de luz y el yelmo se destruirá. Todas las criaturas dentro de una emanación de 18 m que se origina en el yelmo deberán superar una tirada de salvación de Destreza con CD 17 o un rayo las alcanzará y sufrirán una cantidad de daño radiante igual al número de gemas del yelmo.

Resistencia de rubí. Mientras quede al menos un rubí en el yelmo, tendrás resistencia al daño de fuego.

Yelmo de telepatía

Objeto maravilloso, infrecuente (requiere sintonización)

Mientras lleves este yelmo, tienes telepatía hasta 9 m y puedes lanzar *detectar pensamientos* o *suges-*

tión (CD de salvación 13) desde él. Cuando lances cualquiera de estos conjuros desde el yelmo, no podrás volver a lanzar ese conjuro desde él hasta el siguiente amanecer.

Yelmo de teletransporte

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

Este yelmo tiene 3 cargas. Mientras lo lleves, puedes gastar 1 carga para lanzar *teletransporte* desde él. El yelmo recupera 1d3 cargas empleadas cada día, al amanecer.

Monstruos

Descripción general de los perfiles

Un monstruo posee un perfil que contiene las reglas necesarias para usarlo en el juego. Los perfiles se dividen en las siguientes partes:

Nombre e información general. El nombre del monstruo va seguido de su tipo de criatura (junto con cualquier posible etiqueta descriptiva), su tamaño y su alineamiento.

Aspectos destacados del combate. Aquí se proporcionan la clase de armadura, los puntos de golpe, la velocidad y la iniciativa.

Puntuaciones de característica. Aquí se incluyen las puntuaciones de característica, los modificadores por característica y las tiradas de salvación del monstruo.

Otra información. En este apartado están los datos referentes a los sentidos, los idiomas y el valor de desafío (VD) del monstruo. En algunos monstruos se incluye información adicional, como sus competencias en habilidades, sus resistencias, sus inmunidades y su equipo. Si un monstruo carece de estos aspectos, no habrá datos sobre ellos.

Atributos. Aquí aparecen características del monstruo que están activas en todo momento o durante ciertas situaciones.

Acciones. El monstruo puede realizar las acciones indicadas en este apartado, además de las explicadas en el capítulo “Cómo jugar”.

Acciones adicionales. Esta sección proporciona las acciones adicionales del monstruo, si es que tiene alguna.

Reacciones y acciones legendarias. En esas secciones aparecen las reacciones y las acciones legendarias, si es que tiene alguna.

Partes de un perfil

Las reglas de los perfiles se detallan en el capítulo “Glosario de reglas” y en esta sección.

Tamaño

Un monstruo puede ser Diminuto, Pequeño, Mediano, Grande, Enorme o Gargantuesco. Si se ofrecen varias opciones de tamaño, elige el tamaño de la criatura entre esas opciones. Consulta el capítulo “Cómo jugar” para obtener información sobre el tamaño.

Tipo de criatura

Cada monstruo cuenta con una etiqueta que identifica el tipo de criatura que es. Ciertos conjuros, objetos mágicos, rasgos de clase y otros efectos del

juego afectan de forma especial a las criaturas de tipos concretos.

El juego incluye los siguientes tipos de criatura, que por sí mismos no tienen regla alguna.

Las **aberraciones** son seres de naturaleza completamente alienígena, como los aboleths y los mantos.

Los **autómatas** son criaturas creadas mágicamente, como los homúnculos y los guardianes escudo.

Las **bestias** son criaturas naturales no humanoides, como los caballos y los lobos, así como la mayoría de los animales gigantes.

Los **celestiales** son criaturas mágicas vinculadas a los Planos Superiores, como los ángeles y los pegasos.

Los **cienos** son criaturas gelatinosas, incluidos los cubos gelatinosos y los púddines negros.

Los **dragones** son seres recubiertos de escamas con un origen antiguo, como los dragones rojos y los guivernos.

Los **elementales** son seres de los Planos Elementales, como los elementales de agua y los ifrits.

Los **feéricos** son criaturas vinculadas a los Parajes Feéricos o a las fuerzas de la naturaleza, como las dríades y los goblins.

Los **gigantes** son seres de altura descomunal con formas similares a las de los humanos, como los gigantes de fuego y los trolls.

Los **humanoides** son gente definida por sus cometidos y profesiones, como guerreros, magos y piratas, e incluyen miembros de distintas especies.

Los **infernales** son criaturas vinculadas a los aterradores Planos Inferiores, como los balors y los sabuesos infernales.

Las **monstruosidades** son criaturas antinaturales con orígenes extraños, como los mimetos y los osos lechuza.

Los **muertos vivientes** son espíritus y los muertos reanimados, como los fantasmas, los vampiros y los zombis.

Las **plantas** son vegetación consciente y monstruos fúngicos, como las brozas movedizas y los ents.

Etiquetas descriptivas

Un monstruo puede tener una o más etiquetas entre paréntesis tras su tamaño. Estas etiquetas proporcionan una mayor categorización y no poseen reglas propias, pero ciertos efectos del juego pueden hacer referencia a ellas.

Alineamiento

El alineamiento especificado en el perfil de un monstruo es una sugerencia predeterminada de cómo interpretar a dicho monstruo, inspirada en su papel tradicional en el juego o en el folklore del mundo real. No dudes en cambiar el alineamiento de un monstruo para adaptarlo a tus intenciones

narrativas. En particular, el alineamiento neutral te invita a que pienses si un monstruo individual tiende hacia uno de los otros alineamientos.

El capítulo “Creación de personajes” habla de los nueve alineamientos y las criaturas sin alineamiento.

Clase de armadura

La clase de armadura (CA) de un monstruo incluye su armadura natural, su Destreza, su equipo y otras defensas. Consulta el capítulo “Cómo jugar” para obtener información sobre la clase de armadura.

Iniciativa

El apartado de la iniciativa especifica el modificador a la iniciativa del monstruo, seguido por su puntuación de iniciativa entre paréntesis. Usa el modificador cuando tires para determinar la iniciativa de un monstruo. El modificador a la iniciativa de un monstruo suele ser igual que su modificador por Destreza, pero algunos monstruos aplican otros modificadores a ese parámetro, como su bonificador por competencia.

Si no quieres tirar la iniciativa de un monstruo, usa la puntuación de iniciativa para establecer la iniciativa de ese monstruo en combate. La iniciativa se explica en más detalle en el capítulo “Cómo jugar”.

Puntos de golpe

Los puntos de golpe de un monstruo se presentan como un número seguido por un paréntesis, dentro del cual se indican los dados de puntos de golpe de ese monstruo, junto con cualquier aportación de su Constitución. Usa el número para establecer los puntos de golpe del monstruo o emplea los dados de la tirada indicados entre paréntesis para determinar sus puntos de golpe al azar, pero no utilices ambos.

Normalmente, el tamaño del monstruo determina qué dado se usará para calcular sus puntos de golpe, tal y como se indica en la tabla “Dado de golpe por tamaño”.

Dado de golpe por tamaño

Tamaño del monstruo	Dado de golpe	PG medios por dado
Diminuto	d4	2½
Pequeño	d6	3½
Mediano	d8	4½
Grande	d10	5½
Enorme	d12	6½
Gigantesco	d20	10½

El modificador por Constitución de un monstruo se multiplica por el número de dados de golpe que

INTERPRETAR A UN MONSTRUO

Para asegurarte de que un monstruo actúa de acuerdo con su valor de desafío, sigue estas reglas durante el combate:

Capacidades especiales. Si el monstruo posee una capacidad especial que causa mucho daño, pero con un número de usos limitado, como un ataque de aliento que debe recargar o un conjuro que solo puede lanzar una vez al día, haz que utilice esa capacidad especial tan pronto y con tanta frecuencia como sea posible.

Ataque múltiple. Si el monstruo posee la acción de ataque múltiple, haz que lo use en todos sus turnos en los que no emplee una de sus capacidades más poderosas.

Acciones adicionales, reacciones y acciones legendarias. Si el monstruo posee acciones adicionales, reacciones o acciones legendarias en su perfil, procura que las use con tanta frecuencia como pueda.

posee y el resultado se suma a sus puntos de golpe. Por ejemplo, un monstruo con una Constitución de 12 (modificador de +1) y 2d8 dados de golpe tendrá 2d8 + 2 puntos de golpe (11 de media).

Encontrarás más información sobre los puntos de golpe en “Cómo jugar”.

Velocidad

Este apartado especifica la velocidad de un monstruo. Algunos tienen una o más de las siguientes velocidades: excavar, nadar, trepar y volar. Las reglas sobre la velocidad y estas velocidades especiales aparecen en el capítulo “Glosario de reglas”.

Puntuaciones de característica

Todos los monstruos tienen seis puntuaciones de característica, junto con sus modificadores por cada una y sus modificadores a las tiradas de salvación correspondientes. Consulta el capítulo “Cómo jugar” para obtener más información sobre las puntuaciones de característica y las tiradas de salvación.

Habilidades

Este apartado especifica las competencias en habilidades de un monstruo, si es que tiene alguna. Por ejemplo, un monstruo muy perspicaz y sigiloso podría disponer de bonificadores en las pruebas de Sabiduría (Percepción) y Destreza (Sigilo). El bonificador a una habilidad es la suma del modificador por característica correspondiente y el bonificador por competencia del monstruo. También podrían aplicarse otros modificadores.

Resistencias y vulnerabilidades

Estos apartados recogen las resistencias y vulnerabilidades de un monstruo, si es que tiene alguna. Consulta el capítulo “Cómo jugar” para obtener más información.

Inmunidades

Este apartado indica las inmunidades del monstruo, si es que tiene alguna. Si el monstruo tiene inmunidades a daños y estados, los tipos de daño a los que es inmune aparecen antes que los estados. Consulta el capítulo “Cómo jugar” para obtener más información.

Equipo

Los monstruos son competentes con su equipo. Si un monstruo posee algún objeto que se pueda entregar o recuperar, aparecerá en el apartado del equipo. El perfil del monstruo podría incluir situaciones especiales que suceden cuando el monstruo usa un objeto, que quizá ignoren las reglas del capítulo “Equipo” referentes a ese objeto. Si lo usa otra criatura, un objeto recuperable emplea las reglas sobre él que figuran en el capítulo “Equipo” e ignora las situaciones especiales descritas en el perfil.

Este apartado no tiene por qué incluir todo el equipo de un monstruo. Por ejemplo, se da por supuesto que un monstruo que lleve ropa irá vestido adecuadamente y esa ropa no se menciona en este apartado.

El equipo mencionado fuera del apartado sobre el equipo se considera sobrenatural o altamente especializado y no se puede usar cuando el monstruo es derrotado.

Munición y ataques a distancia

Un monstruo que requiera munición para realizar ataques a distancia llevará consigo la munición necesaria.

Equipar a un monstruo con otros objetos

Puedes equipar a tus monstruos con el equipo adicional que desees usando los objetos del capítulo “Equipo” como inspiración. También debes decidir qué parte del equipo del monstruo es factible recuperar tras haberlo matado y si dicho equipo sigue siendo utilizable.

Ten cuidado con dotar a un monstruo de objetos mágicos orientados al combate, ya que estos podrían modificar su valor de desafío. Si equipas a un monstruo con algún objeto mágico, ese monstruo puede tener sintonización con objetos mágicos según se indica en el capítulo “Equipo”. En lo que concierne a la sintonización, un monstruo que tenga una etiqueta de clase después de su tamaño se considera miembro de esa clase.

Sentidos

Este apartado especifica la puntuación de Percepción pasiva de un monstruo, así como cualquier otro sentido especial que posea. La Percepción pasiva y los sentidos especiales se describen en el capítulo “Glosario de reglas”.

Idiomas

En este apartado se indican los idiomas que el monstruo puede usar para comunicarse. A veces, un monstruo entiende un idioma, pero no puede hablarlo, y eso se especifica aquí. “Ninguno” quiere decir que la criatura en cuestión no comprende ningún idioma.

Telepatía

La telepatía es una facultad mágica que permite a una criatura comunicarse mentalmente con otra criatura que esté dentro del alcance indicado. Para más información, consulta el capítulo “Glosario de reglas”.

Valor de desafío

El valor de desafío (VD) se define en el capítulo “Glosario de reglas”, mientras que en el de “Herramientas del juego” se puede encontrar orientación sobre el uso del VD para preparar posibles encuentros de combate.

Puntos de experiencia

La cantidad de puntos de experiencia (PX) que otorga un monstruo se basa en su VD, como se detalla en la tabla “Puntos de experiencia por valor de desafío”. Se conceden PX por derrotar al monstruo en combate o neutralizarlo de algún otro modo.

A menos que una regla indique lo contrario, un monstruo invocado mediante un conjuro o cualquier otra capacidad mágica estará valorado en los PX que se indican en su perfil.

Puntos de experiencia por valor de desafío

VD	PX	VD	PX
0	0 o 10	14	11 500
1/8	25	15	13 000
1/4	50	16	15 000
1/2	100	17	18 000
1	200	18	20 000
2	450	19	22 000
3	700	20	25 000
4	1 100	21	33 000
5	1 800	22	41 000
6	2 300	23	50 000
7	2 900	24	62 000

VD	PX	VD	PX
8	3900	25	75 000
9	5000	26	90 000
10	5900	27	105 000
11	7200	28	120 000
12	8400	29	135 000
13	10 000	30	155 000

Bonificador por competencia

El bonificador por competencia (BC) de un monstruo lo determina su VD, como se muestra en la tabla “Bonificador por competencia por valor de desafío”, y se refleja en las tiradas de salvación, las habilidades y otras estadísticas en las que la aptitud excepcional de ese monstruo es un factor determinante.

Bonificador por competencia por valor de desafío

VD	BC	VD	BC
0–4	+2	17–20	+6
5–8	+3	21–24	+7
9–12	+4	25–28	+8
13–16	+5	29–30	+9

Atributos

Los atributos de un monstruo (si tiene) son capacidades que están activas todo el tiempo o en determinadas situaciones.

Acciones

Un monstruo puede llevar a cabo las acciones indicadas en esta sección o realizar una de las acciones disponibles para todas las criaturas, como se describe en el capítulo “Cómo jugar”.

Notación de los ataques

Los apartados de los ataques de un monstruo identifican si el ataque es cuerpo a cuerpo o a distancia. Luego indican el bonificador a la tirada de ataque, su alcance y lo que ocurre si acierta. Un ataque se lleva a cabo contra un objetivo salvo que este apartado diga lo contrario. Consulta los capítulos “Cómo jugar” y “Conjuros” para obtener más información sobre los tipos de ataques.

Acierto. El daño infligido u otros efectos que puedan ocurrir como consecuencia de que el ataque acierte al objetivo se indican después de la anotación “Acierto:”.

Fallo. Si un ataque produce algún efecto cuando falla, esta información estará tras la anotación “Fallo:”.

Acierto o fallo. Si un ataque tiene un efecto que se produce tanto si acierta a su objetivo como si no,

la información sobre él aparecerá tras la anotación “Acierto o fallo:”.

Notación de las tiradas de salvación

Si un efecto obliga a realizar una tirada de salvación, el efecto identifica el tipo de tirada necesaria. Luego indica la CD de la tirada de salvación, describe qué criaturas realizan la tirada y explica lo que ocurre si la fallan o la superan.

En caso de superarla, “solo la mitad del daño” significa que un objetivo recibe la mitad del daño (redondeado hacia abajo) que sufren los objetivos que fallen la tirada de salvación, al tiempo que ignora las demás partes del efecto.

Notación del daño

Los perfiles suelen proporcionar un número y la tirada de dados usada con cada efecto de daño. Por ejemplo, un ataque podría causar 4 (1d4 +2) de daño si acierta. Tú decides si usar el número o la tirada de dados entre paréntesis, pero no debes utilizar ambos.

Ataque múltiple

Algunas criaturas pueden realizar más de un ataque al llevar a cabo la acción de atacar. Dichas criaturas poseen el apartado “Ataque múltiple” en la sección “Acciones” de su perfil. Este apartado informa de los ataques que puede hacer una criatura y de cualquier capacidad adicional que puede usar como parte de la acción de atacar.

Lanzamiento de conjuros

Si un monstruo puede lanzar conjuros, su perfil indicará cuáles y proporcionará la aptitud mágica del monstruo, su CD de salvación de conjuros (si alguno requiere una tirada de salvación) y su bonificador de ataque de conjuros (si alguno requiere una tirada de ataque). Salvo que se indique lo contrario, los conjuros de nivel 1 o superior siempre se lanzan al nivel más bajo posible y no se pueden lanzar como si fueran de un nivel superior.

Los conjuros de un monstruo pueden tener restricciones o reglas adicionales. Por ejemplo, una saga cetrina puede lanzar el conjuro *invisibilidad*, pero con la restricción “solo lanzador”, lo que significa que el conjuro solamente afecta a la saga.

Componentes de conjuros. El atributo de lanzamiento de conjuros indica si esta capacidad del monstruo hace innecesario que use ciertos componentes de conjuros. Si requiere cualquier componente, describe cómo utiliza el monstruo los componentes verbales, somáticos o materiales para así indicar a los personajes que está lanzando un conjuro. Si un monstruo necesita componentes materiales, los tendrá.

Tiempos de lanzamiento de 1 minuto o más.

Si el tiempo de lanzamiento de un conjuro es de

1 minuto o más, pero se incluye en la acción de lanzamiento de conjuros, el monstruo no lanzará el conjuro en una sola acción (a menos que la descripción de la acción indique algo distinto): el monstruo deberá realizar la acción de magia en cada uno de sus turnos y mantener la concentración para lanzar el conjuro, como se describe en el capítulo “Glosario de reglas”.

Acción adicional

Si un monstruo tiene opciones como acción adicional, aparecerán en este apartado. Consulta el capítulo “Cómo jugar” para obtener más información sobre las acciones adicionales.

Reacciones

Si el monstruo tiene opciones de reacción, se indicarán en este apartado junto con sus detonantes. Consulta el capítulo “Cómo jugar” para obtener más información sobre las reacciones.

Acciones legendarias

Si el monstruo tiene opciones de acción legendaria, se indicarán en este apartado. Una acción legendaria es una acción que un monstruo puede llevar a cabo inmediatamente después del turno de otra criatura. Solo podrá realizar una de estas acciones a la vez y únicamente podrá llevarla a cabo después de que termine el turno de otra criatura. El monstruo no podrá realizar ninguna acción legendaria si tiene el estado de incapacitado o si no puede efectuar acciones por cualquier otro motivo.

El monstruo tiene un número limitado de usos de sus acciones legendarias, el cual se especifica en el perfil. El monstruo gasta un uso siempre que realiza una acción legendaria y recupera todos los usos al principio de cada uno de sus turnos.

Uso limitado

Algunos elementos de un perfil tienen restricciones sobre el número de veces que se pueden usar. Estas son las limitaciones de uso más comunes:

X/día. Esto indica que ese elemento del perfil se puede usar un cierto número de veces (representado por la X) y que un monstruo debe finalizar un descanso largo para recuperar los usos que haya gastado. Por ejemplo, si una reacción incluye la indicación “1/día”, significa que solo se puede realizar una vez y que el monstruo deberá finalizar un descanso largo para volver a llevarla a cabo.

Recarga X-Y. Esta indicación significa que un monstruo puede usar ese elemento del perfil una vez. Al comienzo de cada turno del monstruo, tira 1d6. Si el resultado está dentro del intervalo numérico indicado (representado como X-Y), el monstruo recuperará el uso de ese elemento, que también se recargará cuando el monstruo finalice un descanso corto o largo. Por ejemplo, si una acción incluye las palabras “recarga 5-6”, ese monstruo podrá realizar la acción una vez. Luego, al comienzo de cada uno de sus turnos, recuperará el uso de esa acción si saca un 5 o un 6 al tirar 1d6.

Recarga tras un descanso corto o largo. Esta indicación significa que el monstruo puede usar ese elemento del perfil una vez y luego deberá finalizar un descanso corto o largo para volver a usarla.

Monstruos de la A a la Z

Aboleth

Aboleth

Aberración Grande, legal malvada

CA: 17 **Iniciativa:** +7 (17)

PG: 150 (20d10 + 40)

Velocidad: 3 m, nadar 12 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	21	+5 +5	DES	9	-1 +3	CON	15	+2 +6
INT	18	+4 +8	SAB	15	+2 +6	CAR	18	+4 +4

Habilidades: Historia +12, Percepción +10

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m; Percepción pasiva 20

Idiomas: habla de las profundidades; telepatía 36 m

VD: 10 (5900 PX o 7200 en la guarida; BC +4)

Atributos

Anfibio. El aboleth puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Nube mucosa. Mientras permanezca bajo el agua, el aboleth estará rodeado por una mucosa. *Tirada de salvación de Constitución:* CD 14, todas las criaturas en una emanación de 1,5 m que se origina en el aboleth al final de su turno. *Fallo:* el objetivo estará maldito. Hasta que la maldición termine, la piel del objetivo se volverá viscosa, el objetivo podrá respirar tanto dentro como fuera del agua y no podrá recuperar puntos de golpe excepto si está bajo el agua.

Mientras la criatura maldita esté fuera de una masa de agua, recibirá 6 (1d12) de daño de ácido al final de cada periodo de 10 minutos, a menos que se le aplique humedad a su piel antes de que transcurra este tiempo.

Recuperación sobrenatural. Si es destruido, el aboleth obtiene un nuevo cuerpo tras 5d10 días y revive con todos sus puntos de golpe en el Reino Lejano o en otro lugar a elección de cada GM.

Resistencia legendaria (3/día o 4/día en la guarida).

El aboleth puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Telepatía inquisitiva. Si una criatura a la que el aboleth pueda ver se comunica telepáticamente con este, el aboleth descubrirá cuáles son los deseos más intensos de la criatura.

Acciones

Ataque múltiple. El aboleth realiza dos ataques con sus tentáculos y usa o bien su acción de consumir recuerdos o bien la de dominar la mente si está disponible.

Tentáculo. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +9, alcance 4,5 m. *Acierto:* 12 (2d6 + 5) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, tendrá el estado de agarrada (CD 14 para escapar) por uno de los cuatro tentáculos.

Consumir recuerdos. Tirada de salvación de Inteligencia: CD 16, una criatura a 9 m o menos que esté agarrada o hechizada por el aboleth. *Fallo:* 10 (3d6) de daño psíquico. *Éxito:* la mitad del daño. *Fallo o éxito:* el aboleth obtendrá los recuerdos del objetivo si este es un humanoide y sus puntos de golpe se reducen a 0 por esta acción.

Dominar la mente (2/día). Tirada de salvación de Sabiduría: CD 16, una criatura que el aboleth pueda ver a 9 m o menos. *Fallo:* el objetivo tendrá el estado de hechizado hasta que el aboleth muera o esté en un plano de existencia diferente al del objetivo. Mientras esté hechizado, el objetivo actuará como aliado del aboleth y estará bajo su control si se encuentra a 18 m o menos de él. Además, el aboleth y el objetivo se podrán comunicar telepáticamente entre sí a cualquier distancia.

El objetivo repetirá la tirada de salvación siempre que reciba daño y tras cada 24 horas que pase a al menos 1,5 km de distancia del aboleth; si la supera, se librará del efecto.

Acciones legendarias

Usos de acciones legendarias: 3 (4 en la guarida). Justo después del turno de otra criatura, el aboleth puede emplear un uso para llevar a cabo una de las siguientes acciones. El aboleth recupera todos los usos al principio de cada uno de sus turnos.

Drenaje psíquico. Si el aboleth tiene al menos a una criatura agarrada o hechizada, usa su acción de consumir recuerdos y recupera 5 (1d10) puntos de golpe.

Latigazo. El aboleth realiza un ataque con un tentáculo.

Acechador invisible

Acechador invisible

Elemental Grande, neutral

CA: 14 **Iniciativa:** +7 (22)

PG: 97 (13d10 + 26)

Velocidad: 15 m, volar 15 m (levitar)

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	16	+3 +3	DES	19	+4 +4	CON	14	+2 +2
INT	10	+0 +0	SAB	15	+2 +2	CAR	11	+0 +0

Habilidades: Percepción +8, Sigilo +10

Resistencias: contundente, cortante, perforante

Inmunidades: veneno; agarrado, apresado, cansancio, derribado, envenenado, inconsciente, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 18

Idiomas: común, primordial (aurano)

VD: 6 (2300 PX; BC +3)

Atributos

Forma de aire. El acechador puede entrar en el espacio de un enemigo y detenerse allí. Puede moverse a través de un espacio de solo 2,5 cm de ancho sin gastar movimiento adicional para hacerlo.

Invisibilidad. El acechador tiene el estado de invisible.

Acciones

Ataque múltiple. El acechador realiza tres ataques con su zarpazo de viento. Puede sustituir un ataque por un uso de su vórtice.

Zarpazo de viento. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +7, alcance 1,5 m. *Acierto:* 11 (2d6 + 4) de daño de fuerza.

Vórtice. *Tirada de salvación de Constitución:* CD 14, una criatura Grande o más pequeña en el espacio del acechador. *Fallo:* 7 (1d8 + 3) de daño de trueno y el objetivo tendrá el estado de agarrado (CD 13 para escapar). Hasta que el agarre termine, el objetivo no podrá lanzar conjuros con un componente verbal y recibirá 7 (2d6) de daño de trueno al principio de cada turno del acechador.

Ankheg

Ankheg

Monstruosidad Grande, sin alineamiento

CA: 14 **Iniciativa:** +0 (10)

PG: 45 (6d10 + 12)

Velocidad: 9 m, excavar 3 m

	MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.	
FUE	17	+3 +3	DES	11	+0 +0	CON	14	+2 +2
INT	1	-5 -5	SAB	13	+1 +1	CAR	6	-2 -2

Sentidos: sentir vibraciones 18 m, visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 11

Idiomas: ninguno

VD: 2 (450 PX; BC +2)

Atributos

Excavador. El ankheg puede excavar a través de roca sólida a la mitad de su velocidad excavando y deja a su paso un túnel de 3 m de diámetro.

Acciones

Mordisco. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5 (con ventaja si el ankheg tiene agarrado al objetivo), alcance 1,5 m. *Acierto:* 10 (2d6 + 3) de daño cortante más 3 (1d6) de daño de ácido. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, tendrá el estado de agarrada (CD 13 para escapar).

Chorro de ácido (recarga 6). *Tirada de salvación de Destreza:* CD 12, todas las criaturas en una línea de 9 m de largo y 1,5 m de ancho. *Fallo:* 14 (4d6) de daño de ácido. *Éxito:* la mitad del daño.

Aparición

Aparición

Muerto viviente Mediano o Pequeño, neutral malvado

CA: 13 **Iniciativa:** +3 (13)

PG: 67 (9d8 + 27)

Velocidad: 1,5 m, volar 18 m (levitar)

	MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.	
FUE	6	-2 -2	DES	16	+3 +3	CON	16	+3 +3
INT	12	+1 +1	SAB	14	+2 +2	CAR	15	+2 +2

Resistencias: ácido, contundente, cortante, frío, fuego, perforante

Inmunidades: necrótico, veneno; agarrado, apresado, cansancio, derribado, envenenado, hechizado, inconsciente, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 12

Idiomas: común y otros dos idiomas

VD: 5 (1800 PX; BC +3)

Atributos

Movimiento incorpóreo. La aparición puede moverse a través de otras criaturas y objetos como si fueran terreno difícil. Recibe 5 (1d10) de daño de fuerza si acaba su turno dentro de un objeto.

Sensibilidad a la luz solar. Bajo la luz del sol, la aparición tiene desventaja en las pruebas de característica y las tiradas de ataque.

Acciones

Consumir vida. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +6, alcance 1,5 m. *Acierto:* 21 (4d8 + 3) de daño necrótico. Si el objetivo es una criatura, sus puntos de golpe máximos se reducen en una cantidad igual al daño sufrido.

Crear espectro. La aparición hace objetivo a un cadáver de humanoide que esté a 3 m o menos de ella y haya muerto hace 1 minuto como máximo. El espíritu del objetivo se alza como un **espectro** en el espacio de su cadáver o en el espacio sin ocupar más cercano. El espectro estará bajo el control de la aparición. Esta última no puede tener más de siete espectros bajo su control a la vez.

Araña de fase

Araña de fase

Monstruosidad Grande, sin alineamiento

CA: 14 **Iniciativa:** +3 (13)

PG: 45 (7d10 + 7)

Velocidad: 9 m, trepar 9 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	15	+2	+2	DES	16	+3	+3	CON	12	+1	+1
INT	6	-2	-2	SAB	10	+0	+0	CAR	6	-2	-2

Habilidades: Sigilo +7

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 10

Idiomas: ninguno

VD: 3 (700 PX; BC +2)

Atributos

Caminar por telarañas. La araña ignora todas las restricciones de movimiento causadas por las telarañas y conoce la ubicación de cualquier otra criatura que esté en contacto con la misma telaraña.

Trepar cual arácnido. La araña puede trepar por superficies difíciles e incluso recorrer techos sin tener que realizar pruebas de característica.

Visión etérea. La araña puede ver a 18 m de distancia en el Plano Etéreo cuando se encuentra en el Plano Material y viceversa.

Acciones

Ataque múltiple. La araña realiza dos ataques de mordisco.

Mordisco. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 1,5 m. *Acierto:* 8 (1d10 + 3) de daño perforante más 9 (2d8) de daño de veneno. Si este daño reduce a 0 los puntos de golpe del objetivo, pasará a estar estable y tendrá el estado de envenenado durante 1 hora. Mientras esté envenenado, también tendrá el estado de paralizado.

Acciones adicionales

Salto etéreo. La araña se teletransporta del Plano Material al Plano Etéreo o viceversa.

Arpía

Arpía

Monstruosidad Mediana, caótica malvada

CA: 11 **Iniciativa:** +1 (11)

PG: 38 (7d8 + 7)

Velocidad: 6 m, volar 12 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	12	+1	+1	DES	13	+1	+1	CON	12	+1	+1
INT	7	-2	-2	SAB	10	+0	+0	CAR	13	+1	+1

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: común

VD: 1 (200 PX; BC +2)

Acciones

Garra. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +3, alcance 1,5 m. *Acierto:* 6 (2d4 + 1) de daño cortante.

Canción tentadora. La arpía canta una melodía mágica, que dura hasta que la arpía deja de concentrarse en ella. *Tirada de salvación de Sabiduría:* CD 11, todos los humanoides y gigantes en una emanación de 90 m que se origina en la arpía cuando empieza la canción. *Fallo:* el objetivo tendrá el estado de hechizado hasta que termine la canción y repetirá la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos. Mientras esté hechizado, tendrá el estado de incapacitado e ignorará la canción tentadora de otras arpías. Si el objetivo se encuentra a más de 1,5 m de la arpía, deberá moverse durante su turno hacia ella por el camino más corto para intentar situarse a 1,5 m o menos de ella. No evitará provocar ataques de oportunidad; sin embargo, antes de moverse a un terreno que le causaría daño (como lava o un pozo) y cada vez que sufra daño de una fuente distinta a la arpía, repetirá la tirada de salvación. *Éxito:* el objetivo será inmune a la canción tentadora de esta arpía durante 24 horas.

Asesino

Asesino

Humanoide Mediano o Pequeño, neutral

CA: 16

Iniciativa: +10 (20)

PG: 97 (15d8 + 30)

Velocidad: 9 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	11	+0	+0	DES	18	+4	+7	CON	14	+2	+2
INT	16	+3	+6	SAB	11	+0	+0	CAR	10	+0	+0

Habilidades: Acrobacias +7, Percepción +6, Sigilo +10

Resistencias: veneno

Equipo: armadura de cuero tachonado, ballesta ligera, espada corta

Sentidos: Percepción pasiva 16

Idiomas: común, jerga de ladrones

VD: 8 (3900 PX; BC +3)

Atributos

Evasión. Si el asesino sufre un efecto que le permita hacer una tirada de salvación de Destreza para sufrir solo la mitad de daño, no recibe ningún daño si la supera y solo sufre la mitad si la falla. No puede usar este atributo si tiene el estado de incapacitado.

Acciones

Ataque múltiple. El asesino realiza tres ataques con su espada corta o su ballesta ligera en cualquier combinación.

Espada corta. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +7, alcance 1,5 m. *Acierto:* 7 (1d6 + 4) de daño perforante más 17 (5d6) de daño de veneno y el objetivo tendrá el estado de envenenado hasta el principio del siguiente turno del asesino.

Ballesta ligera. Tirada de ataque a distancia: +7, alcance 24/96 m. **Acierto:** 8 (1d8 + 4) de daño perforante más 21 (6d6) de daño de veneno.

Acciones adicionales

Acción astuta. El asesino realiza las acciones de correr, destrabarse o esconderse.

Azer

Centinela azer

Elemental Mediano, legal neutral

CA: 17 **Iniciativa:** +1 (11)

PG: 39 (6d8 + 12)

Velocidad: 9 m

	MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.	
FUE 17	+3	+3	DES 12	+1	+1	CON 15	+2	+4
INT 12	+1	+1	SAB 13	+1	+1	CAR 10	+0	+0

Inmunidades: fuego, veneno; envenenado

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: primordial (ígneo)

VD: 2 (450 PX; BC +2)

Atributos

Aura de fuego. Al final de cada turno del azer, todas las criaturas a elección del azer en una emanación de 1,5 m que se origina en él recibirán 5 (1d10) de daño de fuego, a menos que el azer tenga el estado de incapitado.

Iluminación. El azer emite luz brillante en un radio de 3 m y luz tenue 3 m más allá.

Acciones

Martillo ardiente. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +5, alcance 1,5 m. **Acierto:** 8 (1d10 + 3) de daño contundente más 3 (1d6) de daño de fuego.

Balor

Balor

Infernal Enorme (demonio), caótico malvado

CA: 19 **Iniciativa:** +14 (24)

PG: 287 (23d12 + 138)

Velocidad: 12 m, volar 24 m

	MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.	
FUE 26	+8	+8	DES 15	+2	+2	CON 22	+6	+12
INT 20	+5	+5	SAB 16	+3	+9	CAR 22	+6	+6

Habilidades: Percepción +9

Resistencias: frío, relámpago

Inmunidades: fuego, veneno; asustado, envenenado, hechizado

Sentidos: visión verdadera 36 m; Percepción pasiva 19

Idiomas: abisal; telepatía 36 m

VD: 19 (22 000 PX; BC +6)

Atributos

Aura de fuego. Al final de cada turno del balor, todas las criaturas en una emanación de 1,5 m que se origina en él reciben 13 (3d8) de daño de fuego.

Resistencia legendaria (3/día). El balor puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Resistencia mágica. El balor tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Últimos estertores. El balor explota cuando muere.

Tirada de salvación de Destreza: CD 20, todas las criaturas en una emanación de 9 m que se origina en el balor. **Fallo:** 31 (9d6) de daño de fuego más 31 (9d6) de daño de fuerza. **Éxito:** la mitad del daño. **Fallo o éxito:** si el balor muere fuera del Abismo, obtiene un cuerpo nuevo al instante y revive con todos sus puntos de golpe en algún lugar del Abismo.

Acciones

Ataque múltiple. El balor realiza un ataque con su látigo de llamas y un ataque con su hoja de relámpago.

Hoja de relámpago. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +14, alcance 3 m. **Acierto:** 21 (3d8 + 8) de daño de fuerza más 22 (4d10) de daño de relámpago y el objetivo no puede llevar a cabo reacciones hasta el principio del siguiente turno del balor.

Látigo de llamas. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +14, alcance 9 m. **Acierto:** 18 (3d6 + 8) de daño de fuerza más 17 (5d6) de daño de fuego. Si el objetivo es una criatura Enorme o más pequeña, el balor la atrae hasta 7,5 m en línea recta hacia él y dicho objetivo tiene el estado de derribado.

Acciones adicionales

Teletransporte. El balor se teletransporta a sí mismo o a un demonio voluntario que esté a 3 m o menos de él hasta 18 m a un espacio sin ocupar que el balor pueda ver.

Bandidos

Bandido

Humanoide Mediano o Pequeño, neutral

CA: 12 **Iniciativa:** +1 (11)

PG: 11 (2d8 + 2)

Velocidad: 9 m

	MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.	
FUE 11	+0	+0	DES 12	+1	+1	CON 12	+1	+1
INT 10	+0	+0	SAB 10	+0	+0	CAR 10	+0	+0

Equipo: armadura de cuero, ballesta ligera, cimitarra

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: común, jerga de ladrones

VD: 1/8 (25 PX; BC +2)

Acciones

Cimitarra. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +3, alcance 1,5 m. Acierto: 4 (1d6 + 1) de daño cortante.

Ballesta ligera. Tirada de ataque a distancia: +3, alcance 24/96 m. Acierto: 5 (1d8 + 1) de daño perforante.

Capitán bandido

Humanoide Mediano o Pequeño, neutral

CA: 15 **Iniciativa:** +3 (13)

PG: 52 (8d8 + 16)

Velocidad: 9 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	15	+2 +4	DES	16	+3 +5	CON	14	+2 +2
INT	14	+2 +2	SAB	11	+0 +2	CAR	14	+2 +2

Habilidades: Atletismo +4, Engaño +4

Equipo: armadura de cuero tachonado, cimitarra, pistola

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: común, jerga de ladrones

VD: 2 (450 PX; BC +2)

Acciones

Ataque múltiple. El bandido realiza dos ataques con su cimitarra o su pistola en cualquier combinación.

Cimitarra. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +5, alcance 1,5 m. Acierto: 6 (1d6 + 3) de daño cortante.

Pistola. Tirada de ataque a distancia: +5, alcance 9/27 m. Acierto: 8 (1d10 + 3) de daño perforante.

Reacciones

Parada. Detonante: una tirada de ataque cuerpo a cuerpo acierta al bandido mientras sostiene un arma. Respuesta: el bandido suma 2 a su CA contra ese ataque, lo que puede hacer que falle.

Basilisco

Basilisco

Monstruosidad Mediana, sin alineamiento

CA: 15 **Iniciativa:** -1 (9)

PG: 52 (8d8 + 16)

Velocidad: 6 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	16	+3 +3	DES	8	-1 -1	CON	15	+2 +2
INT	2	-4 -4	SAB	8	-1 -1	CAR	7	-2 -2

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 9

Idiomas: ninguno

VD: 3 (700 PX; BC +2)

Acciones

Mordisco. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +5, alcance 1,5 m. Acierto: 10 (2d6 + 3) de daño perforante más 7 (2d6) de daño de veneno.

Acciones adicionales

Mirada petrificadora (recarga 4-6). Tirada de salvación de Constitución: CD 12, todas las criaturas en un cono de 9 m. Si el basilisco ve su reflejo en alguna parte del cono, deberá hacer esta tirada. **Primer fallo:** el objetivo tendrá el estado de apresado. Si al final de su siguiente turno sigue apresado, repetirá la tirada de salvación y se librará del efecto si la supera. **Segundo fallo:** el objetivo tendrá el estado de petrificado en vez del de apresado.

Batidor

Batidor

Humanoide Mediano o Pequeño, neutral

CA: 13 **Iniciativa:** +2 (12)

PG: 16 (3d8 + 3)

Velocidad: 9 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	11	+0 +0	DES	14	+2 +2	CON	12	+1 +1
INT	11	+0 +0	SAB	13	+1 +1	CAR	11	+0 +0

Habilidades: Naturaleza +4, Percepción +5, Sigilo +6, Supervivencia +5

Equipo: arco largo, armadura de cuero, espada corta

Sentidos: Percepción pasiva 15

Idiomas: común y otro cualquiera

VD: 1/2 (100 PX; BC +2)

Acciones

Ataque múltiple. El batidor realiza dos ataques con su arco largo o su espada corta en cualquier combinación.

Espada corta. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +4, alcance 1,5 m. Acierto: 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Arco largo. Tirada de ataque a distancia: +4, alcance 45/180 m. Acierto: 6 (1d8 + 2) de daño perforante.

Behir

Behir

Monstruosidad Enorme, neutral malvada

CA: 17 **Iniciativa:** +3 (13)

PG: 168 (16d12 + 64)

Velocidad: 15 m, trepar 15 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	23	+6 +6	DES	16	+3 +3	CON	18	+4 +4
INT	7	-2 -2	SAB	14	+2 +2	CAR	12	+1 +1

Habilidades: Percepción +6, Sigilo +7

Inmunidades: relámpago

Sentidos: visión en la oscuridad 27 m; Percepción pasiva 16

Idiomas: dracónico

VD: 11 (7200 PX; BC +4)

Acciones

Ataque múltiple. El behir realiza un ataque de mordisco y emplea su acción de constreñir.

Mordisco. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +10, alcance 3 m. *Acierto:* 19 (2d12 + 6) de daño perforante más 11 (2d10) de daño de relámpago.

Aliento de relámpago (recarga 5–6). *Tirada de salvación de Destreza:* CD 16, todas las criaturas en una línea de 27 m de largo y 1,5 m de ancho. *Fallo:* 66 (12d10) de daño de relámpago. *Éxito:* la mitad del daño.

Constreñir. *Tirada de salvación de Fuerza:* CD 18, una criatura Grande o más pequeña que el behir pueda ver a 1,5 m o menos. *Fallo:* 28 (5d8 + 6) de daño contundente. El objetivo tendrá el estado de agarrado (CD 16 para escapar) y el de apesado hasta que el agarre termine.

Acciones adicionales

Engullir. *Tirada de salvación de Destreza:* CD 18, una criatura Grande o más pequeña agarrada por el behir (el behir solo puede tener una criatura engullida a la vez). *Fallo:* el behir engulle al objetivo, que ya no está agarrado. La criatura engullida tendrá los estados de apesada y cegada, tendrá cobertura completa contra los ataques y otros efectos fuera del behir y recibirá 21 (6d6) de daño de ácido al principio de cada turno del behir.

Si el behir sufre 30 de daño o más en un solo turno por parte de la criatura engullida, deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 14 al final de ese turno o regurgitará a la criatura engullida, que caerá en un espacio a 3 m o menos del behir y tendrá el estado de derribada. Si el behir muere, la criatura engullida dejará de estar apesada y podrá gastar 4,5 m de movimiento para escapar del cadáver, del que saldrá derribada.

Berserker

Berserker

Humanoide Mediano o Pequeño, neutral

CA: 13 **Iniciativa:** +1 (11)

PG: 67 (9d8 + 27)

Velocidad: 9 m

	MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.	
FUE	16	+3 +3	DES	12	+1 +1	CON	17	+3 +3
INT	9	-1 -1	SAB	11	+0 +0	CAR	9	-1 -1

Equipo: armadura de pieles, hacha a dos manos

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: común

VD: 2 (450 PX; BC +2)

Atributos

Frenesí maltrecho. Mientras esté maltrecho, el berserker tiene ventaja en las tiradas de ataque y las tiradas de salvación.

Acciones

Hacha a dos manos. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 1,5 m. *Acierto:* 9 (1d12 + 3) de daño cortante.

Bocón barbotante

Bocón barbotante

Aberración Mediana, caótica neutral

CA: 9 **Iniciativa:** -1 (9)

PG: 52 (7d8 + 21)

Velocidad: 6 m, nadar 6 m

	MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.	
FUE	10	+0 +0	DES	8	-1 -1	CON	16	+3 +3
INT	3	-4 -4	SAB	10	+0 +0	CAR	6	-2 -2

Inmunidades: derribado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 10

Idiomas: ninguno

VD: 2 (450 PX; BC +2)

Atributos

Barbotar. El bocón no cesa de balbucear incoherencias mientras no tenga el estado de incapacitado. *Tirada de salvación de Sabiduría:* CD 10, cualquier criatura que empiece su turno a 6 m o menos del bocón mientras balbucea. *Fallo:* el objetivo tira 1d8 para determinar lo que hace durante ese turno.

1–4. El objetivo no hará nada.

5–6. El objetivo no realizará ninguna acción o acción adicional y utilizará todo su movimiento para desplazarse en una dirección aleatoria.

7–8. El objetivo realizará un ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura determinada al azar dentro de su alcance o no hará nada si no puede ejecutar este ataque.

Suelo aberrante. El suelo en una emanación de 3 m que se origina en el bocón es terreno difícil.

Acciones

Mordisco. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +2, alcance 1,5 m. *Acierto:* 7 (2d6) de daño perforante.

Si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña, tendrá el estado de derribada. El objetivo muere si este ataque reduce sus puntos de golpe a 0. Luego, el bocón absorberá su cuerpo, dejando atrás solo su equipo.

Baba cegadora (recarga 5–6). *Tirada de salvación de Destreza:* CD 10, todas las criaturas en una esfera de 3 m de radio centrada en un punto a 9 m o menos. *Fallo:* 7 (2d6) de daño radiante y el objetivo tendrá

el estado de cegado hasta el final del siguiente turno del bocón.

Broza movediza

Broza movediza

Planta Grande, sin alineamiento

CA: 15 **Iniciativa:** -1 (9)

PG: 110 (13d10 + 39)

Velocidad: 9 m, nadar 6 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	18	+4 +4	DES	8	-1 -1	CON	16	+3 +3
INT	5	-3 -3	SAB	10	+0 +0	CAR	5	-3 -3

Habilidades: Sigilo +3

Resistencias: frío, fuego

Inmunidades: relámpago; cansancio, ensordecido

Sentidos: visión ciega 18 m; Percepción pasiva 10

Idiomas: ninguno

VD: 5 (1800 PX; BC +3)

Atributos

Absorción de relámpago. Siempre que fuese a recibir daño de relámpago, la broza movediza recupera una cantidad de puntos de golpe igual al daño de relámpago infligido.

Acciones

Ataque múltiple. La broza movediza realiza tres ataques con sus zarcillos cargados. Puede sustituir un ataque por una acción de absorber.

Zarcillo cargado. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +7, alcance 3 m. *Acierto:* 7 (1d6 + 4) de daño contundente más 5 (2d4) de daño de relámpago. Si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña, la broza movediza atraerá al objetivo 1,5 m en línea recta hacia ella.

Absorber. Tirada de salvación de Fuerza: CD 15, una criatura Mediana o más pequeña a 1,5 m o menos. *Fallo:* el objetivo será arrastrado al espacio de la broza movediza y tendrá el estado de agarrado (CD 14 para escapar). Hasta que el agarre termine, el objetivo tendrá los estados de apresado y cegado y recibirá 10 (3d6) de daño de relámpago al principio de cada uno de sus turnos. Cuando la broza movediza se mueva, el objetivo agarrado se moverá con ella sin costarle movimiento adicional. La broza movediza solo puede tener a una criatura agarrada con esta acción al mismo tiempo.

Bulette

Bulette

Monstruosidad Grande, sin alineamiento

CA: 17 **Iniciativa:** +0 (10)

PG: 94 (9d10 + 45)

Velocidad: 12 m, excavar 12 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	19	+4 +4	DES	11	+0 +0	CON	21	+5 +5
INT	2	-4 -4	SAB	10	+0 +0	CAR	5	-3 -3

Habilidades: Percepción +6

Sentidos: sentir vibraciones 36 m, visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 16

Idiomas: ninguno

VD: 5 (1800 PX; BC +3)

Acciones

Ataque múltiple. El bulette realiza dos ataques de mordisco.

Mordisco. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +7, alcance 1,5 m. *Acierto:* 17 (2d12 + 4) de daño perforante.

Salto mortífero. El bulette gasta 1,5 m de movimiento para saltar a un espacio a 4,5 m o menos que contenga una o varias criaturas Grandes o más pequeñas. *Tirada de salvación de Destreza:* CD 15, todas las criaturas situadas en el espacio de destino del bulette. *Fallo:* 19 (3d12) de daño contundente y el objetivo tiene el estado de derribado. *Éxito:* la mitad del daño y el objetivo es empujado 1,5 m respecto al bulette en línea recta.

Acciones adicionales

Salto. El bulette gasta 3 m de movimiento para saltar hasta 9 m.

Caballero

Caballero

Humanoide Mediano o Pequeño, neutral

CA: 18 **Iniciativa:** +0 (10)

PG: 52 (8d8 + 16)

Velocidad: 9 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	16	+3 +3	DES	11	+0 +0	CON	14	+2 +4
INT	11	+0 +0	SAB	11	+0 +2	CAR	15	+2 +2

Inmunidades: asustado

Equipo: armadura de placas, ballesta pesada, espadón

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: común y otro cualquiera

VD: 3 (700 PX; BC +2)

Acciones

Ataque múltiple. El caballero realiza dos ataques con su ballesta pesada o su espadón en cualquier combinación.

Espadón. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 1,5 m. *Acierto:* 10 (2d6 + 3) de daño cortante más 4 (1d8) de daño radiante.

Ballesta pesada. *Tirada de ataque a distancia:* +2, alcance 30/120 m. *Acierto:* 11 (2d10) de daño perforante más 4 (1d8) de daño radiante.

Reacciones

Parada. *Detonante:* una tirada de ataque cuerpo a cuerpo acierta al caballero mientras sostiene un arma. *Respuesta:* el caballero suma 2 a su CA contra ese ataque, lo que puede hacer que falle.

Centauro

Soldado centauro

Feérico Grande, neutral bueno

CA: 16 **Iniciativa:** +2 (12)

PG: 45 (6d10 + 12)

Velocidad: 15 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	18	+4	+4	DES	14	+2	+2	CON	14	+2	+2
INT	9	-1	-1	SAB	13	+1	+1	CAR	11	+0	+0

Habilidades: Atletismo +6, Percepción +3

Equipo: arco largo, coraza, pica

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: elfo, silvano

VD: 2 (450 PX; BC +2)

Acciones

Ataque múltiple. El centauro realiza dos ataques con su pica o su arco largo en cualquier combinación.

Pica. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +6, alcance 3 m. *Acierto:* 9 (1d10 + 4) de daño perforante.

Arco largo. *Tirada de ataque a distancia:* +4, alcance 45/180 m. *Acierto:* 6 (1d8 + 2) de daño perforante.

Acciones adicionales

Carga pisoteadora (recarga 5–6). El centauro se mueve hasta su velocidad sin provocar ataques de oportunidad y puede atravesar los espacios de criaturas Medianas o más pequeñas. Todas las criaturas en cuyo espacio entre el centauro se convertirán una vez en objetivos del siguiente efecto. *Tirada de salvación de Fuerza:* CD 14. *Fallo:* 7 (1d6 + 4) de daño contundente y el objetivo tiene el estado de derribado.

Chuul

Chuul

Aberración Grande, caótica malvada

CA: 16 **Iniciativa:** +0 (10)

PG: 76 (9d10 + 27)

Velocidad: 9 m, nadar 9 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	19	+4	+4	DES	10	+0	+0	CON	16	+3	+3
INT	5	-3	-3	SAB	11	+0	+0	CAR	5	-3	-3

Habilidades: Percepción +4

Inmunidades: veneno; envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 14

Idiomas: entiende habla de las profundidades, pero no puede hablar

VD: 4 (1100 PX; BC +2)

Atributos

Anfibio. El chuul puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Sentir magia. El chuul percibe la magia en un radio de 36 m. Este atributo funciona, en todos los demás aspectos, igual que el conjuro *detectar magia*, pero no es mágico en sí mismo.

Acciones

Ataque múltiple. El chuul realiza dos ataques con sus tenazas y utiliza sus tentáculos paralizadores.

Tenaza. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +6, alcance 3 m. *Acierto:* 9 (1d10 + 4) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, tendrá el estado de agarrada (CD 14 para escapar) por una de las dos tenazas.

Tentáculos paralizadores. *Tirada de salvación de Constitución:* CD 13, una criatura agarrada por el chuul.

Fallo: el objetivo tendrá el estado de envenenado y repetirá la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos. Si tiene éxito, se librará del efecto. Tras 1 minuto, tendrá éxito automáticamente. Mientras esté envenenado, tendrá el estado de paralizado.

Cieno gris

Cieno gris

Cieno Mediano, sin alineamiento

CA: 9 **Iniciativa:** -2 (13)

PG: 22 (3d8 + 9)

Velocidad: 3 m, trepar 3 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	12	+1	+1	DES	6	-2	-2	CON	16	+3	+3
INT	1	-5	-5	SAB	6	-2	-2	CAR	2	-4	-4

Habilidades: Sigilo +2

Resistencias: ácido, frío, fuego

Inmunidades: agarrado, apresado, asustado, cansancio, cegado, derribado, ensordecido, hechizado

Sentidos: visión ciega 18 m; Percepción pasiva 8

Idiomas: ninguno

VD: 1/2 (100 PX; BC +2)

Atributos

Amorfo. El cieno puede moverse a través de un espacio de solo 2,5 cm de ancho sin gastar movimiento adicional para hacerlo.

Forma corrosiva. La munición no mágica se destruirá de inmediato tras impactar en el cieno y causarle daño. Cualquier arma no mágica recibirá un penalizador acumulativo de -1 a las tiradas de ataque inmediatamente después de causar daño al cieno y entrar en contacto con él. Si el penalizador llega a -5, el arma se destruirá. El penalizador se puede eliminar lanzando el conjuro *reparar* sobre el arma.

El cieno es capaz de devorar 5 cm de madera o metal no mágicos en 1 asalto.

Acciones

Pseudópodo. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +3, alcance 1,5 m. *Acierto:* 10 (2d8 + 1) de daño de ácido. La armadura no mágica que lleve el objetivo recibirá un penalizador de -1 a la CA que ofrece. La armadura se destruirá si el penalizador reduce su CA hasta 10. El penalizador se puede eliminar lanzando el conjuro *reparar* sobre la armadura.

Cocatríz

Cocatríz

Monstruosidad Pequeña, sin alineamiento

CA: 11 **Iniciativa:** +1 (11)

PG: 22 (5d6 + 5)

Velocidad: 6 m, volar 12 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	6	-2 -2	DES	12	+1 +1	CON	12	+1 +1
INT	2	-4 -4	SAB	13	+1 +1	CAR	5	-3 -3

Inmunidades: petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 11

Idiomas: ninguno

VD: 1/2 (100 PX; BC +2)

Acciones

Mordisco petrificador. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +3, alcance 1,5 m. *Acierto:* 3 (1d4 + 1) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, sufre el siguiente efecto. *Tirada de salvación de Constitución:* CD 11. *Primer fallo:* el objetivo tendrá el estado de apresado. Si al final de su siguiente turno sigue apresado, repetirá la tirada de salvación y se librará del efecto si la supera. *Segundo fallo:* el objetivo tendrá el estado de petrificado en vez del de apresado durante 24 horas.

Couatl

Couatl

Celestial Mediano, legal bueno

CA: 19 **Iniciativa:** +5 (15)

PG: 60 (8d8 + 24)

Velocidad: 9 m, volar 27 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	16	+3	+3	DES	20	+5	+5	CON	17	+3	+5
INT	18	+4	+4	SAB	20	+5	+7	CAR	18	+4	+4

Resistencias: contundente, cortante, perforante

Inmunidades: psíquico, radiante

Sentidos: visión verdadera 36 m; Percepción pasiva 15

Idiomas: todos; telepatía 36 m

VD: 4 (1100 PX; BC +2)

Atributos

Mente protegida. Los pensamientos del couatl no se pueden leer de ninguna forma y otras criaturas solo pueden comunicarse con él telepáticamente si se lo permite.

Acciones

Mordisco. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +7, alcance 1,5 m. *Acierto:* 11 (1d12 + 5) de daño perforante y el objetivo tendrá el estado de envenenado hasta el final del siguiente turno del couatl.

Constreñir. *Tirada de salvación de Fuerza:* CD 15, una criatura Mediana o más pequeña que el couatl pueda ver a 1,5 m o menos. *Fallo:* 8 (1d6 + 5) de daño contundente. El objetivo tendrá el estado de agarrado (CD 13 para escapar) y el de apresado hasta que el agarre termine.

Lanzamiento de conjuros. El couatl lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes y utiliza la Sabiduría como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 15):

A voluntad: *cambiar de forma* (solo forma de bestia o humanoide, no se obtienen puntos de golpe temporales del conjuro y no se requieren concentración ni puntos de golpe temporales para mantener el con-

juro), detectar el bien y el mal, detectar magia, detectar pensamientos

1/día cada uno: crear comida y agua, dormir, ensueño, escudriñar, restablecimiento mayor

Acciones adicionales

Auxilio divino (2/día). El couatl lanza *bendición, restablecimiento menor* o *santuario*, que no requieren componentes y utilizan la misma aptitud mágica que para su lanzamiento de conjuros.

Cubo gelatinoso

Cubo gelatinoso

Cieno Grande, sin alineamiento

CA: 6 **Iniciativa:** -4 (6)

PG: 63 (6d10 + 30)

Velocidad: 4,5 m

	MOD. SALV.		MOD. SALV.		MOD. SALV.
FUE 14	+2 +2	DES 3	-4 -4	CON 20	+5 +5
INT 1	-5 -5	SAB 6	-2 -2	CAR 1	-5 -5

Inmunidades: ácido; asustado, cansancio, cegado, derribado, ensordecido, hechizado

Sentidos: visión ciega 18 m; Percepción pasiva 8

Idiomas: ninguno

VD: 2 (450 PX; BC +2)

Atributos

Cubo de cieno. El cubo ocupa su espacio por completo y es transparente. Otras criaturas podrán entrar en ese área, pero las que lo hagan serán sometidas a la acción de absorber del cubo y tendrán desventaja en la tirada de salvación.

Las criaturas tienen cobertura completa en su interior y el cubo puede albergar una criatura Grande o hasta cuatro Medianas o Pequeñas a la vez.

Como acción, una criatura a 1,5 m o menos del cubo puede tirar de una criatura u objeto y sacarlo del cubo si supera una prueba de Fuerza (Atletismo) con CD 12, y recibirá 10 (3d6) de daño de ácido.

Transparente. Incluso cuando el cubo está a plena vista, una criatura debe superar una prueba de Sabiduría (Percepción) con CD 15 para detectarlo si no lo ha visto moverse o actuar.

Acciones

Pseudópodo. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +4, alcance 1,5 m. *Acierto:* 12 (3d6 + 2) de daño de ácido.

Absorber. El cubo se mueve hasta su velocidad sin provocar ataques de oportunidad. Puede atravesar los espacios de criaturas Grandes o más pequeñas si tiene sitio en su interior para albergarlas (consulta el atributo Cubo de cieno). *Tirada de salvación de Destreza:* CD 12, todas las criaturas en cuyo espacio entre el cubo por primera vez durante este movimiento. *Fallo:*

10 (3d6) de daño de ácido y el objetivo será absorbido. Un objetivo absorbido sufrirá asfixia, no podrá lanzar conjuros con un componente verbal, tendrá el estado de apresado y sufrirá 10 (3d6) de daño de ácido al principio de cada turno del cubo. Cuando el cubo se mueva, el objetivo absorbido se moverá con él. Un objetivo absorbido puede intentar escapar utilizando una acción para realizar una prueba de Fuerza (Atletismo) con CD 12. Si la supera, escapará y entrará en el espacio sin ocupar más cercano. *Éxito:* la mitad del daño y el objetivo se moverá a un espacio sin ocupar a 1,5 m del cubo. Si no hay espacios sin ocupar, fallará la tirada de salvación.

Deva

Deva

Celestial Mediano (ángel), legal bueno

CA: 17 **Iniciativa:** +4 (14)

PG: 229 (27d8 + 108)

Velocidad: 9 m, volar 27 m (levitar)

	MOD. SALV.		MOD. SALV.		MOD. SALV.
FUE 18	+4 +4	DES 18	+4 +4	CON 18	+4 +4
INT 17	+3 +3	SAB 20	+5 +9	CAR 20	+5 +9

Habilidades: Percepción +9, Perspicacia +9

Resistencias: radiante

Inmunidades: asustado, cansancio, hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m; Percepción pasiva 19

Idiomas: todos; telepatía 36 m

VD: 10 (5900 PX; BC +4)

Atributos

Recuperación exaltada. Si el deva muere fuera del Monte Celestia, su cuerpo desaparece, obtiene un cuerpo nuevo al instante y revive con todos sus puntos de golpe en algún lugar del Monte Celestia.

Resistencia mágica. El deva tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Ataque múltiple. El deva realiza dos ataques con su maza sagrada.

Maza sagrada. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +8, alcance 1,5 m. *Acierto:* 7 (1d6 + 4) de daño contundente más 18 (4d8) de daño radiante.

Lanzamiento de conjuros. El deva lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 17):

A voluntad: *cambiar de forma* (solo forma de bestia o humanoide, no se obtienen puntos de golpe temporales del conjuro y no se requieren concentración

ni puntos de golpe temporales para mantener el conjuro), *detectar el bien y el mal*

1/día cada uno: *alzar a los muertos, comunión*

Acciones adicionales

Auxilio divino (2/día). El deva lanza *curar heridas*, *levantar maldición* o *restablecimiento menor* usando la misma aptitud mágica que para su lanzamiento de conjuros.

Diablillo

Diablillo

Infernal Diminuto (diablo), legal malvado

CA: 13 **Iniciativa:** +3 (13)

PG: 21 (6d4 + 6)

Velocidad: 6 m, volar 12 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	6	-2 -2	DES	17	+3 +3	CON	13	+1 +1
INT	11	+0 +0	SAB	12	+1 +1	CAR	14	+2 +2

Habilidades: Engaño +4, Perspicacia +3, Sigilo +5

Resistencias: frío

Inmunidades: fuego, veneno; envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m (no afectada por la oscuridad mágica); Percepción pasiva 11

Idiomas: común, infernal

VD: 1 (200 PX; BC +2)

Atributos

Resistencia mágica. El diablillo tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Aguijón. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 1,5 m. *Acierto:* 6 (1d6 + 3) de daño perforante más 7 (2d6) de daño de veneno.

Cambio de forma. El diablillo cambia de forma para parecerse a una araña (velocidad 6 m, trepar 6 m), un cuervo (6 m, volar 18 m) o una rata (6 m), o recupera su auténtica forma. Su perfil es el mismo en todas las formas, excepto por su velocidad. Cualquier equipo que vista o lleve no se transformará.

Invisibilidad. El diablillo lanza *invisibilidad* sobre sí mismo sin necesidad de componentes y utiliza el Carisma como aptitud mágica.

Diablo astado

Diablo astado

Infernal Grande (diablo), legal malvado

CA: 18 **Iniciativa:** +7 (17)

PG: 199 (19d10 + 95)

Velocidad: 9 m, volar 18 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	22	+6 +10	DES	17	+3 +7	CON	21	+5 +5
INT	12	+1 +1	SAB	16	+3 +7	CAR	18	+4 +8

Resistencias: frío

Inmunidades: fuego, veneno; envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 45 m (no afectada por la oscuridad mágica); Percepción pasiva 13

Idiomas: infernal; telepatía 36 m

VD: 11 (7200 PX; BC +4)

Atributos

Recuperación diabólica. Si el diablo muere fuera de los Nueve Infernos, su cuerpo se desvanece en un humo sulfuroso, obtiene un cuerpo nuevo al instante y revive con todos sus puntos de golpe en algún lugar de los Nueve Infernos.

Resistencia mágica. El diablo tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Ataque múltiple. El diablo realiza tres ataques con su horca abrasadora y su acción de arrojar llama en cualquier combinación. Puede sustituir un ataque por un uso de su cola infernal.

Horca abrasadora. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +10, alcance 3 m. *Acierto:* 15 (2d8 + 6) de daño perforante más 9 (2d8) de daño de fuego.

Arrojar llama. *Tirada de ataque a distancia:* +8, alcance 45 m. *Acierto:* 26 (5d8 + 4) de daño de fuego. Si el objetivo es un objeto inflamable que no lleve o vista nadie, empieza a arder.

Cola infernal. *Tirada de salvación de Destreza:* CD 17, una criatura que el diablo pueda ver a 3 m o menos. *Fallo:* 10 (1d8 + 6) de daño necrótico y el objetivo recibirá una herida infernal si no tiene una ya. Mientras esté herido, perderá 10 (3d6) puntos de golpe al principio de cada uno de sus turnos. La herida se cerrará tras 1 minuto, después de que el objetivo recupere puntos de golpe por un conjuro o después de que el objetivo o una criatura a 1,5 m o menos de él lleve a cabo una acción para cerrar la herida, lo que logrará si supera una prueba de Sabiduría (Medicina) con CD 17.

Diablo barbado

Diablo barbado

Infernal Mediano (diablo), legal malvado

CA: 13 **Iniciativa:** +2 (12)

PG: 58 (9d8 + 18)

Velocidad: 9 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	16	+3	+5	DES	15	+2	+2	CON	15	+2	+4
INT	9	-1	-1	SAB	11	+0	+0	CAR	14	+2	+4

Resistencias: frío

Inmunidades: fuego, veneno; asustado, envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m (no afectada por la oscuridad mágica); Percepción pasiva 10

Idiomas: infernal; telepatía 36 m

VD: 3 (700 PX; BC +2)

Atributos

Resistencia mágica. El diablo tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Ataque múltiple. El diablo realiza un ataque con su barba y uno con su guja infernal.

Barba. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 1,5 m. *Acierto:* 7 (1d8 + 3) de daño perforante y el objetivo tendrá el estado de envenenado hasta el principio del siguiente turno del diablo. Hasta que termine el efecto de este veneno, el objetivo no podrá recuperar puntos de golpe.

Guja infernal. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 3 m. *Acierto:* 8 (1d10 + 3) de daño cortante. Si el objetivo es una criatura y no tiene ya una herida infernal, sufre el siguiente efecto. *Tirada de salvación de Constitución:* CD 12. *Fallo:* el objetivo recibe una herida infernal. Mientras esté herido, perderá 5 (1d10) puntos de golpe al principio de cada uno de sus turnos. La herida se cerrará tras 1 minuto, después de que el objetivo recupere puntos de golpe por un conjuro o después de que el objetivo o una criatura a 1,5 m o menos de él lleve a cabo una acción para cerrar la herida, lo que logrará si supera una prueba de Sabiduría (Medicina) con CD 12.

Diablo de las cadenas

Diablo de las cadenas

Infernal Mediano (diablo), legal malvado

CA: 15

Iniciativa: +5 (15)

PG: 85 (10d8 + 40)

Velocidad: 9 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	18	+4	+4	DES	15	+2	+2	CON	18	+4	+7
INT	11	+0	+0	SAB	12	+1	+4	CAR	14	+2	+2

Resistencias: contundente, cortante, frío, perforante

Inmunidades: fuego, veneno; envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m (no afectada por la oscuridad mágica); Percepción pasiva 11

Idiomas: infernal; telepatía 36 m

VD: 8 (3900 PX; BC +3)

Atributos

Recuperación diabólica. Si el diablo muere fuera de los Nueve Infernos, su cuerpo se desvanece en un humo sulfuroso, obtiene un cuerpo nuevo al instante y revive con todos sus puntos de golpe en algún lugar de los Nueve Infernos.

Resistencia mágica. El diablo tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Ataque múltiple. El diablo realiza dos ataques con sus cadenas y usa la acción de conjurar cadena infernal.

Cadena. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +7, alcance 3 m. *Acierto:* 11 (2d6 + 4) de daño cortante. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, tendrá el estado de agarrada (CD 14 para escapar) por una de las dos cadenas y el de apresada hasta que el agarre termine.

Conjurar cadena infernal. El diablo conjura una cadena ardiente para atar a una criatura. *Tirada de salvación de Destreza:* CD 15, una criatura que el diablo pueda ver a 18 m o menos. *Fallo:* 9 (2d4 + 4) de daño de fuego y el objetivo tendrá el estado de apresado hasta el final del siguiente turno del diablo, momento en el que la cadena desaparecerá. Si el objetivo es Grande o más pequeño, el diablo lo moverá hasta 9 m en línea recta hacia él. *Éxito:* la cadena desaparece.

Reacciones

Mirada inquietante. *Detonante:* una criatura que el diablo pueda ver comienza su turno a 9 m o menos del diablo y puede ver a este. *Respuesta; tirada de salvación de Sabiduría:* CD 15, la criatura detonante. *Fallo:* el objetivo tendrá el estado de asustado hasta el final de su turno. *Éxito:* el objetivo será inmune a la mirada inquietante de este diablo durante 24 horas.

Diablo de la sima

Diablo de la sima

Infernal Grande (diablo), legal malvado

CA: 21

Iniciativa: +14 (24)

PG: 337 (27d10 + 189)

Velocidad: 9 m, volar 18 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	26	+8	+8	DES	14	+2	+8	CON	24	+7	+7
INT	22	+6	+6	SAB	18	+4	+10	CAR	24	+7	+7

Habilidades: Percepción +10, Persuasión +19

Resistencias: frío

Inmunidades: fuego, veneno; envenenado

Sentidos: visión verdadera 36 m; Percepción pasiva 20

Idiomas: infernal; telepatía 36 m

VD: 20 (25 000 PX; BC +6)

Atributos

Aura de miedo. Mientras no tenga el estado de incapacitado, el diablo de la sima emite un aura en una emanación de 6 m. *Tirada de salvación de Sabiduría:* CD 21, cualquier enemigo que comience su turno dentro del aura. *Fallo:* el objetivo tendrá el estado de asustado hasta el principio de su siguiente turno. *Éxito:* el objetivo será inmune al aura de este diablo de la sima durante 24 horas.

Recuperación diabólica. Si el diablo de la sima muere fuera de los Nueve Infiernos, su cuerpo se desvanece en un humo sulfuroso, obtiene un cuerpo nuevo al instante y revive con todos sus puntos de golpe en algún lugar de los Nueve Infiernos.

Resistencia legendaria (4/día). El diablo de la sima puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Resistencia mágica. El diablo de la sima tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Ataque múltiple. El diablo de la sima realiza un ataque de mordisco, dos con su garra diabólica y uno con su maza ardiente.

Garra diabólica. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +14, alcance 3 m. *Acierto:* 26 (4d8 + 8) de daño necrótico.

Maza ardiente. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +14, alcance 3 m. *Acierto:* 22 (4d6 + 8) de daño de fuerza más 21 (6d6) de daño de fuego.

Mordisco. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +14, alcance 3 m. *Acierto:* 18 (3d6 + 8) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, deberá hacer la siguiente tirada de salvación. *Tirada de salvación de Constitución:* CD 21. *Fallo:* el objetivo tendrá el estado de envenenado. Mientras esté envenenado, no podrá recuperar puntos de golpe y sufrirá 21 (6d6) de daño de veneno al principio de cada uno de sus turnos. Repetirá la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto. Tras 1 minuto, tendrá éxito automáticamente.

Lanzamiento de conjuros de fuego infernal (recarga 4–6). El diablo de la sima lanza *bola de fuego* (versión de nivel 5) dos veces, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 21). Puede sustituir una *bola de fuego* por *inmovilizar monstruo* (versión de nivel 7) o *muro de fuego*.

Diablo gélido

Diablo gélido

Infernal Grande (diablo), legal malvado

CA: 18 **Iniciativa:** +7 (17)

PG: 228 (24d10 + 96)

Velocidad: 12 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE 21	+5	+5	DES 14	+2	+7	CON 18	+4	+9
INT 18	+4	+4	SAB 15	+2	+7	CAR 18	+4	+9

Habilidades: Percepción +7, Perspicacia +7, Persuasión +9

Inmunidades: frío, fuego, veneno; envenenado

Sentidos: visión ciega 36 m; Percepción pasiva 17

Idiomas: infernal; telepatía 36 m

VD: 14 (11 500 PX; BC +5)

Atributos

Recuperación diabólica. Si el diablo muere fuera de los Nueve Infiernos, su cuerpo se desvanece en un humo sulfuroso, obtiene un cuerpo nuevo al instante y revive con todos sus puntos de golpe en algún lugar de los Nueve Infiernos.

Resistencia mágica. El diablo tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Ataque múltiple. El diablo realiza tres ataques con su lanza de hielo. Puede sustituir uno de ellos por un ataque con su cola.

Cola. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +10, alcance 3 m. *Acierto:* 15 (3d6 + 5) de daño contundente más 18 (4d8) de daño de frío.

Lanza de hielo. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo o a distancia:* +10, alcance 1,5 m o 9/36 m a distancia. *Acierto:* 14 (2d8 + 5) de daño perforante más 10 (3d6) de daño de frío. Hasta el final de su siguiente turno, el objetivo no podrá usar una acción adicional ni llevar a cabo una reacción, su velocidad se reducirá en 3 m y en su turno podrá moverse o realizar una acción, pero no ambas cosas. *Acierto o fallo:* la lanza regresa mágicamente a la mano del diablo inmediatamente después de un ataque a distancia.

Muro gélido (recarga 6). El diablo lanza *muro de hielo* (versión de nivel 8), que no requiere componentes y utiliza la Inteligencia como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 17).

Diablo óseo

Diablo óseo

Infernal Grande (diablo), legal malvado

CA: 16 **Iniciativa:** +7 (17)

PG: 161 (17d10 + 68)

Velocidad: 12 m, volar 12 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	18	+4 +8	DES	16	+3 +3	CON	18	+4 +4
INT	13	+1 +5	SAB	14	+2 +6	CAR	16	+3 +7

Habilidades: Engaño +7, Perspicacia +6

Resistencias: frío

Inmunidades: fuego, veneno; envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m (no afectada por la oscuridad mágica); Percepción pasiva 12

Idiomas: infernal; telepatía 36 m

VD: 9 (5000 PX; BC +4)

Atributos

Recuperación diabólica. Si el diablo muere fuera de los Nueve Infiernos, su cuerpo se desvanece en un humo sulfuroso, obtiene un cuerpo nuevo al instante y revive con todos sus puntos de golpe en algún lugar de los Nueve Infiernos.

Resistencia mágica. El diablo tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Ataque múltiple. El diablo realiza dos ataques con sus garras y uno con su aguijón infernal.

Aguijón infernal. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +8, alcance 3 m. *Acierto:* 15 (2d10 + 4) de daño perforante más 18 (4d8) de daño de veneno y el objetivo tendrá el estado de envenenado hasta el principio del siguiente turno del diablo. Mientras esté envenenado, el objetivo no podrá recuperar puntos de golpe.

Garra. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +8, alcance 3 m. *Acierto:* 13 (2d8 + 4) de daño cortante.

Diablo punzante

Diablo punzante

Infernal Mediano (diablo), legal malvado

CA: 15 **Iniciativa:** +3 (13)

PG: 110 (13d8 + 52)

Velocidad: 9 m, trepar 9 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	16	+3 +6	DES	17	+3 +3	CON	18	+4 +7
INT	12	+1 +1	SAB	14	+2 +5	CAR	14	+2 +5

Habilidades: Engaño +5, Percepción +8, Perspicacia +5

Resistencias: frío

Inmunidades: fuego, veneno; envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m (no afectada por la oscuridad mágica); Percepción pasiva 18

Idiomas: infernal; telepatía 36 m

VD: 5 (1800 PX; BC +3)

Atributos

Piel espinosa. Al principio de cada uno de sus turnos, el diablo inflige 5 (1d10) de daño perforante a cualquier criatura a la que esté agarrando o que lo esté agarrando a él.

Recuperación diabólica. Si el diablo muere fuera de los Nueve Infiernos, su cuerpo se desvanece en un humo sulfuroso, obtiene un cuerpo nuevo al instante y revive con todos sus puntos de golpe en algún lugar de los Nueve Infiernos.

Resistencia mágica. El diablo tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Ataque múltiple. El diablo realiza un ataque con sus garras y uno con su cola o realiza dos ataques de arrojar llama.

Cola. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +6, alcance 3 m. *Acierto:* 14 (2d10 + 3) de daño cortante.

Garras. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +6, alcance 1,5 m. *Acierto:* 10 (2d6 + 3) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, tendrá el estado de agarrada (CD 13 para escapar) por ambas garras.

Arrojar llama. *Tirada de ataque a distancia:* +5, alcance 45 m. *Acierto:* 17 (5d6) de daño de fuego. Si el objetivo es un objeto inflamable que no lleve o vista nadie, empieza a arder.

Djinn

Djinn

Elemental Grande (genio), neutral

CA: 17 **Iniciativa:** +2 (12)

PG: 218 (19d10 + 114)

Velocidad: 9 m, volar 27 m (levitar)

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	21	+5	+5	DES	15	+2	+6	CON	22	+6	+6
INT	15	+2	+2	SAB	16	+3	+7	CAR	20	+5	+5

Inmunidades: relámpago, trueno

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m; Percepción pasiva 13

Idiomas: primordial (aurano)

VD: 11 (7200 PX; BC +4)

Atributos

Deseos. El djinn tiene un 30 % de probabilidad de conocer el conjuro *deseo*. Si es así, puede lanzarlo en nombre de una criatura que no sea un genio y que pida un deseo de tal modo que el djinn pueda entenderlo. Si el djinn lanza el conjuro para esa criatura, no sufrirá los efectos de la tensión del conjuro. Cuando lo haya lanzado tres veces, el djinn no podrá volver a hacerlo hasta pasados 365 días.

Recuperación elemental. Si el djinn muere fuera del Plano Elemental del Aire, su cuerpo se convierte en niebla, obtiene un cuerpo nuevo tras 1d4 días y revive con todos sus puntos de golpe en algún lugar del Plano del Aire.

Resistencia mágica. El djinn tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Ataque múltiple. El djinn realiza tres ataques con su hoja tormentosa o su golpe de tormenta en cualquier combinación.

Hoja tormentosa. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +9, alcance 1,5 m. *Acierto:* 12 (2d6 + 5) de daño cortante más 7 (2d6) de daño de relámpago.

Golpe de tormenta. *Tirada de ataque a distancia:* +9, alcance 36 m. *Acierto:* 13 (3d8) de daño de trueno. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, tendrá el estado de derribada.

Crear torbellino. El djinn conjura un torbellino en un punto que pueda ver a 36 m o menos. El torbellino llena un cilindro de 6 m de radio y 18 m de altura centrado en ese punto y durará hasta que el djinn deje de concentrarse en él. El djinn puede mover el torbellino hasta 6 m al principio de cada uno de sus turnos.

Cuando el torbellino entre en el espacio de una criatura o una criatura en él, la criatura sufrirá el siguiente efecto. *Tirada de salvación de Fuerza:* CD 17 (una criatura solo hace esta tirada una vez por turno y el djinn no se verá afectado). *Fallo:* mientras permanezca en el torbellino, el objetivo tendrá el estado de apresado y se moverá con él. Al principio de cada uno de sus turnos, el objetivo apresado sufrirá 21 (6d6) de daño de trueno. Al final de cada uno de sus turnos, el objetivo repetirá la tirada de salvación y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Lanzamiento de conjuros. El djinn lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 17):

A voluntad: *detectar el bien y el mal, detectar magia*

2/día cada uno: *crear comida y agua* (puede crear vino en lugar de agua), *don de lenguas, viajar con el viento*

1/día cada uno: *creación, desplazamiento entre planos, forma gaseosa, imagen mayor, invisibilidad*

Doppelganger

Doppelganger

Monstruosidad Mediana, neutral

CA: 14

Iniciativa: +4 (14)

PG: 52 (8d8 + 16)

Velocidad: 9 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	11	+0	+0	DES	18	+4	+4	CON	14	+2	+2
INT	11	+0	+0	SAB	12	+1	+1	CAR	14	+2	+2

Habilidades: Engaño +6, Perspicacia +3

Inmunidades: hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 11

Idiomas: común y otros tres idiomas

VD: 3 (700 PX; BC +2)

Acciones

Ataque múltiple. El doppelganger realiza dos ataques con su golpe y usa su acción de rostro inquietante si está disponible.

Golpe. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +6 (con ventaja durante el primer asalto de cada combate), alcance 1,5 m. *Acierto:* 11 (2d6 + 4) de daño contundente.

Leer pensamientos. El doppelganger lanza *detectar pensamientos*, que no requiere componentes y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 12).

Rostro inquietante (recarga 6). *Tirada de salvación de Sabiduría:* CD 12, todas las criaturas en una emanación de 4,5 m que se origina en el doppelganger que puedan verlo. *Fallo:* el objetivo tendrá el estado de asustado y repetirá la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos. Si tiene éxito, se librará del efecto. Tras 1 minuto, tendrá éxito automáticamente.

Acciones adicionales

Cambio de forma. El doppelganger adopta la forma de un humanoide Mediano o Pequeño, o recupera su verdadera forma. Su perfil, salvo por el tamaño, es el mismo en todas las formas. Cualquier equipo que vista o lleve no se transformará.

Dragones azules

Cría de dragón azul

Dragón Mediano (cromático), legal malvado

CA: 17 Iniciativa: +2 (12)

PG: 65 (10d8 + 20)

Velocidad: 9 m, excavar 4,5 m, volar 18 m

	MOD. SALV.		MOD. SALV.		MOD. SALV.
FUE 17	+3 +3	DES 10	+0 +2	CON 15	+2 +2
INT 12	+1 +1	SAB 11	+0 +2	CAR 15	+2 +2

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +2

Inmunidades: relámpago

Sentidos: visión ciega 3 m, visión en la oscuridad 18 m;
Percepción pasiva 14

Idiomas: dracónico

VD: 3 (700 PX; BC +2)

Acciones

Ataque múltiple. El dragón realiza dos ataques de desgarrar.

Desgarro. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +5, alcance 1,5 m. *Acierto:* 8 (1d10 + 3) de daño cortante más 3 (1d6) de daño de relámpago.

Aliento de relámpago (recarga 5–6). Tirada de salvación de Destreza: CD 12, todas las criaturas en una línea de 9 m de largo y 1,5 m de ancho. *Fallo:* 21 (6d6) de daño de relámpago. *Éxito:* la mitad del daño.

Dragón azul joven

Dragón Grande (cromático), legal malvado

CA: 18 Iniciativa: +4 (14)

PG: 152 (16d10 + 64)

Velocidad: 12 m, excavar 6 m, volar 24 m

	MOD. SALV.		MOD. SALV.		MOD. SALV.
FUE 21	+5 +5	DES 10	+0 +4	CON 19	+4 +4
INT 14	+2 +2	SAB 13	+1 +5	CAR 17	+3 +3

Habilidades: Percepción +9, Sigilo +4

Inmunidades: relámpago

Sentidos: visión ciega 9 m, visión en la oscuridad 36 m;
Percepción pasiva 19

Idiomas: común, dracónico

VD: 9 (5000 PX; BC +4)

Acciones

Ataque múltiple. El dragón realiza tres ataques de desgarrar.

Desgarro. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +9, alcance 3 m. *Acierto:* 12 (2d6 + 5) de daño cortante más 5 (1d10) de daño de relámpago.

Aliento de relámpago (recarga 5–6). Tirada de salvación de Destreza: CD 16, todas las criaturas en una línea de 18 m de largo y 1,5 m de ancho. *Fallo:*

55 (10d10) de daño de relámpago. *Éxito:* la mitad del daño.

Dragón azul adulto

Dragón Enorme (cromático), legal malvado

CA: 19 Iniciativa: +10 (20)

PG: 212 (17d12 + 102)

Velocidad: 12 m, excavar 9 m, volar 24 m

	MOD. SALV.		MOD. SALV.		MOD. SALV.
FUE 25	+7 +7	DES 10	+0 +5	CON 23	+6 +6
INT 16	+3 +3	SAB 15	+2 +7	CAR 20	+5 +5

Habilidades: Percepción +12, Sigilo +5

Inmunidades: relámpago

Sentidos: visión ciega 18 m, visión en la oscuridad 36 m;
Percepción pasiva 22

Idiomas: común, dracónico

VD: 16 (15 000 PX o 18 000 en la guarida; BC +5)

Atributos

Resistencia legendaria (3/día o 4/día en la guarida).

El dragón puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Acciones

Ataque múltiple. El dragón realiza tres ataques de desgarrar. Puede sustituir un ataque por un uso de su lanzamiento de conjuros para lanzar *hacer añicos*.

Desgarro. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +12, alcance 3 m. *Acierto:* 16 (2d8 + 7) de daño cortante más 5 (1d10) de daño de relámpago.

Aliento de relámpago (recarga 5–6). Tirada de salvación de Destreza: CD 19, todas las criaturas en una línea de 27 m de largo y 1,5 m de ancho. *Fallo:* 60 (11d10) de daño de relámpago. *Éxito:* la mitad del daño.

Lanzamiento de conjuros. El dragón lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 18):

A voluntad: *detectar magia, hacer añicos, invisibilidad, mano de mago*

1/día cada uno: *escudriñar, recado*

Acciones legendarias

Usos de acciones legendarias: 3 (4 en la guarida). Justo después del turno de otra criatura, el dragón puede emplear un uso para llevar a cabo una de las siguientes acciones. El dragón recupera todos los usos al principio de cada uno de sus turnos.

Coletazo. El dragón realiza un ataque de desgarrar.

Estallido sónico. El dragón utiliza su lanzamiento de conjuros para lanzar *hacer añicos*. El dragón no puede volver a realizar esta acción hasta el principio de su siguiente turno.

Vuelo encubierto. El dragón utiliza su lanzamiento de conjuros para lanzarse *invisibilidad* a sí mismo y puede volar hasta la mitad de su velocidad volando. El dragón no puede volver a realizar esta acción hasta el principio de su siguiente turno.

Dragón azul anciano

Dragón Gargantuesco (cromático), legal malvado

CA: 22 **Iniciativa:** +14 (24)

PG: 481 (26d20 + 208)

Velocidad: 12 m, excavar 12 m, volar 24 m

	MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.		
FUE	29	+9	+9	DES	10	+0	+7	CON	27	+8	+8
INT	18	+4	+4	SAB	17	+3	+10	CAR	25	+7	+7

Habilidades: Percepción +17, Sigilo +7

Inmунidades: relámpago

Sentidos: visión ciega 18 m, visión en la oscuridad 36 m; Percepción pasiva 27

Idiomas: común, dracónico

VD: 23 (50 000 PX o 62 000 en la guarida; BC +7)

Atributos

Resistencia legendaria (4/día o 5/día en la guarida).

El dragón puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Acciones

Ataque múltiple. El dragón realiza tres ataques de desgarrar. Puede sustituir un ataque por un uso de su lanzamiento de conjuros para lanzar *hacer añicos* (versión de nivel 3).

Desgarro. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +16, alcance 4,5 m. *Acierto:* 18 (2d8 + 9) de daño cortante más 11 (2d10) de daño de relámpago.

Aliento de relámpago (recarga 5–6). Tirada de salvación de Destreza: CD 23, todas las criaturas en una línea de 36 m de largo y 3 m de ancho. *Fallo:* 88 (16d10) de daño de relámpago. *Éxito:* la mitad del daño.

Lanzamiento de conjuros. El dragón lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 22):

A voluntad: detectar magia, hacer añicos (versión de nivel 3), invisibilidad, mano de mago

1/día cada uno: escudriñar, recado

Acciones legendarias

Usos de acciones legendarias: 3 (4 en la guarida). Justo después del turno de otra criatura, el dragón puede emplear un uso para llevar a cabo una de las siguientes acciones. El dragón recupera todos los usos al principio de cada uno de sus turnos.

Coletazo. El dragón realiza un ataque de desgarrar.

Estallido sónico. El dragón utiliza su lanzamiento de conjuros para lanzar *hacer añicos* (versión de nivel 3).

El dragón no puede volver a realizar esta acción hasta el principio de su siguiente turno.

Vuelo encubierto. El dragón utiliza su lanzamiento de conjuros para lanzarse *invisibilidad* a sí mismo y puede volar hasta la mitad de su velocidad volando. El dragón no puede volver a realizar esta acción hasta el principio de su siguiente turno.

Dragones blancos

Cría de dragón blanco

Dragón Mediano (cromático), caótico malvado

CA: 16 **Iniciativa:** +2 (12)

PG: 32 (5d8 + 10)

Velocidad: 9 m, excavar 4,5 m, nadar 9 m, volar 18 m

	MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.		
FUE	14	+2	+2	DES	10	+0	+2	CON	14	+2	+2
INT	5	-3	-3	SAB	10	+0	+2	CAR	11	+0	+0

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +2

Inmунidades: frío

Sentidos: visión ciega 3 m, visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 14

Idiomas: dracónico

VD: 2 (450 PX; BC +2)

Atributos

Caminar por el hielo. El dragón puede moverse y trepar por superficies heladas sin tener que hacer pruebas de característica. Además, desplazarse por terreno difícil compuesto de nieve o hielo no le cuesta movimiento adicional.

Acciones

Ataque múltiple. El dragón realiza dos ataques de desgarrar.

Desgarro. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +4, alcance 1,5 m. *Acierto:* 6 (1d8 + 2) de daño cortante más 2 (1d4) de daño de frío.

Aliento gélido (recarga 5–6). Tirada de salvación de Constitución: CD 12, todas las criaturas en un cono de 4,5 m. *Fallo:* 22 (5d8) de daño de frío. *Éxito:* la mitad del daño.

Dragón blanco joven

Dragón Grande (cromático), caótico malvado

CA: 17 **Iniciativa:** +3 (13)

PG: 123 (13d10 + 52)

Velocidad: 12 m, excavar 6 m, nadar 12 m, volar 24 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	18	+4	+4	DES	10	+0	+3	CON	18	+4	+4
INT	6	-2	2	SAB	11	+0	+3	CAR	12	+1	+1

Habilidades: Percepción +6, Sigilo +3

Inmunidades: frío

Sentidos: visión ciega 9 m, visión en la oscuridad 36 m;
Percepción pasiva 16

Idiomas: común, dracónico

VD: 6 (2300 PX; BC +3)

Atributos

Caminar por el hielo. El dragón puede moverse y trepar por superficies heladas sin tener que hacer pruebas de característica. Además, desplazarse por terreno difícil compuesto de nieve o hielo no le cuesta movimiento adicional.

Acciones

Ataque múltiple. El dragón realiza tres ataques de desgarrar.

Desgarro. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +7, alcance 3 m. *Acierto:* 9 (2d4 + 4) de daño cortante más 2 (1d4) de daño de frío.

Aliento gélido (recarga 5–6). Tirada de salvación de Constitución: CD 15, todas las criaturas en un cono de 9 m. *Fallo:* 40 (9d8) de daño de frío. *Éxito:* la mitad del daño.

Dragón blanco adulto

Dragón Enorme (cromático), caótico malvado

CA: 18 **Iniciativa:** +10 (20)

PG: 200 (16d12 + 96)

Velocidad: 12 m, excavar 9 m, nadar 12 m, volar 24 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE 22	+6	+6	DES 10	+0	+5	CON22	+6	+6
INT 8	-1	-1	SAB 12	+1	+6	CAR 12	+1	+1

Habilidades: Percepción +11, Sigilo +5

Inmunidades: frío

Sentidos: visión ciega 18 m, visión en la oscuridad 36 m;
Percepción pasiva 21

Idiomas: común, dracónico

VD: 13 (10 000 PX u 11 500 en la guarida; BC +5)

Atributos

Caminar por el hielo. El dragón puede moverse y trepar por superficies heladas sin tener que hacer pruebas de característica. Además, desplazarse por terreno difícil compuesto de nieve o hielo no le cuesta movimiento adicional.

Resistencia legendaria (3/día o 4/día en la guarida).

El dragón puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Acciones

Ataque múltiple. El dragón realiza tres ataques de desgarrar.

Desgarro. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +11, alcance 3 m. *Acierto:* 13 (2d6 + 6) de daño cortante más 4 (1d8) de daño de frío.

Aliento gélido (recarga 5–6). Tirada de salvación de Constitución: CD 19, todas las criaturas en un cono de 18 m. *Fallo:* 54 (12d8) de daño de frío. *Éxito:* la mitad del daño.

Acciones legendarias

Usos de acciones legendarias: 3 (4 en la guarida). Justo después del turno de otra criatura, el dragón puede emplear un uso para llevar a cabo una de las siguientes acciones. El dragón recupera todos los usos al principio de cada uno de sus turnos.

Abalanzarse. El dragón se mueve hasta la mitad de su velocidad y realiza un ataque de desgarrar.

Estallido helador. Tirada de salvación de Constitución: CD 14, todas las criaturas en una esfera de 9 m de radio centrada en un punto que el dragón pueda ver a 36 m o menos. *Fallo:* 7 (2d6) de daño de frío y la velocidad del objetivo será 0 hasta el final de su siguiente turno. *Fallo o éxito:* el dragón no puede volver a realizar esta acción hasta el principio de su siguiente turno.

Presencia aterradora. El dragón lanza *terror*, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 14). El dragón no puede volver a realizar esta acción hasta el principio de su siguiente turno.

Dragón blanco anciano

Dragón Gargantuesco (cromático), caótico malvado

CA: 20 **Iniciativa:** +12 (22)

PG: 333 (18d20 + 144)

Velocidad: 12 m, excavar 12 m, nadar 12 m, volar 24 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	26	+8 +8	DES	10	+0 +6	CON	26	+8 +8
INT	10	+0 +0	SAB	13	+1 +7	CAR	18	+4 +4

Habilidades: Percepción +13, Sigilo +6

Inmunidades: frío

Sentidos: visión ciega 18 m, visión en la oscuridad 36 m;
Percepción pasiva 23

Idiomas: común, dracónico

VD: 20 (25 000 PX o 33 000 en la guarida; BC +6)

Atributos

Caminar por el hielo. El dragón puede moverse y trepar por superficies heladas sin tener que hacer pruebas de característica. Además, desplazarse por terreno difícil compuesto de nieve o hielo no le cuesta movimiento adicional.

Resistencia legendaria (4/día o 5/día en la guarida).

El dragón puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Acciones

Ataque múltiple. El dragón realiza tres ataques de desgarro.

Desgarro. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +14, alcance 4,5 m. Acierto: 17 (2d8 + 8) de daño cortante más 7 (2d6) de daño de frío.

Aliento gélido (recarga 5–6). Tirada de salvación de Constitución: CD 22, todas las criaturas en un cono de 27 m. Fallo: 63 (14d8) de daño de frío. Éxito: la mitad del daño.

Acciones legendarias

Usos de acciones legendarias: 3 (4 en la guarida). Justo después del turno de otra criatura, el dragón puede emplear un uso para llevar a cabo una de las siguientes acciones. El dragón recupera todos los usos al principio de cada uno de sus turnos.

Abalanzarse. El dragón se mueve hasta la mitad de su velocidad y realiza un ataque de desgarro.

Estallido helador. Tirada de salvación de Constitución: CD 20, todas las criaturas en una esfera de 9 m de radio centrada en un punto que el dragón pueda ver a 36 m o menos. Fallo: 14 (4d6) de daño de frío y la velocidad del objetivo será 0 hasta el final de su siguiente turno. Fallo o éxito: el dragón no puede volver a realizar esta acción hasta el principio de su siguiente turno.

Presencia aterradora. El dragón lanza terror, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 18). El dragón no puede volver a realizar esta acción hasta el principio de su siguiente turno.

Dragones de bronce

Cría de dragón de bronce

Dragón Mediano (metálico), legal bueno

CA: 15 **Iniciativa:** +2 (12)

PG: 39 (6d8 + 12)

Velocidad: 9 m, nadar 9 m, volar 18 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	17	+3 +3	DES	10	+0 +2	CON	15	+2 +2
INT	12	+1 +1	SAB	11	+0 +2	CAR	15	+2 +2

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +2

Inmunidades: relámpago

Sentidos: visión ciega 3 m, visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 14

Idiomas: dracónico

VD: 2 (450 PX; BC +2)

Atributos

Anfibio. El dragón puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Acciones

Ataque múltiple. El dragón realiza dos ataques de desgarro.

Desgarro. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +5, alcance 1,5 m. Acierto: 8 (1d10 + 3) de daño cortante.

Aliento de relámpago (recarga 5–6). Tirada de salvación de Destreza: CD 12, todas las criaturas en una línea de 12 m de largo y 1,5 m de ancho. Fallo: 16 (3d10) de daño de relámpago. Éxito: la mitad del daño.

Aliento repulsor. Tirada de salvación de Fuerza: CD 12, todas las criaturas en un cono de 9 m. Fallo: el objetivo es empujado hasta 9 m respecto al dragón en línea recta y tiene el estado de derribado.

Dragón de bronce joven

Dragón Grande (metálico), legal bueno

CA: 17 **Iniciativa:** +3 (13)

PG: 142 (15d10 + 60)

Velocidad: 12 m, nadar 12 m, volar 24 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	21	+5 +5	DES	10	+0 +3	CON	19	+4 +4
INT	14	+2 +2	SAB	13	+1 +4	CAR	17	+3 +3

Habilidades: Percepción +7, Perspicacia +4, Sigilo +3

Inmunidades: relámpago

Sentidos: visión ciega 9 m, visión en la oscuridad 36 m; Percepción pasiva 17

Idiomas: común, dracónico

VD: 8 (3900 PX; BC +3)

Atributos

Anfibio. El dragón puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Acciones

Ataque múltiple. El dragón realiza tres ataques de desgarro. Puede sustituir un ataque por un uso de su aliento repulsor.

Desgarro. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +8, alcance 3 m. Acierto: 16 (2d10 + 5) de daño cortante.

Aliento de relámpago (recarga 5–6). Tirada de salvación de Destreza: CD 15, todas las criaturas en una línea de 18 m de largo y 1,5 m de ancho. Fallo: 49 (9d10) de daño de relámpago. Éxito: la mitad del daño.

Aliento repulsor. Tirada de salvación de Fuerza: CD 15, todas las criaturas en un cono de 9 m. Fallo: el objetivo es empujado hasta 12 m respecto al dragón en línea recta y tiene el estado de derribado.

Dragón de bronce adulto

Dragón Enorme (metálico), legal bueno

CA: 18 **Iniciativa:** +10 (20)

PG: 212 (17d12 + 102)

Velocidad: 12 m, nadar 12 m, volar 24 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	25	+7 +7	DES	10	+0 +5	CON	23	+6 +6
INT	16	+3 +3	SAB	15	+2 +7	CAR	20	+5 +5

Habilidades: Percepción +12, Perspicacia +7, Sigilo +5

Inmunidades: relámpago

Sentidos: visión ciega 18 m, visión en la oscuridad 36 m;

Percepción pasiva 22

Idiomas: común, dracónico

VD: 15 (13 000 PX o 15 000 en la guarida; BC +5)

Atributos

Anfibio. El dragón puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Resistencia legendaria (3/día o 4/día en la guarida).

El dragón puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Acciones

Ataque múltiple. El dragón realiza tres ataques de desgarrar. Puede sustituir un ataque por un uso de (A) su aliento repulsor o de (B) su lanzamiento de conjuros para lanzar *saeta guía* (versión de nivel 2).

Desgarro. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +12, alcance 3 m. *Acierto:* 16 (2d8 + 7) de daño cortante más 5 (1d10) de daño de relámpago.

Aliento de relámpago (recarga 5–6). *Tirada de salvación de Destreza:* CD 19, todas las criaturas en una línea de 27 m de largo y 1,5 m de ancho. *Fallo:* 55 (10d10) de daño de relámpago. *Éxito:* la mitad del daño.

Aliento repulsor. *Tirada de salvación de Fuerza:* CD 19, todas las criaturas en un cono de 9 m. *Fallo:* el objetivo es empujado hasta 18 m respecto al dragón en línea recta y tiene el estado de derribado.

Lanzamiento de conjuros. El dragón lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 17, +10 a acertar con ataques de conjuro):

A voluntad: *cambiar de forma* (solo forma de bestia o humanoide, no se obtienen puntos de golpe temporales del conjuro y no se requieren concentración ni puntos de golpe temporales para mantener el conjuro), *detectar magia*, *hablar con los animales*, *saeta guía* (versión de nivel 2), *taumaturgia*

1/día cada uno: *detectar pensamientos*, *respirar bajo el agua*

Acciones legendarias

Usos de acciones legendarias: 3 (4 en la guarida). Justo después del turno de otra criatura, el dragón puede emplear un uso para llevar a cabo una de las siguientes acciones. El dragón recupera todos los usos al principio de cada uno de sus turnos.

Abalanzarse. El dragón se mueve hasta la mitad de su velocidad y realiza un ataque de desgarrar.

Luz guía. El dragón utiliza su lanzamiento de conjuros para lanzar *saeta guía* (versión de nivel 2).

Trueno. *Tirada de salvación de Constitución:* CD 17, todas las criaturas en una esfera de 6 m de radio centrada en un punto que el dragón pueda ver a 27 m o menos. *Fallo:* 10 (3d6) de daño de trueno y el objetivo tendrá el estado de ensordecido hasta el final de su siguiente turno.

Dragón de bronce anciano

Dragón Gargantuesco (metálico), legal bueno

CA: 22 **Iniciativa:** +14 (24)

PG: 444 (24d20 + 192)

Velocidad: 12 m, nadar 12 m, volar 24 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	29	+9 +9	DES	10	+0 +7	CON	27	+8 +8
INT	18	+4 +4	SAB	17	+3 +10	CAR	25	+7 +7

Habilidades: Percepción +17, Perspicacia +10, Sigilo +7

Inmunidades: relámpago

Sentidos: visión ciega 18 m, visión en la oscuridad 36 m;

Percepción pasiva 27

Idiomas: común, dracónico

VD: 22 (41 000 PX o 50 000 en la guarida; BC +7)

Atributos

Anfibio. El dragón puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Resistencia legendaria (4/día o 5/día en la guarida).

El dragón puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Acciones

Ataque múltiple. El dragón realiza tres ataques de desgarrar. Puede sustituir un ataque por un uso de (A) su aliento repulsor o de (B) su lanzamiento de conjuros para lanzar *saeta guía* (versión de nivel 2).

Desgarro. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +16, alcance 4,5 m. *Acierto:* 18 (2d8 + 9) de daño cortante más 9 (2d8) de daño de relámpago.

Aliento de relámpago (recarga 5–6). *Tirada de salvación de Destreza:* CD 23, todas las criaturas en una línea de 36 m de largo y 3 m de ancho. *Fallo:* 82 (15d10) de daño de relámpago. *Éxito:* la mitad del daño.

Aliento repulsor. *Tirada de salvación de Fuerza:* CD 23, todas las criaturas en un cono de 9 m. *Fallo:*

el objetivo es empujado hasta 18 m respecto al dragón en línea recta y tiene el estado de derribado.

Lanzamiento de conjuros. El dragón lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 22, +14 a acertar con ataques de conjuro):

A voluntad: *cambiar de forma* (solo forma de bestia o humanoide, no se obtienen puntos de golpe temporales del conjuro y no se requieren concentración ni puntos de golpe temporales para mantener el conjuro), *detectar magia*, *hablar con los animales*, *saeta guía* (versión de nivel 2), *taumaturgia*

1/día cada uno: *controlar agua*, *detectar pensamientos*, *escudriñar*, *respirar bajo el agua*

Acciones legendarias

Usos de acciones legendarias: 3 (4 en la guarida). Justo después del turno de otra criatura, el dragón puede emplear un uso para llevar a cabo una de las siguientes acciones. El dragón recupera todos los usos al principio de cada uno de sus turnos.

Abalanzarse. El dragón se mueve hasta la mitad de su velocidad y realiza un ataque de desgarro.

Luz guía. El dragón utiliza su lanzamiento de conjuros para lanzar *saeta guía* (versión de nivel 2).

Trueno. Tirada de salvación de Constitución: CD 22, todas las criaturas en una esfera de 6 m de radio centrada en un punto que el dragón pueda ver a 36 m o menos. Fallo: 13 (3d8) de daño de trueno y el objetivo tendrá el estado de ensordecido hasta el final de su siguiente turno.

Dragones de cobre

Cría de dragón de cobre

Dragón Mediano (metálico), caótico bueno

CA: 16 **Iniciativa:** +3 (13)

PG: 22 (4d8 + 4)

Velocidad: 9 m, trepar 9 m, volar 18 m

	MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.	
FUE	15	+2 +2	DES	12	+1 +3	CON	13	+1 +1
INT	14	+2 +2	SAB	11	+0 +2	CAR	13	+1 +1

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +3

Inmunidades: ácido

Sentidos: visión ciega 3 m, visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 14

Idiomas: dracónico

VD: 1 (200 PX; BC +2)

Acciones

Desgarro. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +4, alcance 1,5 m. Acierto: 7 (1d10 + 2) de daño cortante.

Aliento ácido (recarga 5–6). Tirada de salvación de Destreza: CD 11, todas las criaturas en una línea

de 6 m de largo y 1,5 m de ancho. Fallo: 18 (4d8) de daño de ácido. Éxito: la mitad del daño.

Aliento ralentizador. Tirada de salvación de Constitución: CD 11, todas las criaturas en un cono de 4,5 m. Fallo: el objetivo no podrá llevar a cabo reacciones, su velocidad se reducirá a la mitad y podrá realizar una acción o una acción adicional en su turno, pero no ambas. Este efecto durará hasta el final de su siguiente turno.

Dragón de cobre joven

Dragón Grande (metálico), caótico bueno

CA: 17 **Iniciativa:** +4 (14)

PG: 119 (14d10 + 42)

Velocidad: 12 m, trepar 12 m, volar 24 m

	MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.	
FUE	19	+4 +4	DES	12	+1 +4	CON	17	+3 +3
INT	16	+3 +3	SAB	13	+1 +4	CAR	15	+2 +2

Habilidades: Engaño +5, Percepción +7, Sigilo +4

Inmunidades: ácido

Sentidos: visión ciega 9 m, visión en la oscuridad 36 m; Percepción pasiva 17

Idiomas: común, dracónico

VD: 7 (2900 PX; BC +3)

Acciones

Ataque múltiple. El dragón realiza tres ataques de desgarro. Puede sustituir un ataque por un uso de su aliento ralentizador.

Desgarro. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +7, alcance 3 m. Acierto: 15 (2d10 + 4) de daño cortante.

Aliento ácido (recarga 5–6). Tirada de salvación de Destreza: CD 14, todas las criaturas en una línea de 12 m de largo y 1,5 m de ancho. Fallo: 40 (9d8) de daño de ácido. Éxito: la mitad del daño.

Aliento ralentizador. Tirada de salvación de Constitución: CD 14, todas las criaturas en un cono de 9 m. Fallo: el objetivo no podrá llevar a cabo reacciones, su velocidad se reducirá a la mitad y podrá realizar una acción o una acción adicional en su turno, pero no ambas. Este efecto durará hasta el final de su siguiente turno.

Dragón de cobre adulto

Dragón Enorme (metálico), caótico bueno

CA: 18 **Iniciativa:** +11 (21)

PG: 184 (16d12 + 80)

Velocidad: 12 m, trepar 12 m, volar 24 m

	MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.		
FUE	23	+6	+6	DES	12	+1	+6	CON	21	+5	+5
INT	18	+4	+4	SAB	15	+2	+7	CAR	18	+4	+4

Habilidades: Engaño +9, Percepción +12, Sigilo +6

Inmunidades: ácido

Sentidos: visión ciega 18 m, visión en la oscuridad 36 m;
Percepción pasiva 22

Idiomas: común, dracónico

VD: 14 (11 500 PX o 13 000 en la guarida; BC +5)

Atributos

Resistencia legendaria (3/día o 4/día en la guarida).

El dragón puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Acciones

Ataque múltiple. El dragón realiza tres ataques de desgarrar. Puede sustituir un ataque por un uso de (A) su aliento ralentizador o de (B) su lanzamiento de conjuros para lanzar *clavo mental* (versión de nivel 4).

Desgarro. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +11, alcance 3 m. *Acierto:* 17 (2d10 + 6) de daño cortante más 4 (1d8) de daño de ácido.

Aliento ácido (recarga 5–6). Tirada de salvación de Destreza: CD 18, todas las criaturas en una línea de 18 m de largo y 1,5 m de ancho. *Fallo:* 54 (12d8) de daño de ácido. *Éxito:* la mitad del daño.

Aliento ralentizador. Tirada de salvación de Constitución: CD 18, todas las criaturas en un cono de 18 m. *Fallo:* el objetivo no podrá llevar a cabo reacciones, su velocidad se reducirá a la mitad y podrá realizar una acción o una acción adicional en su turno, pero no ambas. Este efecto durará hasta el final de su siguiente turno.

Lanzamiento de conjuros. El dragón lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 17):

A voluntad: *cambiar de forma* (solo forma de bestia o humanoide, no se obtienen puntos de golpe temporales del conjuro y no se requieren concentración ni puntos de golpe temporales para mantener el conjuro), *clavo mental* (versión de nivel 4), *detectar magia*, *ilusión menor*

1/día cada uno: *imagen mayor*, *restablecimiento mayor*

Acciones legendarias

Usos de acciones legendarias: 3 (4 en la guarida). Justo después del turno de otra criatura, el dragón puede emplear un uso para llevar a cabo una de las siguientes acciones. El dragón recupera todos los usos al principio de cada uno de sus turnos.

Abalanzarse. El dragón se mueve hasta la mitad de su velocidad y realiza un ataque de desgarrar.

Magia de la risa. Tirada de salvación de Carisma:

CD 17, una criatura que el dragón pueda ver a 27 m o menos. *Fallo:* 24 (7d6) de daño psíquico. Hasta el final de su siguiente turno, el objetivo tirará 1d6 cada vez que haga una prueba de característica o tirada de ataque y restará el resultado a la prueba con d20. *Fallo o éxito:* el dragón no puede volver a realizar esta acción hasta el principio de su siguiente turno.

Sacudida mental. El dragón utiliza su lanzamiento de conjuros para lanzar *clavo mental* (versión de nivel 4). El dragón no puede volver a realizar esta acción hasta el principio de su siguiente turno.

Dragón de cobre anciano

Dragón Gargantuesco (metálico), caótico bueno

CA: 21 **Iniciativa:** +15 (25)

PG: 367 (21d20 + 147)

Velocidad: 12 m, trepar 12 m, volar 24 m

	MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.		
FUE	27	+8	+8	DES	12	+1	+8	CON	25	+7	+7
INT	20	+5	+5	SAB	17	+3	+10	CAR	22	+6	+6

Habilidades: Engaño +13, Percepción +17, Sigilo +8

Inmunidades: ácido

Sentidos: visión ciega 18 m, visión en la oscuridad 36 m;
Percepción pasiva 27

Idiomas: común, dracónico

VD: 21 (33 000 PX o 41 000 en la guarida; BC +7)

Atributos

Resistencia legendaria (4/día o 5/día en la guarida).

El dragón puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Acciones

Ataque múltiple. El dragón realiza tres ataques de desgarrar. Puede sustituir un ataque por un uso de (A) su aliento ralentizador o de (B) su lanzamiento de conjuros para lanzar *clavo mental* (versión de nivel 5).

Desgarro. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +15, alcance 4,5 m. *Acierto:* 19 (2d10 + 8) de daño cortante más 9 (2d8) de daño de ácido.

Aliento ácido (recarga 5–6). Tirada de salvación de Destreza: CD 22, todas las criaturas en una línea de 27 m de largo y 3 m de ancho. *Fallo:* 63 (14d8) de daño de ácido. *Éxito:* la mitad del daño.

Aliento ralentizador. Tirada de salvación de Constitución: CD 22, todas las criaturas en un cono de 27 m. *Fallo:* el objetivo no podrá llevar a cabo reacciones, su velocidad se reducirá a la mitad y podrá realizar una acción o una acción adicional en su turno, pero no ambas. Este efecto durará hasta el final de su siguiente turno.

Lanzamiento de conjuros. El dragón lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes ma-

teriales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 21):

A voluntad: *cambiar de forma* (solo forma de bestia o humanoide, no se obtienen puntos de golpe temporales del conjuro y no se requieren concentración ni puntos de golpe temporales para mantener el conjuro), *clavo mental* (versión de nivel 5), *detectar magia*, *ilusión menor*

1/día cada uno: *imagen mayor*, *proyectar imagen*, *restablecimiento mayor*

Acciones legendarias

Usos de acciones legendarias: 3 (4 en la guarida). Justo después del turno de otra criatura, el dragón puede emplear un uso para llevar a cabo una de las siguientes acciones. El dragón recupera todos los usos al principio de cada uno de sus turnos.

Abalanzarse. El dragón se mueve hasta la mitad de su velocidad y realiza un ataque de desgarrar.

Magia de la risa. Tirada de salvación de Carisma: CD 21, una criatura que el dragón pueda ver a 36 m o menos. Fallo: 31 (9d6) de daño psíquico. Hasta el final de su siguiente turno, el objetivo tirará 1d8 cada vez que haga una prueba de característica o tirada de ataque y restará el resultado a la prueba con d20. Fallo o éxito: el dragón no puede volver a realizar esta acción hasta el principio de su siguiente turno.

Sacudida mental. El dragón utiliza su lanzamiento de conjuros para lanzar *clavo mental* (versión de nivel 5). El dragón no puede volver a realizar esta acción hasta el principio de su siguiente turno.

Dragones de oro

Cría de dragón de oro

Dragón Mediano (metálico), legal bueno

CA: 17 **Iniciativa:** +4 (14)

PG: 60 (8d8 + 24)

Velocidad: 9 m, nadar 9 m, volar 18 m

	MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.		
FUE	19	+4	+4	DES	14	+2	+4	CON	17	+3	+3
INT	14	+2	+2	SAB	11	+0	+2	CAR	16	+3	+3

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +4

Inmunidades: fuego

Sentidos: visión ciega 3 m, visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 14

Idiomas: dracónico

VD: 3 (700 PX; BC +2)

Atributos

Anfibio. El dragón puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Acciones

Ataque múltiple. El dragón realiza dos ataques de desgarrar.

Desgarro. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +6, alcance 1,5 m. Acierto: 9 (1d10 + 4) de daño cortante.

Aliento de fuego (recarga 5–6). Tirada de salvación de Destreza: CD 13, todas las criaturas en un cono de 4,5 m. Fallo: 22 (4d10) de daño de fuego. Éxito: la mitad del daño.

Aliento debilitador. Tirada de salvación de Fuerza: CD 13, todas las criaturas que no estén afectadas ya por este aliento en un cono de 4,5 m. Fallo: el objetivo tendrá desventaja en las pruebas con d20 basadas en la Fuerza y restará 2 (1d4) a sus tiradas de daño. Repetirá la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto. Tras 1 minuto, tendrá éxito automáticamente.

Dragón de oro joven

Dragón Grande (metálico), legal bueno

CA: 18 **Iniciativa:** +6 (16)

PG: 178 (17d10 + 85)

Velocidad: 12 m, nadar 12 m, volar 24 m

	MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.		
FUE	23	+6	+6	DES	14	+2	+6	CON	21	+5	+5
INT	16	+3	+3	SAB	13	+1	+5	CAR	20	+5	+5

Habilidades: Percepción +9, Perspicacia +5, Persuasión +9, Sigilo +6

Inmunidades: fuego

Sentidos: visión ciega 9 m, visión en la oscuridad 36 m; Percepción pasiva 19

Idiomas: común, dracónico

VD: 10 (5900 PX; BC +4)

Atributos

Anfibio. El dragón puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Acciones

Ataque múltiple. El dragón realiza tres ataques de desgarrar. Puede sustituir un ataque por un uso de su aliento debilitador.

Desgarro. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +10, alcance 3 m. Acierto: 17 (2d10 + 6) de daño cortante.

Aliento de fuego (recarga 5–6). Tirada de salvación de Destreza: CD 17, todas las criaturas en un cono de 9 m. Fallo: 55 (10d10) de daño de fuego. Éxito: la mitad del daño.

Aliento debilitador. Tirada de salvación de Fuerza: CD 17, todas las criaturas que no estén afectadas ya por este aliento en un cono de 9 m. Fallo: el objetivo tendrá desventaja en las pruebas con d20 basadas en la Fuerza y restará 3 (1d6) a sus tiradas de daño. Repetirá la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto. Tras 1 minuto, tendrá éxito automáticamente.

tirá la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto. Tras 1 minuto, tendrá éxito automáticamente.

Dragón de oro adulto

Dragón Enorme (metálico), legal bueno

CA: 19 **Iniciativa:** +14 (24)

PG: 243 (18d12 + 126)

Velocidad: 12 m, nadar 12 m, volar 24 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	27	+8 +8	DES	14	+2 +8	CON	25	+7 +7
INT	16	+3 +3	SAB	15	+2 +8	CAR	24	+7 +7

Habilidades: Percepción +14, Perspicacia +8, Persuasión +13, Sigilo +8

Inmunidades: fuego

Sentidos: visión ciega 18 m, visión en la oscuridad 36 m; Percepción pasiva 24

Idiomas: común, dracónico

VD: 17 (18 000 PX o 20 000 en la guarida; BC +6)

Atributos

Anfibio. El dragón puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Resistencia legendaria (3/día o 4/día en la guarida).

El dragón puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Acciones

Ataque múltiple. El dragón realiza tres ataques de desgarrar. Puede sustituir un ataque por un uso de (A) su lanzamiento de conjuros para lanzar *saeta guía* (versión de nivel 2) o de (B) su aliento debilitador.

Desgarro. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +14, alcance 3 m. *Acierto:* 17 (2d8 + 8) de daño cortante más 4 (1d8) de daño de fuego.

Aliento de fuego (recarga 5–6). *Tirada de salvación de Destreza:* CD 21, todas las criaturas en un cono de 18 m. *Fallo:* 66 (12d10) de daño de fuego. *Éxito:* la mitad del daño.

Aliento debilitador. *Tirada de salvación de Fuerza:* CD 21, todas las criaturas que no estén afectadas ya por este aliento en un cono de 18 m. *Fallo:* el objetivo tendrá desventaja en las pruebas con d20 basadas en la Fuerza y restará 3 (1d6) a sus tiradas de daño. Repetirá la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto. Tras 1 minuto, tendrá éxito automáticamente.

Lanzamiento de conjuros. El dragón lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 21, +13 a acertar con ataques de conjuro):

A voluntad: *cambiar de forma* (solo forma de bestia o humanoide, no se obtienen puntos de golpe temporales del conjuro y no se requieren concentración ni puntos de golpe temporales para mantener el conjuro), *detectar magia*, *saeta guía* (versión de nivel 2) **1/día cada uno:** *golpe flamígero*, *zona de la verdad*

Acciones legendarias

Usos de acciones legendarias: 3 (4 en la guarida). Justo después del turno de otra criatura, el dragón puede emplear un uso para llevar a cabo una de las siguientes acciones. El dragón recupera todos los usos al principio de cada uno de sus turnos.

Abalanzarse. El dragón se mueve hasta la mitad de su velocidad y realiza un ataque de desgarrar.

Desterrar. *Tirada de salvación de Carisma:* CD 21, una criatura que el dragón pueda ver a 36 m o menos. *Fallo:* 10 (3d6) de daño de fuerza y el objetivo tendrá el estado de incapacitado y será transportado a un semiplano inofensivo hasta el principio del siguiente turno del dragón, momento en el que reaparecerá en un espacio sin ocupar a elección del dragón a 36 m o menos de este. *Fallo o éxito:* el dragón no puede volver a realizar esta acción hasta el principio de su siguiente turno.

Luz guía. El dragón utiliza su lanzamiento de conjuros para lanzar *saeta guía* (versión de nivel 2).

Dragón de oro anciano

Dragón Gargantuesco (metálico), legal bueno

CA: 22 **Iniciativa:** +16 (26)

PG: 546 (28d20 + 252)

Velocidad: 12 m, nadar 12 m, volar 24 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	30	+10 +10	DES	14	+2 +9	CON	29	+9 +9
INT	18	+4 +4	SAB	17	+3 +10	CAR	28	+9 +9

Habilidades: Percepción +17, Perspicacia +10, Persuasión +16, Sigilo +9

Inmunidades: fuego

Sentidos: visión ciega 18 m, visión en la oscuridad 36 m; Percepción pasiva 27

Idiomas: común, dracónico

VD: 24 (62 000 PX o 75 000 en la guarida; BC +7)

Atributos

Anfibio. El dragón puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Resistencia legendaria (4/día o 5/día en la guarida).

El dragón puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Acciones

Ataque múltiple. El dragón realiza tres ataques de desgarrar. Puede sustituir un ataque por un uso de (A) su lanzamiento de conjuros para lanzar *saeta guía* (versión de nivel 4) o de (B) su aliento debilitador.

Desgarro. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +17 a acertar, alcance 4,5 m. *Acierto:* 19 (2d8 + 10) de daño cortante más 9 (2d8) de daño de fuego.

Aliento de fuego (recarga 5–6). Tirada de salvación de Destreza: CD 24, todas las criaturas en un cono de 27 m. *Fallo:* 71 (13d10) de daño de fuego. *Éxito:* la mitad del daño.

Aliento debilitador. Tirada de salvación de Fuerza: CD 24, todas las criaturas que no estén afectadas ya por este aliento en un cono de 27 m. *Fallo:* el objetivo tendrá desventaja en las pruebas con d20 basadas en la Fuerza y restará 5 (1d10) a sus tiradas de daño. Repetirá la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto. Tras 1 minuto, tendrá éxito automáticamente.

Lanzamiento de conjuros. El dragón lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 24, +16 a acertar con ataques de conjuro):

A voluntad: *cambiar de forma* (solo forma de bestia o humanoide, no se obtienen puntos de golpe temporales del conjuro y no se requieren concentración ni puntos de golpe temporales para mantener el conjuro), *detectar magia*, *saeta guía* (versión de nivel 4)
1/día cada uno: *golpe flamígero* (versión de nivel 6), *palabra de regreso*, *zona de la verdad*

Acciones legendarias

Usos de acciones legendarias: 3 (4 en la guarida). Justo después del turno de otra criatura, el dragón puede emplear un uso para llevar a cabo una de las siguientes acciones. El dragón recupera todos los usos al principio de cada uno de sus turnos.

Abalanzarse. El dragón se mueve hasta la mitad de su velocidad y realiza un ataque de desgarro.

Desterrar. Tirada de salvación de Carisma: CD 24, una criatura que el dragón pueda ver a 36 m o menos. *Fallo:* 24 (7d6) de daño de fuerza y el objetivo tendrá el estado de incapacitado y será transportado a un semiplano inofensivo hasta el principio del siguiente turno del dragón, momento en el que reaparecerá en un espacio sin ocupar a elección del dragón a 36 m o menos de este. *Fallo o éxito:* el dragón no puede volver a realizar esta acción hasta el principio de su siguiente turno.

Luz guía. El dragón utiliza su lanzamiento de conjuros para lanzar *saeta guía* (versión de nivel 4).

Dragones de oropel

Cría de dragón de oropel

Dragón Mediano (metálico), caótico bueno

CA: 15 **Iniciativa:** +2 (12)
PG: 22 (4d8 + 4)
Velocidad: 9 m, excavar 4,5 m, volar 18 m

		MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.	
FUE	15	+2	+2	DES	10	+0	+2	CON	13	+1	+1
INT	10	+0	+0	SAB	11	+0	+2	CAR	13	+1	+1

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +2

Inmunidades: fuego

Sentidos: visión ciega 3 m, visión en la oscuridad 18 m;
 Percepción pasiva 14

Idiomas: dracónico

VD: 1 (200 PX; BC +2)

Acciones

Desgarro. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +4, alcance 1,5 m. *Acierto:* 7 (1d10 + 2) de daño cortante.

Aliento de fuego (recarga 5–6). Tirada de salvación de Destreza: CD 11, todas las criaturas en una línea de 6 m de largo y 1,5 m de ancho. *Fallo:* 14 (4d6) de daño de fuego. *Éxito:* la mitad del daño.

Aliento somnífero. Tirada de salvación de Constitución: CD 11, todas las criaturas en un cono de 4,5 m. *Fallo:* el objetivo tendrá el estado de incapacitado hasta el final de su siguiente turno, momento en el que repetirá la tirada de salvación. *Segundo fallo:* el objetivo tendrá el estado de inconsciente durante 1 minuto. Este efecto acabará si el objetivo sufre daño o si una criatura que se encuentre a 1,5 m o menos de él lleva a cabo una acción para despertarlo.

Dragón de oropel joven

Dragón Grande (metálico), caótico bueno

CA: 17 **Iniciativa:** +3 (13)

PG: 110 (13d10 + 39)

Velocidad: 12 m, excavar 6 m, volar 24 m

		MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.	
FUE	19	+4	+4	DES	10	+0	+3	CON	17	+3	+3
INT	12	+1	+1	SAB	11	+0	+3	CAR	15	+2	+2

Habilidades: Percepción +6, Persuasión +5, Sigilo +3

Inmunidades: fuego

Sentidos: visión ciega 9 m, visión en la oscuridad 36 m;
 Percepción pasiva 16

Idiomas: común, dracónico

VD: 6 (2300 PX; BC +3)

Acciones

Ataque múltiple. El dragón realiza tres ataques de desgarro. Puede sustituir dos ataques por un uso de su aliento somnífero.

Desgarro. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +7, alcance 3 m. *Acierto:* 15 (2d10 + 4) de daño cortante.

Aliento de fuego (recarga 5–6). Tirada de salvación de Destreza: CD 14, todas las criaturas en una línea de 12 m de largo y 1,5 m de ancho. *Fallo:* 38 (11d6) de daño de fuego. *Éxito:* la mitad del daño.

Aliento somnífero. Tirada de salvación de Constitución: CD 14, todas las criaturas en un cono de 9 m. *Fallo:* el objetivo tendrá el estado de incapacitado hasta el final de su siguiente turno, momento en el que repetirá la tirada de salvación. *Segundo fallo:* el objetivo tendrá el estado de inconsciente durante 1 minuto. Este efecto acabará si el objetivo sufre daño o si una criatura que se encuentre a 1,5 m o menos de él lleva a cabo una acción para despertarlo.

Dragón de oropel adulto

Dragón Enorme (metálico), caótico bueno

CA: 18 **Iniciativa:** +10 (20)

PG: 172 (15d12 + 75)

Velocidad: 12 m, excavar 9 m, volar 24 m

	MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.		
FUE	23	+6	+6	DES	10	+0	+5	CON	21	+5	+5
INT	14	+2	+2	SAB	13	+1	+6	CAR	17	+3	+3

Habilidades: Historia +7, Percepción +11, Persuasión +8, Sigilo +5

Inmunidades: fuego

Sentidos: visión ciega 18 m, visión en la oscuridad 36 m; Percepción pasiva 21

Idiomas: común, dracónico

VD: 13 (10 000 PX u 11 500 en la guarida; BC +5)

Atributos

Resistencia legendaria (3/día o 4/día en la guarida).

El dragón puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Acciones

Ataque múltiple. El dragón realiza tres ataques de desgarrar. Puede sustituir un ataque por un uso de (A) su aliento somnífero o de (B) su lanzamiento de conjuros para lanzar *rayo abrasador*.

Desgarro. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +11, alcance 3 m. *Acierto:* 17 (2d10 + 6) de daño cortante más 4 (1d8) de daño de fuego.

Aliento de fuego (recarga 5–6). Tirada de salvación de Destreza: CD 18, todas las criaturas en una línea de 18 m de largo y 1,5 m de ancho. *Fallo:* 45 (10d8) de daño de fuego. *Éxito:* la mitad del daño.

Aliento somnífero. Tirada de salvación de Constitución: CD 18, todas las criaturas en un cono de 18 m. *Fallo:* el objetivo tendrá el estado de incapacitado hasta el final de su siguiente turno, momento en el que repetirá la tirada de salvación. *Segundo fallo:* el objetivo tendrá el estado de inconsciente durante 10 minutos. Este efecto acabará si el objetivo sufre daño o si una criatura que se encuentre a 1,5 m o menos de él lleva a cabo una acción para despertarlo.

Lanzamiento de conjuros. El dragón lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes ma-

teriales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 16):

A voluntad: *cambiar de forma* (solo forma de bestia o humanoide, no se obtienen puntos de golpe temporales del conjuro y no se requieren concentración ni puntos de golpe temporales para mantener el conjuro), *detectar magia*, *hablar con los animales*, *ilusión menor*, *rayo abrasador*

1/día cada uno: *controlar el clima*, *detectar pensamientos*

Acciones legendarias

Usos de acciones legendarias: 3 (4 en la guarida). Justo después del turno de otra criatura, el dragón puede emplear un uso para llevar a cabo una de las siguientes acciones. El dragón recupera todos los usos al principio de cada uno de sus turnos.

Abalanzarse. El dragón se mueve hasta la mitad de su velocidad y realiza un ataque de desgarrar.

Arena abrasante. Tirada de salvación de Destreza: CD 16, una criatura que el dragón pueda ver a 36 m o menos. *Fallo:* 27 (6d8) de daño de fuego y la velocidad del objetivo se reducirá a la mitad hasta el final de su siguiente turno. *Fallo o éxito:* el dragón no puede volver a realizar esta acción hasta el principio de su siguiente turno.

Luz calcinadora. El dragón utiliza su lanzamiento de conjuros para lanzar *rayo abrasador*.

Dragón de oropel anciano

Dragón Gargantuesco (metálico), caótico bueno

CA: 20 **Iniciativa:** +12 (22)

PG: 332 (19d20 + 133)

Velocidad: 12 m, excavar 12 m, volar 24 m

	MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.		
FUE	27	+8	+8	DES	10	+0	+6	CON	25	+7	+7
INT	16	+3	+3	SAB	15	+2	+8	CAR	22	+6	+6

Habilidades: Historia +9, Percepción +14, Persuasión +12, Sigilo +6

Inmunidades: fuego

Sentidos: visión ciega 18 m, visión en la oscuridad 36 m; Percepción pasiva 24

Idiomas: común, dracónico

VD: 20 (25 000 PX o 33 000 en la guarida; BC +6)

Atributos

Resistencia legendaria (4/día o 5/día en la guarida).

El dragón puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Acciones

Ataque múltiple. El dragón realiza tres ataques de desgarrar. Puede sustituir un ataque por un uso de (A) su aliento somnífero o de (B) su lanzamiento de conjuros para lanzar *rayo abrasador* (versión de nivel 3).

Desgarro. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +14, alcance 4,5 m. **Acierto:** 19 (2d10 + 8) de daño cortante más 7 (2d6) de daño de fuego.

Aliento de fuego (recarga 5–6). Tirada de salvación de Destreza: CD 21, todas las criaturas en una línea de 27 m de largo y 1,5 m de ancho. **Fallo:** 58 (13d8) de daño de fuego. **Éxito:** la mitad del daño.

Aliento somnífero. Tirada de salvación de Constitución: CD 21, todas las criaturas en un cono de 27 m. **Fallo:** el objetivo tendrá el estado de incapacitado hasta el final de su siguiente turno, momento en el que repetirá la tirada de salvación. **Segundo fallo:** el objetivo tendrá el estado de inconsciente durante 10 minutos. Este efecto acabará si el objetivo sufre daño o si una criatura que se encuentre a 1,5 m o menos de él lleva a cabo una acción para despertarlo.

Lanzamiento de conjuros. El dragón lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 20):

A voluntad: *cambiar de forma* (solo forma de bestia o humanoide, no se obtienen puntos de golpe temporales del conjuro y no se requieren concentración ni puntos de golpe temporales para mantener el conjuro), *detectar magia*, *hablar con los animales*, *ilusión menor*, *rayo abrasador* (versión de nivel 3)

1/día cada uno: *controlar el clima*, *detectar pensamientos*

Acciones legendarias

Usos de acciones legendarias: 3 (4 en la guarida). Justo después del turno de otra criatura, el dragón puede emplear un uso para llevar a cabo una de las siguientes acciones. El dragón recupera todos los usos al principio de cada uno de sus turnos.

Abalanzarse. El dragón se mueve hasta la mitad de su velocidad y realiza un ataque de desgarro.

Arena abrasante. Tirada de salvación de Destreza: CD 20, una criatura que el dragón pueda ver a 36 m o menos. **Fallo:** 36 (8d8) de daño de fuego y la velocidad del objetivo se reducirá a la mitad hasta el final de su siguiente turno. **Fallo o éxito:** el dragón no puede volver a realizar esta acción hasta el principio de su siguiente turno.

Luz calcinadora. El dragón utiliza su lanzamiento de conjuros para lanzar *rayo abrasador* (versión de nivel 3).

Dragones de plata

Cría de dragón de plata

Dragón Mediano (metálico), legal bueno

CA: 17 **Iniciativa:** +2 (12)
PG: 45 (6d8 + 18)
Velocidad: 9 m, volar 18 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	19	+4	+4	DES	10	+0	+2	CON	17	+3	+3
INT	12	+1	+1	SAB	11	+0	+2	CAR	15	+2	+2

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +2

Inmunidades: frío

Sentidos: visión ciega 3 m, visión en la oscuridad 18 m;
 Percepción pasiva 14

Idiomas: dracónico

VD: 2 (450 PX; BC +2)

Acciones

Ataque múltiple. El dragón realiza dos ataques de desgarro.

Desgarro. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +6, alcance 1,5 m. **Acierto:** 9 (1d10 + 4) de daño perforante.

Aliento gélido (recarga 5–6). Tirada de salvación de Constitución: CD 13, todas las criaturas en un cono de 4,5 m. **Fallo:** 18 (4d8) de daño de frío. **Éxito:** la mitad del daño.

Aliento paralizante. Tirada de salvación de Constitución: CD 13, todas las criaturas en un cono de 4,5 m. **Primer fallo:** el objetivo tendrá el estado de incapacitado hasta el final de su siguiente turno, momento en el que repetirá la tirada de salvación. **Segundo fallo:** el objetivo tendrá el estado de paralizado y repetirá la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos. Si tiene éxito, se librará del efecto. Tras 1 minuto, tendrá éxito automáticamente.

Dragón de plata joven

Dragón Grande (metálico), legal bueno

CA: 18 **Iniciativa:** +4 (14)

PG: 168 (16d10 + 80)

Velocidad: 12 m, volar 24 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	23	+6 +6	DES	10	+0 +4	CON	21	+5 +5
INT	14	+2 +2	SAB	11	+0 +4	CAR	19	+4 +4

Habilidades: Historia +6, Percepción +8, Sigilo +4

Inmunidades: frío

Sentidos: visión ciega 9 m, visión en la oscuridad 36 m;
 Percepción pasiva 18

Idiomas: común, dracónico

VD: 9 (5000 PX; BC +4)

Acciones

Ataque múltiple. El dragón realiza tres ataques de desgarro. Puede sustituir un ataque por un uso de su aliento paralizante.

Desgarro. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +10, alcance 3 m. **Acierto:** 15 (2d8 + 6) de daño cortante.

Aliento gélido (recarga 5–6). Tirada de salvación de Constitución: CD 17, todas las criaturas en un cono de

9 m. **Fallo:** 49 (11d8) de daño de frío. **Éxito:** la mitad del daño.

Aliento paralizante. *Tirada de salvación de Constitución:* CD 17, todas las criaturas en un cono de 9 m. *Primer fallo:* el objetivo tendrá el estado de incapacitado hasta el final de su siguiente turno, momento en el que repetirá la tirada de salvación. *Segundo fallo:* el objetivo tendrá el estado de paralizado y repetirá la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos. Si tiene éxito, se librará del efecto. Tras 1 minuto, tendrá éxito automáticamente.

Dragón de plata adulto

Dragón Enorme (metálico), legal bueno

CA: 19 **Iniciativa:** +10 (20)

PG: 216 (16d12 + 112)

Velocidad: 12 m, volar 24 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE 27	+8	+8	DES 10	+0	+5	CON 25	+7	+7
INT 16	+3	+3	SAB 13	+1	+6	CAR 22	+6	+6

Habilidades: Historia +8, Percepción +11, Sigilo +5

Inmunidades: frío

Sentidos: visión ciega 18 m, visión en la oscuridad 36 m; Percepción pasiva 21

Idiomas: común, dracónico

VD: 16 (15 000 PX o 18 000 en la guarida; BC +5)

Atributos

Resistencia legendaria (3/día o 4/día en la guarida).

El dragón puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Acciones

Ataque múltiple. El dragón realiza tres ataques de desgarrar. Puede sustituir un ataque por un uso de (A) su aliento paralizante o de (B) su lanzamiento de conjuros para lanzar *cuchillo de hielo*.

Desgarro. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +13, alcance 3 m. *Acierto:* 17 (2d8 + 8) de daño cortante más 4 (1d8) de daño de frío.

Aliento gélido (recarga 5–6). *Tirada de salvación de Constitución:* CD 20, todas las criaturas en un cono de 18 m. *Fallo:* 54 (12d8) de daño de frío. *Éxito:* la mitad del daño.

Aliento paralizante. *Tirada de salvación de Constitución:* CD 20, todas las criaturas en un cono de 18 m. *Primer fallo:* el objetivo tendrá el estado de incapacitado hasta el final de su siguiente turno, momento en el que repetirá la tirada de salvación. *Segundo fallo:* el objetivo tendrá el estado de paralizado y repetirá la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos. Si tiene éxito, se librará del efecto. Tras 1 minuto, tendrá éxito automáticamente.

Lanzamiento de conjuros. El dragón lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 19, +11 a acertar con ataques de conjuro):

A voluntad: *cambiar de forma* (solo forma de bestia o humanoide, no se obtienen puntos de golpe temporales del conjuro y no se requieren concentración ni puntos de golpe temporales para mantener el conjuro), *cuchillo de hielo*, *detectar magia*, *inmovilizar monstruo*

1/día cada uno: *tormenta de hielo* (versión de nivel 5), *zona de la verdad*

Acciones legendarias

Usos de acciones legendarias: 3 (4 en la guarida). Justo después del turno de otra criatura, el dragón puede emplear un uso para llevar a cabo una de las siguientes acciones. El dragón recupera todos los usos al principio de cada uno de sus turnos.

Abalanzarse. El dragón se mueve hasta la mitad de su velocidad y realiza un ataque de desgarrar.

Congelar. El dragón utiliza su lanzamiento de conjuros para lanzar *inmovilizar monstruo*. El dragón no puede volver a realizar esta acción hasta el principio de su siguiente turno.

Vendaval helado. *Tirada de salvación de Destreza:* CD 19, todas las criaturas en una línea de 18 m de largo y 3 m de ancho. *Fallo:* 14 (4d6) de daño de frío y el objetivo es empujado hasta 9 m respecto al dragón en línea recta. *Éxito:* solo la mitad del daño. *Fallo o éxito:* el dragón no puede volver a realizar esta acción hasta el principio de su siguiente turno.

Dragón de plata anciano

Dragón Gargantuesco (metálico), legal bueno

CA: 22 **Iniciativa:** +14 (24)

PG: 468 (24d20 + 216)

Velocidad: 12 m, volar 24 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE 30	+10	+10	DES 10	+0	+7	CON 29	+9	+9
INT 18	+4	+4	SAB 15	+2	+9	CAR 26	+8	+8

Habilidades: Historia +11, Percepción +16, Sigilo +7

Inmunidades: frío

Sentidos: visión ciega 18 m, visión en la oscuridad 36 m; Percepción pasiva 26

Idiomas: común, dracónico

VD: 23 (50 000 PX o 62 000 en la guarida; BC +7)

Atributos

Resistencia legendaria (4/día o 5/día en la guarida).

El dragón puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Acciones

Ataque múltiple. El dragón realiza tres ataques de desgarro. Puede sustituir un ataque por un uso de (A) su aliento paralizante o de (B) su lanzamiento de conjuros para lanzar *cuchillo de hielo* (versión de nivel 2).

Desgarro. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +17, alcance 4,5 m. *Acierto:* 19 (2d8 + 10) de daño cortante más 9 (2d8) de daño de frío.

Aliento gélido (recarga 5–6). *Tirada de salvación de Constitución:* CD 24, todas las criaturas en un cono de 27 m. *Fallo:* 67 (15d8) de daño de frío. *Éxito:* la mitad del daño.

Aliento paralizante. *Tirada de salvación de Constitución:* CD 24, todas las criaturas en un cono de 27 m. *Primer fallo:* el objetivo tendrá el estado de incapacitado hasta el final de su siguiente turno, momento en el que repetirá la tirada de salvación. *Segundo fallo:* el objetivo tendrá el estado de paralizado y repetirá la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos. Si tiene éxito, se librará del efecto. Tras 1 minuto, tendrá éxito automáticamente.

Lanzamiento de conjuros. El dragón lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 23, +15 a acertar con ataques de conjuro):

A voluntad: *cambiar de forma* (solo forma de bestia o humanoide, no se obtienen puntos de golpe temporales del conjuro y no se requieren concentración ni puntos de golpe temporales para mantener el conjuro), *cuchillo de hielo* (versión de nivel 2), *detectar magia*, *inmovilizar monstruo*

1/día cada uno: *controlar el clima*, *teletransporte*, *tormenta de hielo* (versión de nivel 7), *zona de la verdad*

Acciones legendarias

Usos de acciones legendarias: 3 (4 en la guarida). Justo después del turno de otra criatura, el dragón puede emplear un uso para llevar a cabo una de las siguientes acciones. El dragón recupera todos los usos al principio de cada uno de sus turnos.

Abalanzarse. El dragón se mueve hasta la mitad de su velocidad y realiza un ataque de desgarro.

Congelar. El dragón utiliza su lanzamiento de conjuros para lanzar *inmovilizar monstruo*. El dragón no puede volver a realizar esta acción hasta el principio de su siguiente turno.

Vendaval helado. *Tirada de salvación de Destreza:* CD 23, todas las criaturas en una línea de 18 m de largo y 3 m de ancho. *Fallo:* 14 (4d6) de daño de frío y el objetivo es empujado hasta 9 m respecto al dragón en línea recta. *Éxito:* solo la mitad del daño. *Fallo o éxito:* el dragón no puede volver a realizar esta acción hasta el principio de su siguiente turno.

Dragones negros

Cría de dragón negro

Dragón Mediano (cromático), caótico malvado

CA: 17 **Iniciativa:** +4 (14)

PG: 33 (6d8 + 6)

Velocidad: 9 m, nadar 9 m, volar 18 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	15	+2 +2	DES	14	+2 +4	CON	13	+1 +1
INT	10	+0 +0	SAB	11	+0 +2	CAR	13	+1 +1

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +4

Inmunidades: ácido

Sentidos: visión ciega 3 m, visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 14

Idiomas: dracónico

VD: 2 (450 PX; BC +2)

Atributos

Anfibio. El dragón puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Acciones

Ataque múltiple. El dragón realiza dos ataques de desgarro.

Desgarro. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +4, alcance 1,5 m. *Acierto:* 5 (1d6 + 2) de daño cortante más 2 (1d4) de daño de ácido.

Aliento ácido (recarga 5–6). *Tirada de salvación de Destreza:* CD 11, todas las criaturas en una línea de 4,5 m de largo y 1,5 m de ancho. *Fallo:* 22 (5d8) de daño de ácido. *Éxito:* la mitad del daño.

Dragón negro joven

Dragón Grande (cromático), caótico malvado

CA: 18 **Iniciativa:** +5 (15)

PG: 127 (15d10 + 45)

Velocidad: 12 m, nadar 12 m, volar 24 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	19	+4 +4	DES	14	+2 +5	CON	17	+3 +3
INT	12	+1 +1	SAB	11	+0 +3	CAR	15	+2 +2

Habilidades: Percepción +6, Sigilo +5

Inmunidades: ácido

Sentidos: visión ciega 9 m, visión en la oscuridad 36 m; Percepción pasiva 16

Idiomas: común, dracónico

VD: 7 (2900 PX; BC +3)

Atributos

Anfibio. El dragón puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Acciones

Ataque múltiple. El dragón realiza tres ataques de desgarrar.

Desgarro. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +7, alcance 3 m. *Acierto:* 9 (2d4 + 4) de daño cortante más 3 (1d6) de daño de ácido.

Aliento ácido (recarga 5–6). Tirada de salvación de Destreza: CD 14, todas las criaturas en una línea de 9 m de largo y 1,5 m de ancho. *Fallo:* 49 (14d6) de daño de ácido. *Éxito:* la mitad del daño.

Dragón negro adulto

Dragón Enorme (cromático), caótico malvado

CA: 19 **Iniciativa:** +12 (22)

PG: 195 (17d12 + 85)

Velocidad: 12 m, nadar 12 m, volar 24 m

	MOD. SALV.		MOD. SALV.		MOD. SALV.
FUE 23	+6 +6	DES 14	+2 +7	CON 21	+5 +5
INT 14	+2 +2	SAB 13	+1 +6	CAR 19	+4 +4

Habilidades: Percepción +11, Sigilo +7

Inmunidades: ácido

Sentidos: visión ciega 18 m, visión en la oscuridad 36 m; Percepción pasiva 21

Idiomas: común, dracónico

VD: 14 (11 500 PX o 13 000 en la guarida; BC +5)

Atributos

Anfibio. El dragón puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Resistencia legendaria (3/día o 4/día en la guarida).

El dragón puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Acciones

Ataque múltiple. El dragón realiza tres ataques de desgarrar. Puede sustituir un ataque por un uso de su lanzamiento de conjuros para lanzar *flecha ácida* (versión de nivel 3).

Desgarro. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +11, alcance 3 m. *Acierto:* 13 (2d6 + 6) de daño cortante más 4 (1d8) de daño de ácido.

Aliento ácido (recarga 5–6). Tirada de salvación de Destreza: CD 18, todas las criaturas en una línea de 18 m de largo y 1,5 m de ancho. *Fallo:* 54 (12d8) de daño de ácido. *Éxito:* la mitad del daño.

Lanzamiento de conjuros. El dragón lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 17, +9 a acertar con ataques de conjuro):

A voluntad: detectar magia, flecha ácida (versión de nivel 3), terror

1/día cada uno: esfera vitriólica, hablar con los muertos

Acciones legendarias

Usos de acciones legendarias: 3 (4 en la guarida). Justo después del turno de otra criatura, el dragón puede emplear un uso para llevar a cabo una de las siguientes acciones. El dragón recupera todos los usos al principio de cada uno de sus turnos.

Abalanzarse. El dragón se mueve hasta la mitad de su velocidad y realiza un ataque de desgarrar.

Nubarrón de insectos. Tirada de salvación de Destreza: CD 17, una criatura que el dragón pueda ver a 36 m o menos. *Fallo:* 22 (4d10) de daño de veneno y el objetivo tendrá desventaja en las tiradas de salvación para mantener la concentración hasta el final de su siguiente turno. *Fallo o éxito:* el dragón no puede volver a realizar esta acción hasta el principio de su siguiente turno.

Presencia aterradora. El dragón utiliza su lanzamiento de conjuros para lanzar *terror*. El dragón no puede volver a realizar esta acción hasta el principio de su siguiente turno.

Dragón negro anciano

Dragón Gargantuesco (cromático), caótico malvado

CA: 22 **Iniciativa:** +16 (26)

PG: 367 (21d20 + 147)

Velocidad: 12 m, nadar 12 m, volar 24 m

	MOD. SALV.		MOD. SALV.		MOD. SALV.
FUE 27	+8 +8	DES 14	+2 +9	CON 25	+7 +7
INT 16	+3 +3	SAB 15	+2 +9	CAR 22	+6 +6

Habilidades: Percepción +16, Sigilo +9

Inmunidades: ácido

Sentidos: visión ciega 18 m, visión en la oscuridad 36 m; Percepción pasiva 26

Idiomas: común, dracónico

VD: 21 (33 000 PX o 41 000 en la guarida; BC +7)

Atributos

Anfibio. El dragón puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Resistencia legendaria (4/día o 5/día en la guarida).

El dragón puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Acciones

Ataque múltiple. El dragón realiza tres ataques de desgarrar. Puede sustituir un ataque por un uso de su lanzamiento de conjuros para lanzar *flecha ácida* (versión de nivel 4).

Desgarro. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +15, alcance 4,5 m. *Acierto:* 17 (2d8 + 8) de daño cortante más 9 (2d8) de daño de ácido.

Aliento ácido (recarga 5–6). Tirada de salvación de Destreza: CD 22, todas las criaturas en una línea de

27 m de largo y 3 m de ancho. **Fallo:** 67 (15d8) de daño de ácido. **Éxito:** la mitad del daño.

Lanzamiento de conjuros. El dragón lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 21, +13 a acertar con ataques de conjuro):

A voluntad: *detectar magia*, *flecha ácida* (versión de nivel 4), *terror*

1/día cada uno: *crear muerto viviente*, *esfera vitriólica* (versión de nivel 5), *hablar con los muertos*

Acciones legendarias

Usos de acciones legendarias: 3 (4 en la guarida). Justo después del turno de otra criatura, el dragón puede emplear un uso para llevar a cabo una de las siguientes acciones. El dragón recupera todos los usos al principio de cada uno de sus turnos.

Abalanzarse. El dragón se mueve hasta la mitad de su velocidad y realiza un ataque de desgarro.

Nubarrón de insectos. Tirada de salvación de Destreza: CD 21, una criatura que el dragón pueda ver a 36 m o menos. **Fallo:** 33 (6d10) de daño de veneno y el objetivo tendrá desventaja en las tiradas de salvación para mantener la concentración hasta el final de su siguiente turno. **Fallo o éxito:** el dragón no puede volver a realizar esta acción hasta el principio de su siguiente turno.

Presencia aterradora. El dragón utiliza su lanzamiento de conjuros para lanzar *terror*. El dragón no puede volver a realizar esta acción hasta el principio de su siguiente turno.

Dragones rojos

Cría de dragón rojo

Dragón Mediano (cromático), caótico malvado

CA: 17 **Iniciativa:** +2 (12)

PG: 75 (10d8 + 30)

Velocidad: 9 m, trepar 9 m, volar 18 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	19	+4 +4	DES	10	+0 +2	CON	17	+3 +3
INT	12	+1 +1	SAB	11	+0 +2	CAR	15	+2 +2

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +2

Inmunidades: fuego

Sentidos: visión ciega 3 m, visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 14

Idiomas: dracónico

VD: 4 (1100 PX; BC +2)

Acciones

Ataque múltiple. El dragón realiza dos ataques de desgarro.

Desgarro. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +6, alcance 1,5 m. **Acierto:** 9 (1d10 + 4) de daño cortante más 3 (1d6) de daño de fuego.

Aliento de fuego (recarga 5–6). Tirada de salvación de Destreza: CD 13, todas las criaturas en un cono de 4,5 m. **Fallo:** 24 (7d6) de daño de fuego. **Éxito:** la mitad del daño.

Dragón rojo joven

Dragón Grande (cromático), caótico malvado

CA: 18 **Iniciativa:** +4 (14)

PG: 178 (17d10 + 85)

Velocidad: 12 m, trepar 12 m, volar 24 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	23	+6 +6	DES	10	+0 +4	CON	21	+5 +5
INT	14	+2 +2	SAB	11	+0 +4	CAR	19	+4 +4

Habilidades: Percepción +8, Sigilo +4

Inmunidades: fuego

Sentidos: visión ciega 9 m, visión en la oscuridad 36 m; Percepción pasiva 18

Idiomas: común, dracónico

VD: 10 (5900 PX; BC +4)

Acciones

Ataque múltiple. El dragón realiza tres ataques de desgarro.

Desgarro. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +10, alcance 3 m. **Acierto:** 13 (2d6 + 6) de daño cortante más 3 (1d6) de daño de fuego.

Aliento de fuego (recarga 5–6). Tirada de salvación de Destreza: CD 17, todas las criaturas en un cono de 9 m. **Fallo:** 56 (16d6) de daño de fuego. **Éxito:** la mitad del daño.

Dragón rojo adulto

Dragón Enorme (cromático), caótico malvado

CA: 19 **Iniciativa:** +12 (22)

PG: 256 (19d12 + 133)

Velocidad: 12 m, trepar 12 m, volar 24 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	27	+8 +8	DES	10	+0 +6	CON	25	+7 +7
INT	16	+3 +3	SAB	13	+1 +7	CAR	23	+6 +6

Habilidades: Percepción +13, Sigilo +6

Inmunidades: fuego

Sentidos: visión ciega 18 m, visión en la oscuridad 36 m; Percepción pasiva 23

Idiomas: común, dracónico

VD: 17 (18 000 PX o 20 000 en la guarida; BC +6)

Atributos

Resistencia legendaria (3/día o 4/día en la guarida).

El dragón puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Acciones

Ataque múltiple. El dragón realiza tres ataques de desgarro. Puede sustituir un ataque por un uso de su lanzamiento de conjuros para lanzar *rayo abrasador*.

Desgarro. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +14, alcance 3 m. *Acierto:* 13 (1d10 + 8) de daño cortante más 5 (2d4) de daño de fuego.

Aliento de fuego (recarga 5–6). *Tirada de salvación de Destreza:* CD 21, todas las criaturas en un cono de 18 m. *Fallo:* 59 (17d6) de daño de fuego. *Éxito:* la mitad del daño.

Lanzamiento de conjuros. El dragón lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 20, +12 a acertar con ataques de conjuro):

A voluntad: *detectar magia, orden imperiosa* (versión de nivel 2), *rayo abrasador*

1/día: *bola de fuego*

Acciones legendarias

Usos de acciones legendarias: 3 (4 en la guarida). Justo después del turno de otra criatura, el dragón puede emplear un uso para llevar a cabo una de las siguientes acciones. El dragón recupera todos los usos al principio de cada uno de sus turnos.

Abalanzarse. El dragón se mueve hasta la mitad de su velocidad y realiza un ataque de desgarro.

Presencia imponente. El dragón utiliza su lanzamiento de conjuros para lanzar *orden imperiosa* (versión de nivel 2). El dragón no puede volver a realizar esta acción hasta el principio de su siguiente turno.

Rayos ardientes. El dragón utiliza su lanzamiento de conjuros para lanzar *rayo abrasador*. El dragón no puede volver a realizar esta acción hasta el principio de su siguiente turno.

Dragón rojo anciano

Dragón Gargantuesco (cromático), caótico malvado

CA: 22 **Iniciativa:** +14 (24)

PG: 507 (26d20 + 234)

Velocidad: 12 m, trepar 12 m, volar 24 m

	MOD. SALV.		MOD. SALV.		MOD. SALV.
FUE 30	+10 +10	DES 10	+0 +7	CON 29	+9 +9
INT 18	+4 +4	SAB 15	+2 +9	CAR 27	+8 +8

Habilidades: Percepción +16, Sigilo +7

Inmunidades: fuego

Sentidos: visión ciega 18 m, visión en la oscuridad 36 m; Percepción pasiva 26

Idiomas: común, dracónico

VD: 24 (62 000 PX o 75 000 en la guarida; BC +7)

Atributos

Resistencia legendaria (4/día o 5/día en la guarida).

El dragón puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Acciones

Ataque múltiple. El dragón realiza tres ataques de desgarro. Puede sustituir un ataque por un uso de su lanzamiento de conjuros para lanzar *rayo abrasador* (versión de nivel 3).

Desgarro. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +17, alcance 4,5 m. *Acierto:* 19 (2d8 + 10) de daño cortante más 10 (3d6) de daño de fuego.

Aliento de fuego (recarga 5–6). *Tirada de salvación de Destreza:* CD 24, todas las criaturas en un cono de 27 m. *Fallo:* 91 (26d6) de daño de fuego. *Éxito:* la mitad del daño.

Lanzamiento de conjuros. El dragón lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 23, +15 a acertar con ataques de conjuro):

A voluntad: *detectar magia, orden imperiosa* (versión de nivel 2), *rayo abrasador* (versión de nivel 3)

1/día cada uno: *bola de fuego* (versión de nivel 6), *escudriñar*

Acciones legendarias

Usos de acciones legendarias: 3 (4 en la guarida). Justo después del turno de otra criatura, el dragón puede emplear un uso para llevar a cabo una de las siguientes acciones. El dragón recupera todos los usos al principio de cada uno de sus turnos.

Abalanzarse. El dragón se mueve hasta la mitad de su velocidad y realiza un ataque de desgarro.

Presencia imponente. El dragón utiliza su lanzamiento de conjuros para lanzar *orden imperiosa* (versión de nivel 2). El dragón no puede volver a realizar esta acción hasta el principio de su siguiente turno.

Rayos ardientes. El dragón utiliza su lanzamiento de conjuros para lanzar *rayo abrasador* (versión de nivel 3). El dragón no puede volver a realizar esta acción hasta el principio de su siguiente turno.

Dragones verdes

Cría de dragón verde

Dragón Mediano (cromático), legal malvado

CA: 17 **Iniciativa:** +3 (13)

PG: 38 (7d8 + 7)

Velocidad: 9 m, nadar 9 m, volar 18 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	15	+2	+2	DES	12	+1	+3	CON	13	+1	+1
INT	14	+2	+2	SAB	11	+0	+2	CAR	13	+1	+1

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +3

Inmunidades: veneno; envenenado

Sentidos: visión ciega 3 m, visión en la oscuridad 18 m;
Percepción pasiva 14

Idiomas: dracónico

VD: 2 (450 PX; BC +2)

Atributos

Anfibio. El dragón puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Acciones

Ataque múltiple. El dragón realiza dos ataques de desgarrar.

Desgarro. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +4, alcance 1,5 m. **Acierto:** 7 (1d10 + 2) de daño cortante más 3 (1d6) de daño de veneno.

Aliento venenoso (recarga 5–6). Tirada de salvación de Constitución: CD 11, todas las criaturas en un cono de 4,5 m. **Fallo:** 21 (6d6) de daño de veneno. **Éxito:** la mitad del daño.

Dragón verde joven

Dragón Grande (cromático), legal malvado

CA: 18 **Iniciativa:** +4 (14)

PG: 136 (16d10 + 48)

Velocidad: 12 m, nadar 12 m, volar 24 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	19	+4	+4	DES	12	+1	+4	CON	17	+3	+3
INT	16	+3	+3	SAB	13	+1	+4	CAR	15	+2	+2

Habilidades: Engaño +5, Percepción +7, Sigilo +4

Inmunidades: veneno; envenenado

Sentidos: visión ciega 9 m, visión en la oscuridad 36 m;
Percepción pasiva 17

Idiomas: común, dracónico

VD: 8 (3900 PX; BC +3)

Atributos

Anfibio. El dragón puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Acciones

Ataque múltiple. El dragón realiza tres ataques de desgarrar.

Desgarro. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +7, alcance 3 m. **Acierto:** 11 (2d6 + 4) de daño cortante más 7 (2d6) de daño de veneno.

Aliento venenoso (recarga 5–6). Tirada de salvación de Constitución: CD 14, todas las criaturas en un cono de 9 m. **Fallo:** 42 (12d6) de daño de veneno. **Éxito:** la mitad del daño.

Dragón verde adulto

Dragón Enorme (cromático), legal malvado

CA: 19 **Iniciativa:** +11 (21)

PG: 207 (18d12 + 90)

Velocidad: 12 m, nadar 12 m, volar 24 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE 23	+6	+6	DES 12	+1	+6	CON 21	+5	+5
INT 18	+4	+4	SAB 15	+2	+7	CAR 18	+4	+4

Habilidades: Engaño +9, Percepción +12, Persuasión +9,
Sigilo +6

Inmunidades: veneno; envenenado

Sentidos: visión ciega 18 m, visión en la oscuridad 36 m;
Percepción pasiva 22

Idiomas: común, dracónico

VD: 15 (13 000 PX o 15 000 en la guarida; BC +5)

Atributos

Anfibio. El dragón puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Resistencia legendaria (3/día o 4/día en la guarida).

El dragón puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Acciones

Ataque múltiple. El dragón realiza tres ataques de desgarrar. Puede sustituir un ataque por un uso de su lanzamiento de conjuros para lanzar *clavo mental* (versión de nivel 3).

Desgarro. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +11, alcance 3 m. **Acierto:** 15 (2d8 + 6) de daño cortante más 7 (2d6) de daño de veneno.

Aliento venenoso (recarga 5–6). Tirada de salvación de Constitución: CD 18, todas las criaturas en un cono de 18 m. **Fallo:** 56 (16d6) de daño de veneno. **Éxito:** la mitad del daño.

Lanzamiento de conjuros. El dragón lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 17):

A voluntad: *clavo mental* (versión de nivel 3), *detectar magia*
1/día: *geas*

Acciones legendarias

Usos de acciones legendarias: 3 (4 en la guarida). Justo después del turno de otra criatura, el dragón puede emplear un uso para llevar a cabo una de las siguientes acciones. El dragón recupera todos los usos al principio de cada uno de sus turnos.

Abalanzarse. El dragón se mueve hasta la mitad de su velocidad y realiza un ataque de desgarrar.

Invasión mental. El dragón utiliza su lanzamiento de conjuros para lanzar *clavo mental* (versión de nivel 3).

Miasma venenoso. Tirada de salvación de Constitución: CD 17, todas las criaturas en una esfera de 6 m de radio centrada en un punto que el dragón pueda ver a 27 m o menos. *Fallo:* 7 (2d6) de daño de veneno y el objetivo tendrá un penalizador de -2 a la CA hasta el final de su siguiente turno. *Fallo o éxito:* el dragón no puede volver a realizar esta acción hasta el principio de su siguiente turno.

Dragón verde anciano

Dragón Gargantuesco (cromático), legal malvado

CA: 21 **Iniciativa:** +15 (25)

PG: 402 (23d20 + 161)

Velocidad: 12 m, nadar 12 m, volar 24 m

	MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.	
FUE 27	+8	+8	DES 12	+1	+8	CON 25	+7	+7
INT 20	+5	+5	SAB 17	+3	+10	CAR 22	+6	+6

Habilidades: Engaño +13, Percepción +17, Persuasión +13, Sigilo +8

Inmunidades: veneno; envenenado

Sentidos: visión ciega 18 m, visión en la oscuridad 36 m; Percepción pasiva 27

Idiomas: común, dracónico

VD: 22 (41 000 PX o 50 000 en la guarida; BC +7)

Atributos

Anfibio. El dragón puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Resistencia legendaria (4/día o 5/día en la guarida).

El dragón puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Acciones

Ataque múltiple. El dragón realiza tres ataques de desgarrar. Puede sustituir un ataque por un uso de su lanzamiento de conjuros para lanzar *clavo mental* (versión de nivel 5).

Desgarro. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +15, alcance 4,5 m. *Acierto:* 17 (2d8 + 8) de daño cortante más 10 (3d6) de daño de veneno.

Aliento venenoso (recarga 5–6). Tirada de salvación de Constitución: CD 22, todas las criaturas en un cono de 27 m. *Fallo:* 77 (22d6) de daño de veneno. *Éxito:* la mitad del daño.

Lanzamiento de conjuros. El dragón lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 21):

A voluntad: *clavo mental* (versión de nivel 5), *detectar magia*

1/día cada uno: *alterar los recuerdos*, *geas*

Acciones legendarias

Usos de acciones legendarias: 3 (4 en la guarida). Justo después del turno de otra criatura, el dragón puede emplear un uso para llevar a cabo una de las siguientes acciones. El dragón recupera todos los usos al principio de cada uno de sus turnos.

Abalanzarse. El dragón se mueve hasta la mitad de su velocidad y realiza un ataque de desgarrar.

Invasión mental. El dragón utiliza su lanzamiento de conjuros para lanzar *clavo mental* (versión de nivel 5).

Miasma venenoso. Tirada de salvación de Constitución: CD 21, todas las criaturas en una esfera de 9 m de radio centrada en un punto que el dragón pueda ver a 27 m o menos. *Fallo:* 17 (5d6) de daño de veneno y el objetivo tendrá un penalizador de -2 a la CA hasta el final de su siguiente turno. *Fallo o éxito:* el dragón no puede volver a realizar esta acción hasta el principio de su siguiente turno.

Dragón tortuga

Dragón tortuga

Dragón Gargantuesco, neutral

CA: 20 **Iniciativa:** +6 (16)

PG: 356 (23d20 + 115)

Velocidad: 6 m, nadar 15 m

	MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.	
FUE 25	+7	+7	DES 10	+0	+0	CON 20	+5	+11
INT 10	+0	+0	SAB 12	+1	+7	CAR 12	+1	+1

Resistencias: fuego

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m; Percepción pasiva 11

Idiomas: dracónico, primordial (acuano)

VD: 17 (18 000 PX; BC +6)

Atributos

Anfibio. El dragón puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Acciones

Ataque múltiple. El dragón realiza tres ataques de mordisco. Puede sustituir uno de ellos por un ataque con su cola.

Cola. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +13, alcance 4,5 m. *Acierto:* 18 (2d10 + 7) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura Enorme o más pequeña, tendrá el estado de derribada.

Mordisco. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +13, alcance 4,5 m. *Acierto:* 23 (3d10 + 7) de daño perforante más 7 (2d6) de daño de fuego. Estar bajo el agua no otorga resistencia a este daño de fuego.

Aliento de vapor (recarga 5–6). Tirada de salvación de Constitución: CD 19, todas las criaturas en un cono de 18 m. *Fallo:* 56 (16d6) de daño de fuego. *Éxito:* la mitad

del daño. *Fallo o éxito:* estar bajo el agua no otorga resistencia a este daño de fuego.

Draña

Draña

Monstruosidad Grande, caótica malvada

CA: 19 **Iniciativa:** +4 (14)

PG: 123 (13d10 + 52)

Velocidad: 9 m, trepar 9 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	16	+3 +3	DES	19	+4 +4	CON	18	+4 +4
INT	13	+1 +1	SAB	16	+3 +3	CAR	12	+1 +1

Habilidades: Percepción +6, Sigilo +10

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m; Percepción pasiva 16

Idiomas: elfo, infracomún

VD: 6 (2300 PX; BC +3)

Atributos

Caminar por telarañas. La draña ignora todas las restricciones de movimiento causadas por las telarañas y conoce la ubicación de cualquier otra criatura que esté en contacto con la misma telaraña.

Sensibilidad a la luz solar. Bajo la luz del sol, la draña tiene desventaja en las pruebas de característica y las tiradas de ataque.

Trepar cual arácnido. La draña puede trepar por superficies difíciles e incluso recorrer techos sin tener que realizar pruebas de característica.

Acciones

Ataque múltiple. La draña realiza tres ataques con sus patas delanteras o su estallido venenoso en cualquier combinación.

Estallido venenoso. *Tirada de ataque a distancia:* +6, alcance 36 m. *Acierto:* 13 (3d6 + 3) de daño de veneno.

Pata delantera. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +7, alcance 3 m. *Acierto:* 13 (2d8 + 4) de daño perforante.

Acciones adicionales

Magia de la Reina Araña (recarga 5–6). La draña lanza *fuego feérico*, *oscuridad* o *telaraña*, que no requieren componentes materiales y utilizan la Sabiduría como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 14).

Dretch

Dretch

Infernal Pequeño (demonio), caótico malvado

CA: 11 **Iniciativa:** +0 (10)

PG: 18 (4d6 + 4)

Velocidad: 6 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	12	+1 +1	DES	11	+0 +0	CON	12	+1 +1
INT	5	-3 -3	SAB	8	-1 -1	CAR	3	-4 -4

Resistencias: frío, fuego, relámpago

Inmunidades: veneno; envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 9

Idiomas: abisal; telepatía 18 m (solo funciona con criaturas que entiendan abisal)

VD: 1/4 (50 PX; BC +2)

Acciones

Desgarro. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +3, alcance 1,5 m. *Acierto:* 4 (1d6 + 1) de daño cortante.

Nube fétida (1/día). *Tirada de salvación de Constitución:* CD 11, todas las criaturas en una emanación de 3 m que se origina en el dretch. *Fallo:* el objetivo tendrá el estado de envenenado hasta el final de su siguiente turno. Mientras esté envenenada, la criatura podrá realizar una acción o una acción adicional en su turno, pero no ambas, y no podrá llevar a cabo reacciones.

Dríade

Dríade

Feérico Mediano, neutral

CA: 16 **Iniciativa:** +1 (11)

PG: 22 (5d8)

Velocidad: 9 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	10	+0 +0	DES	12	+1 +1	CON	11	+0 +0
INT	14	+2 +2	SAB	15	+2 +2	CAR	18	+4 +4

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +5

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 14

Idiomas: elfo, silvano

VD: 1 (200 PX; BC +2)

Atributos

Hablar con las bestias y las plantas. La dríade puede comunicarse con bestias y plantas como si tuvieran un idioma en común.

Resistencia mágica. La dríade tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Ataque múltiple. La dríade realiza un ataque con su latigazo de enredadera o su estallido de espinas y puede utilizar su lanzamiento de conjuros para lanzar *hechizar monstruo*.

Latigazo de enredadera. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +6, alcance 3 m. *Acierto:* 8 (1d8 + 4) de daño cortante.

Estallido de espinas. Tirada de ataque a distancia: +6, alcance 18 m. *Acierto:* 7 (1d6 + 4) de daño perforante.

Lanzamiento de conjuros. La dríade lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 14):

A voluntad: *encantar animal, hechizar monstruo* (dura 24 horas; termina antes de tiempo si la dríade vuelve a lanzarlo), *saber druídico*

1/día cada uno: *enmarañar, pasar sin rastro*

Acciones adicionales

Paso arbóreo. Si se encuentra a 1,5 m o menos de un árbol Grande o de mayor tamaño, la dríade se teletransporta a un espacio sin ocupar a 1,5 m o menos de un segundo árbol Grande o de mayor tamaño que esté a 18 m o menos del otro.

Druida

Druida

Humanoide Mediano o Pequeño (druida), neutral

CA: 13 **Iniciativa:** +1 (11)

PG: 44 (8d8 + 8)

Velocidad: 9 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	10	+0 +0	DES	12	+1 +1	CON	13	+1 +1
INT	12	+1 +1	SAB	16	+3 +3	CAR	11	+0 +0

Habilidades: Medicina +5, Naturaleza +3, Percepción +5

Equipo: armadura de cuero tachonado

Sentidos: Percepción pasiva 15

Idiomas: común, druídico, silvano

VD: 2 (450 PX; BC +2)

Acciones

Ataque múltiple. El druida realiza dos ataques con su bastón de enredaderas o con su voluta verdeante en cualquier combinación.

Bastón de enredaderas. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +5, alcance 1,5 m. *Acierto:* 7 (1d8 + 3) de daño contundente más 2 (1d4) de daño de veneno.

Voluta verdeante. Tirada de ataque a distancia: +5, alcance 27 m. *Acierto:* 10 (3d6) de daño radiante.

Lanzamiento de conjuros. El druida lanza uno de los siguientes conjuros, que utiliza la Sabiduría como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 13):

A voluntad: *hablar con los animales, saber druídico*

2/día cada uno: *enmarañar, ola atronadora*

1/día cada uno: *mensajero animal, rayo de luna, zancada prodigiosa*

Duende

Duende

Feérico Diminuto, neutral bueno

CA: 15 **Iniciativa:** +4 (14)

PG: 10 (4d4)

Velocidad: 3 m, volar 12 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	3	-4 -4	DES	18	+4 +4	CON	10	+0 +0
INT	14	+2 +2	SAB	13	+1 +1	CAR	11	+0 +0

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +8

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: común, elfo, silvano

VD: 1/4 (50 PX; BC +2)

Acciones

Espada aguja. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +6, alcance 1,5 m. *Acierto:* 6 (1d4 + 4) de daño perforante.

Arco encantador. Tirada de ataque a distancia: +6, alcance 12/48 m. *Acierto:* 1 de daño perforante y el objetivo tendrá el estado de hechizado hasta el principio del siguiente turno del duende.

Invisibilidad. El duende lanza *invisibilidad* sobre sí mismo sin necesidad de componentes y utiliza el Carisma como aptitud mágica.

Visión del corazón. Tirada de salvación de Carisma: CD 10, una criatura que el duende pueda ver a 1,5 m o menos (los celestiales, infernales y muertos vivientes fallan automáticamente la tirada). *Fallo:* el duende descubre las emociones y el alineamiento del objetivo.

Elemental de agua

Elemental de agua

Elemental Grande, neutral

CA: 14 **Iniciativa:** +2 (12)

PG: 114 (12d10 + 48)

Velocidad: 9 m, nadar 27 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	18	+4 +4	DES	14	+2 +2	CON	18	+4 +4
INT	5	-3 -3	SAB	10	+0 +0	CAR	8	-1 -1

Resistencias: ácido, fuego

Inmунidades: veneno; agarrado, apresado, cansancio, derribado, envenenado, inconsciente, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 10

Idiomas: primordial (acuano)

VD: 5 (1800 PX; BC +3)

Atributos

Congelarse. Si el elemental recibe daño de frío, su velocidad se reducirá en 6 m hasta el final de su siguiente turno.

Forma de agua. El elemental puede entrar en el espacio de un enemigo y detenerse allí. Puede moverse a través de un espacio de solo 2,5 cm de ancho sin gastar movimiento adicional para hacerlo.

Acciones

Ataque múltiple. El elemental realiza dos ataques con su golpe.

Golpe. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +7, alcance 1,5 m. *Acierto:* 13 (2d8 + 4) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña, tendrá el estado de derribada.

Anegar (recarga 4–6). *Tirada de salvación de Fuerza:* CD 15, todas las criaturas en el espacio del elemental. *Fallo:* 22 (4d8 + 4) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, tendrá el estado de agarrada (CD 14 para escapar). Hasta que el agarre termine, el objetivo tendrá el estado de aprehendido, sufrirá asfixia salvo que pueda respirar en el agua y recibirá 9 (2d8) de daño contundente al principio de cada turno del elemental. El elemental puede agarrar a una criatura Grande o hasta a dos criaturas Medianas o más pequeñas al mismo tiempo con la acción de anegar. Como acción, una criatura a 1,5 m o menos del elemental puede sacar a una criatura de él si supera una prueba de Fuerza (Atletismo) con CD 14. *Éxito:* solo la mitad del daño.

Elemental de aire

Elemental de aire

Elemental Grande, neutral

CA: 15 **Iniciativa:** +5 (15)

PG: 90 (12d10 + 24)

Velocidad: 3 m, volar 27 m (levitar)

	MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.		
FUE	14	+2	+2	DES	20	+5	+5	CON	14	+2	+2
INT	6	-2	-2	SAB	10	+0	+0	CAR	6	-2	-2

Resistencias: contundente, cortante, perforante, relámpago

Inmunidades: trueno, veneno; agarrado, aprehendido, cansancio, derribado, envenenado, inconsciente, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 10

Idiomas: primordial (aurano)

VD: 5 (1800 PX; BC +3)

Atributos

Forma de aire. El elemental puede entrar en el espacio de una criatura y detenerse allí. Puede moverse a través de un espacio de solo 2,5 cm de ancho sin gastar movimiento adicional para hacerlo.

Acciones

Ataque múltiple. El elemental realiza dos ataques con su golpe atronador.

Golpe atronador. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +8, alcance 3 m. *Acierto:* 14 (2d8 + 5) de daño de trueno.

Torbellino (recarga 4–6). *Tirada de salvación de Fuerza:* CD 13, una criatura Mediana o más pequeña en el espacio del elemental. *Fallo:* 24 (4d10 + 2) de daño de trueno y el objetivo es empujado hasta 6 m respecto al elemental en línea recta y tiene el estado de derribado. *Éxito:* solo la mitad del daño.

Elemental de fuego

Elemental de fuego

Elemental Grande, neutral

CA: 13 **Iniciativa:** +3 (13)

PG: 93 (11d10 + 33)

Velocidad: 15 m

	MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.		
FUE	10	+0	+0	DES	17	+3	+3	CON	16	+3	+3
INT	6	-2	-2	SAB	10	+0	+0	CAR	7	-2	-2

Resistencias: contundente, cortante, perforante

Inmunidades: fuego, veneno; agarrado, aprehendido, cansancio, derribado, envenenado, inconsciente, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 10

Idiomas: primordial (ígneo)

VD: 5 (1800 PX; BC +3)

Atributos

Aura de fuego. Al final de cada turno del elemental, todas las criaturas en una emanación de 3 m que se origina en él reciben 5 (1d10) de daño de fuego y las criaturas y objetos inflamables en ella empiezan a arder.

Forma de fuego. El elemental puede moverse a través de un espacio de solo 2,5 cm de ancho sin gastar movimiento adicional para hacerlo y puede entrar en el espacio de una criatura y detenerse allí. La primera vez que entre en el espacio de una criatura durante un turno, la criatura recibirá 5 (1d10) de daño de fuego.

Iluminación. El elemental emite luz brillante en un radio de 9 m y luz tenue 9 m más allá.

Susceptibilidad al agua. El elemental sufre 3 (1d6) de daño de frío por cada 1,5 m que se mueva en el agua o por cada 4 litros de agua que se viertan sobre él.

Acciones

Ataque múltiple. El elemental realiza dos ataques de quemadura.

Quemadura. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +6, alcance 1,5 m. *Acierto:* 10 (2d6 + 3) de daño de fuego. Si el objetivo es una criatura o un objeto inflamable, empezará a arder.

Elemental de tierra

Elemental de tierra

Elemental Grande, neutral

CA: 17 **Iniciativa:** -1 (9)

PG: 147 (14d10 + 70)

Velocidad: 9 m, excavar 9 m

	MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.	
FUE 20	+5	+5	DES 8	-1	-1	CON 20	+5	+5
INT 5	-3	-3	SAB 10	+0	+0	CAR 5	-3	-3

Vulnerabilidades: trueno

Inmunidades: veneno; cansancio, envenenado, inconsciente, paralizado, petrificado

Sentidos: sentir vibraciones 18 m, visión en la oscuridad 18 m;

Percepción pasiva 10

Idiomas: primordial (terrano)

VD: 5 (1800 PX; BC +3)

Atributos

Deslizarse por la tierra. El elemental puede excavar a través de la tierra y la piedra que no sean mágicas ni estén trabajadas. Al hacer esto, no desplaza ni perturba la materia a través de la que se mueve.

Monstruo de asedio. El elemental inflige el doble de daño a objetos y estructuras.

Acciones

Ataque múltiple. El elemental realiza dos ataques con su golpe o su lanzamiento de rocas en cualquier combinación.

Golpe. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +8, alcance 3 m. *Acierto:* 14 (2d8 + 5) de daño contundente.

Lanzamiento de rocas. Tirada de ataque a distancia: +8, alcance 18 m. *Acierto:* 8 (1d6 + 5) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, tendrá el estado de derribada.

Ent

Ent

Planta Enorme, caótica buena

CA: 16 **Iniciativa:** +3 (13)

PG: 138 (12d12 + 60)

Velocidad: 9 m

	MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.	
FUE 23	+6	+6	DES 8	-1	-1	CON 21	+5	+5
INT 12	+1	+1	SAB 16	+3	+3	CAR 12	+1	+1

Vulnerabilidades: fuego

Resistencias: contundente, perforante

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: común, druídico, elfo, silvano

VD: 9 (5000 PX; BC +4)

Atributos

Monstruo de asedio. El ent inflige el doble de daño a objetos y estructuras.

Acciones

Ataque múltiple. El ent realiza dos ataques con su golpe.

Golpe. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +10, alcance 1,5 m. *Acierto:* 16 (3d6 + 6) de daño contundente.

Lluvia de corteza. Tirada de ataque a distancia: +10, alcance 54 m. *Acierto:* 28 (4d10 + 6) de daño perforante.

Animar árboles (1/día). El ent anima mágicamente hasta dos árboles que pueda ver a 18 m o menos de él. Cada árbol usa el perfil del **ent**, salvo que sus puntuaciones de Inteligencia y Carisma son de 1, no puede hablar y no tiene esta acción. El árbol juega su turno justo después del ent en el mismo orden de iniciativa y obedece al ent. Un árbol permanece animado durante 1 día o hasta que muera, hasta que muera el ent o hasta que esté a 36 m o más de distancia de él. Luego, el árbol echa raíces si es posible.

Erinia

Erinia

Infernal Mediano (diablo), legal malvado

CA: 18 **Iniciativa:** +7 (17)

PG: 178 (21d8 + 84)

Velocidad: 9 m, volar 18 m

	MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.	
FUE 18	+4	+4	DES 16	+3	+7	CON 18	+4	+8
INT 14	+2	+2	SAB 14	+2	+2	CAR 18	+4	+8

Habilidades: Percepción +6, Persuasión +8

Resistencias: frío

Inmunidades: fuego, veneno; envenenado

Sentidos: visión verdadera 36 m; Percepción pasiva 16

Idiomas: infernal; telepatía 36 m

VD: 12 (8400 PX; BC +4)

Atributos

Cuerda mágica. La erinia tiene una cuerda mágica. Mientras la empuñe, puede utilizar la acción de cuerda enmarañadora. La cuerda tiene una CA de 20, 90 pg e inmunidad al daño psíquico y de veneno. La cuerda se convierte en polvo si sus puntos de golpe se reducen a 0, si está a más de 1,5 m de la erinia durante 1 hora o más o si la erinia muere. Si la cuerda sufre daño o se destruye, la erinia puede restaurarla por completo al finalizar un descanso corto o largo.

Recuperación diabólica. Si la erinia muere fuera de los Nueve Infiernos, su cuerpo se desvanece en un humo sulfuroso, obtiene un cuerpo nuevo al instante y revive con todos sus puntos de golpe en algún lugar de los Nueve Infiernos.

Resistencia mágica. La erinia tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Ataque múltiple. La erinia realiza tres ataques con su espada marchitadora y puede emplear su cuerda enmarañadora.

Espada marchitadora. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +8, alcance 1,5 m. Acierto: 13 (2d8 + 4) de daño cortante más 11 (2d10) de daño necrótico.

Cuerda enmarañadora (requiere la cuerda mágica). Tirada de salvación de Fuerza: CD 16, una criatura que la erinia pueda ver a 36 m o menos. Fallo: 14 (4d6) de daño de fuerza y el objetivo tendrá el estado de apresado hasta que se destruya la cuerda, que la erinia use una acción adicional para soltarlo o que vuelva a usar la cuerda enmarañadora.

Reacciones

Parada. Detonante: una tirada de ataque cuerpo a cuerpo acierta a la erinia mientras sostiene un arma. Respuesta: la erinia suma 4 a su CA contra ese ataque, lo que puede hacer que falle.

Esfinges

Esfinge de las maravillas

Celestial Diminuto, legal bueno

CA: 13 **Iniciativa:** +3 (13)
PG: 24 (7d4 + 7)
Velocidad: 6 m, volar 12 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	6	-2 -2	DES	17	+3 +3	CON	13	+1 +1
INT	15	+2 +2	SAB	12	+1 +1	CAR	11	+0 +0

Habilidades: Conocimiento arcano +4, Religión +4, Sigilo +5

Resistencias: necrótico, psíquico, radiante

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 11

Idiomas: celestial, común

VD: 1 (200 PX; BC +2)

Atributos

Resistencia mágica. La esfinge tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Desgarro. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +5, alcance 1,5 m. Acierto: 5 (1d4 + 3) de daño cortante más 7 (2d6) de daño radiante.

Reacciones

Arranque de ingenio (2/día). Detonante: la esfinge u otra criatura a 9 m o menos hace una prueba de característica o una tirada de salvación. Respuesta: la esfinge suma 2 a la tirada.

Esfinge del conocimiento

Celestial Grande, legal neutral

CA: 17 **Iniciativa:** +10 (20)
PG: 170 (20d10 + 60)
Velocidad: 12 m, volar 18 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	18	+4 +4	DES	15	+2 +2	CON	16	+3 +3
INT	18	+4 +4	SAB	18	+4 +4	CAR	18	+4 +4

Habilidades: Conocimiento arcano +12, Historia +12, Percepción +8, Religión +12

Resistencias: necrótico, radiante

Inmunidades: psíquico; asustado, hechizado

Sentidos: visión verdadera 36 m; Percepción pasiva 18

Idiomas: celestial, común

VD: 11 (7200 PX u 8400 en la guarida; BC +4)

Atributos

Inescrutable. La magia no puede observar desde lejos a la esfinge ni detectar sus pensamientos sin su permiso. Las pruebas de Sabiduría (Perspicacia) realizadas para determinar sus intenciones tienen desventaja.

Resistencia legendaria (3/día o 4/día en la guarida).

La esfinge puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Acciones

Ataque múltiple. La esfinge realiza tres ataques con sus garras.

Garra. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +8, alcance 1,5 m. **Acierto:** 14 (3d6 + 4) de daño cortante.

Lanzamiento de conjuros. La esfinge lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza la Inteligencia como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 16):

A voluntad: detectar magia, identificar, ilusión menor, mano de mago, prestidigitación

1/día cada uno: conocer las leyendas, desplazamiento entre planos, disipar magia, don de lenguas, levantar maldición, localizar objeto

Rugido desgarrantes (recarga 5–6). Tirada de salvación de Sabiduría: CD 16, todos los enemigos en una emanación de 90 m que se origina en la esfinge. **Fallo:** 35 (10d6) de daño psíquico y el objetivo tendrá el estado de incapacitado hasta el principio del siguiente turno de la esfinge.

Acciones legendarias

Usos de acciones legendarias: 3 (4 en la guarida). Justo después del turno de otra criatura, la esfinge puede emplear un uso para llevar a cabo una de las siguientes acciones. La esfinge recupera todos los usos al principio de cada uno de sus turnos.

Merodeo arcano. La esfinge puede teletransportarse hasta 9 m a un espacio sin ocupar que pueda ver y realiza un ataque con sus garras.

Peso de los años. Tirada de salvación de Constitución: CD 16, una criatura que la esfinge pueda ver a 36 m o menos. **Fallo:** el objetivo suma 1 nivel de cansancio. Mientras el objetivo tenga al menos 1 nivel de cansancio, parecerá 3d10 años más viejo. **Fallo o éxito:** la esfinge no puede volver a realizar esta acción hasta el principio de su siguiente turno.

Esfinge del valor

Celestial Grande, legal neutral

CA: 17 **Iniciativa:** +12 (22)

PG: 199 (19d10 + 95)

Velocidad: 12 m, volar 18 m

	MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.	
FUE	22	+6 +6	DES	10	+0 +6	CON	20	+5 +11
INT	16	+3 +9	SAB	23	+6 +12	CAR	18	+4 +4

Habilidades: Conocimiento arcano +9, Percepción +12, Religión +15

Resistencias: necrótico, radiante

Inmunidades: psíquico; asustado, hechizado

Sentidos: visión verdadera 36 m; Percepción pasiva 22

Idiomas: celestial, común

VD: 17 (18 000 PX o 20 000 en la guarida; BC +6)

Atributos

Inescrutable. La magia no puede observar desde lejos a la esfinge ni detectar sus pensamientos sin su permiso. Las pruebas de Sabiduría (Perspicacia) realizadas para determinar sus intenciones tienen desventaja.

Resistencia legendaria (3/día o 4/día en la guarida).

La esfinge puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Acciones

Ataque múltiple. La esfinge realiza dos ataques con sus garras y emplea su rugido.

Garra. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +12, alcance 1,5 m. **Acierto:** 20 (4d6 + 6) de daño cortante.

Lanzamiento de conjuros. La esfinge lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza la Sabiduría como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 20):

A voluntad: detectar el bien y el mal, taumaturgia

1/día cada uno: detectar magia, disipar magia, festín de héroes, restablecimiento mayor, zona de la verdad

Rugido (3/día). La esfinge emite un rugido mágico.

Cada vez que ruja, el rugido tendrá un efecto distinto, como se detalla a continuación (la secuencia se reinicia cada vez que haga un descanso largo):

Primer rugido. Tirada de salvación de Sabiduría:

CD 20, todos los enemigos en una emanación de 150 m que se origina en la esfinge. **Fallo:** el objetivo tendrá el estado de asustado durante 1 minuto.

Segundo rugido. Tirada de salvación de Sabiduría:

CD 20, todos los enemigos en una emanación de 150 m que se origina en la esfinge. **Fallo:** el objetivo tendrá el estado de paralizado y repetirá la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos. Si tiene éxito, se librará del efecto. Tras 1 minuto, tendrá éxito automáticamente.

Tercer rugido. Tirada de salvación de Constitución:

CD 20, todos los enemigos en una emanación de 150 m que se origina en la esfinge. **Fallo:** 44 (8d10) de daño de trueno y el objetivo tendrá el estado de derribado. **Éxito:** solo la mitad del daño.

Acciones legendarias

Usos de acciones legendarias: 3 (4 en la guarida). Justo después del turno de otra criatura, la esfinge puede emplear un uso para llevar a cabo una de las siguientes acciones. La esfinge recupera todos los usos al principio de cada uno de sus turnos.

Merodeo arcano. La esfinge puede teletransportarse hasta 9 m a un espacio sin ocupar que pueda ver y realiza un ataque con sus garras.

Peso de los años. Tirada de salvación de Constitución: CD 16, una criatura que la esfinge pueda ver a 36 m o menos. **Fallo:** el objetivo suma 1 nivel de cansancio. Mientras el objetivo tenga al menos 1 nivel de cansan-

cio, parecerá 3d10 años más viejo. *Fallo o éxito:* la esfinge no puede volver a realizar esta acción hasta el principio de su siguiente turno.

Espectro

Espectro

Muerto viviente Mediano, caótico malvado

CA: 12 **Iniciativa:** +2 (12)

PG: 22 (5d8)

Velocidad: 9 m, volar 15 m (levitar)

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	I	-5	-5	DES	I4	+2	+2	CON	II	+0	+0
INT	10	+0	+0	SAB	10	+0	+0	CAR	II	+0	+0

Resistencias: ácido, contundente, cortante, frío, fuego, perforante, relámpago, trueno

Inmunidades: necrótico, veneno; agarrado, apresado, cansancio, derribado, envenenado, hechizado, inconsciente, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 10

Idiomas: entiende común y otro idioma, pero no puede hablar

VD: 1 (200 PX; BC +2)

Atributos

Movimiento incorpóreo. El espectro puede moverse a través de otras criaturas y objetos como si fueran terreno difícil. Recibe 5 (1d10) de daño de fuerza si acaba su turno dentro de un objeto.

Sensibilidad a la luz solar. Bajo la luz del sol, el espectro tiene desventaja en las pruebas de característica y las tiradas de ataque.

Acciones

Consumir vida. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +4, alcance 1,5 m. *Acierto:* 7 (2d6) de daño necrótico. Si el objetivo es una criatura, sus puntos de golpe máximos se reducen en una cantidad igual al daño sufrido.

Espía

Espía

Humanoide Mediano o Pequeño, neutral

CA: 12 **Iniciativa:** +4 (14)

PG: 27 (6d8)

Velocidad: 9 m, trepar 9 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	10	+0	+0	DES	15	+2	+2	CON	10	+0	+0
INT	12	+1	+1	SAB	14	+2	+2	CAR	16	+3	+3

Habilidades: Engaño +5, Investigación +5, Juego de manos +4, Percepción +6, Perspicacia +4, Sigilo +6

Equipo: ballesta de mano, espada corta, herramientas de ladrón

Sentidos: Percepción pasiva 16

Idiomas: común y otro cualquiera

VD: 1 (200 PX; BC +2)

Acciones

Espada corta. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +4, alcance 1,5 m. *Acierto:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante más 7 (2d6) de daño de veneno.

Ballesta de mano. *Tirada de ataque a distancia:* +4, alcance 9/36 m. *Acierto:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante más 7 (2d6) de daño de veneno.

Acciones adicionales

Acción astuta. El espía realiza las acciones de correr, destrabarse o esconderse.

Esqueletos

Esqueleto

Muerto viviente Mediano, legal malvado

CA: 14 **Iniciativa:** +3 (13)

PG: 13 (2d8 + 4)

Velocidad: 9 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	10	+0	+0	DES	16	+3	+3	CON	15	+2	+2
INT	6	-2	-2	SAB	8	-1	-1	CAR	5	-3	-3

Vulnerabilidades: contundente

Inmunidades: veneno; cansancio, envenenado

Equipo: arco corto, espada corta

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 9

Idiomas: entiende común y otro idioma, pero no puede hablar

VD: 1/4 (50 PX; BC +2)

Acciones

Espada corta. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 1,5 m. *Acierto:* 6 (1d6 + 3) de daño perforante.

Arco corto. *Tirada de ataque a distancia:* +5, alcance 24/96 m. *Acierto:* 6 (1d6 + 3) de daño perforante.

Caballo de guerra esqueleto

Muerto viviente Grande, legal malvado

CA: 13 **Iniciativa:** +1 (11)

PG: 22 (3d10 + 6)

Velocidad: 18 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	18	+4	+4	DES	12	+1	+1	CON	15	+2	+2
INT	2	-4	-4	SAB	8	-1	-1	CAR	5	-3	-3

Vulnerabilidades: contundente

Inmunidades: veneno; cansancio, envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 9

Idiomas: ninguno

VD: 1/2 (100 PX; BC +2)

Acciones

Cascos. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +6, alcance 1,5 m. *Acierto:* 7 (1d6 + 4) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña y el esqueleto recorre al menos 6 m en línea recta hacia ella justo antes de acertarle, tendrá el estado de derribada.

Minotauro esqueleto

Muerto viviente Grande, legal malvado

CA: 12 **Iniciativa:** +0 (10)

PG: 45 (6d10 + 12)

Velocidad: 12 m

		MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.	
FUE	18	+4	+4	DES	11	+0	+0	CON	15	+2	+2
INT	6	-2	-2	SAB	8	-1	-1	CAR	5	-3	-3

Vulnerabilidades: contundente

Inmunidades: veneno; cansancio, envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 9

Idiomas: entiende abisal, pero no puede hablar

VD: 2 (450 PX; BC +2)

Acciones

Cornada. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +6, alcance 1,5 m. *Acierto:* 11 (2d6 + 4) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña y el esqueleto recorre al menos 6 m en línea recta hacia ella justo antes de acertarle, esta recibirá 9 (2d8) de daño perforante adicional y tendrá el estado de derribada.

Golpe. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +6, alcance 1,5 m. *Acierto:* 15 (2d10 + 4) de daño contundente.

Estirge

Estirge

Monstruosidad Diminuta, sin alineamiento

CA: 13 **Iniciativa:** +3 (13)

PG: 5 (2d4)

Velocidad: 3 m, volar 12 m

		MOD. SALV.					MOD. SALV.					MOD. SALV.		
FUE	4	-3	-3		DES	16	+3	+3		CON	11	+0	+0	
INT	2	-4	-4		SAB	8	-1	-1		CAR	6	-2	-2	

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 9

Idiomas: ninguno

VD: 1/8 (25 PX; BC +2)

Acciones

Probóscide. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 1,5 m. *Acierto:* 6 (1d6 + 3) de daño perforante y la estirge se engancha al objetivo. Mientras esté enganchada, no podrá hacer ataques con su probóscide y el objetivo sufrirá 5 (2d4) de daño necrótico al principio de cada turno de la estirge.

La estirge puede usar 1,5 m de su movimiento para desengancharse. Como acción, el objetivo o una criatura a 1,5 m o menos de él puede desenganchar a la estirge.

Ettercap

Ettercap

Monstruosidad Mediana, neutral malvada

CA: 13 **Iniciativa:** +2 (12)

PG: 44 (8d8 + 8)

Velocidad: 9 m, trepar 9 m

		MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.	
FUE	14	+2	+2	DES	15	+2	+2	CON	13	+1	+1
INT	7	-2	-2	SAB	12	+1	+1	CAR	8	-1	-1

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +4, Supervivencia +3

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 13

Idiomas: ninguno

VD: 2 (450 PX; BC +2)

Atributos

Caminar por telarañas. El ettercap ignora todas las restricciones de movimiento causadas por las telarañas y conoce la ubicación de cualquier otra criatura que esté en contacto con la misma telaraña.

Trepar cual arácnido. El ettercap puede trepar por superficies difíciles e incluso recorrer techos sin tener que realizar pruebas de característica.

Acciones

Ataque múltiple. El ettercap realiza un ataque de mordisco y uno con sus garras.

Garra. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +4, alcance 1,5 m. *Acierto:* 7 (2d4 + 2) de daño cortante.

Mordisco. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +4, alcance 1,5 m. *Acierto:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante más 2 (1d4) de daño de veneno y el objetivo tendrá el estado de envenenado hasta el principio del siguiente turno del ettercap.

Hebra de telaraña (recarga 5–6). Tirada de salvación de Destreza: CD 12, una criatura Grande o más pequeña que el ettercap pueda ver a 9 m o menos. *Fallo:* el objetivo tendrá el estado de apresado hasta que se destruya la telaraña (CA 10, 5 pg, vulnerabilidad a daño de fuego e inmunidad a daño contundente, psíquico y de veneno).

Acciones adicionales

Atraer. El ettercap atrae hasta 7,5 m en línea recta hacia él a una criatura a 9 m o menos de él que esté apresada por su hebra de telaraña.

Ettin

Ettin

Gigante Grande, caótico malvado

CA: 12 **Iniciativa:** –1 (9)

PG: 85 (10d10 + 30)

Velocidad: 12 m

	MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.	
FUE	21	+5 +5	DES	8	–1 –1	CON	17	+3 +3
INT	6	–2 –2	SAB	10	+0 +0	CAR	8	–1 –1

Habilidades: Percepción +4

Inmunidades: asustado, aturdido, cegado, ensordecido, hechizado, inconsciente

Equipo: hacha de guerra, lucero del alba

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 14

Idiomas: gigante

VD: 4 (1100 PX; BC +2)

Acciones

Ataque múltiple. El ettin realiza un ataque con su hacha de guerra y uno con su lucero del alba.

Hacha de guerra. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +7, alcance 1,5 m. *Acierto:* 14 (2d8 + 5) de daño cortante. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, tendrá el estado de derribada.

Lucero del alba. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +7, alcance 1,5 m. *Acierto:* 14 (2d8 + 5) de daño perforante y el objetivo tendrá desventaja en la siguiente tirada de ataque que haga antes del final de su siguiente turno.

Fantasma

Fantasma

Muerto viviente Mediano, neutral

CA: 11 **Iniciativa:** +1 (11)

PG: 45 (10d8)

Velocidad: 1,5 m, volar 12 m (levitar)

	MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.	
FUE	7	–2 –2	DES	13	+1 +1	CON	10	+0 +0
INT	10	+0 +0	SAB	12	+1 +1	CAR	17	+3 +3

Resistencias: ácido, contundente, cortante, frío, fuego, perforante, relámpago, trueno

Inmunidades: necrótico, veneno; agarrado, apresado, asustado, cansancio, derribado, envenenado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 11

Idiomas: común y otro cualquiera

VD: 4 (1100 PX; BC +2)

Atributos

Movimiento incorpóreo. El fantasma puede moverse a través de otras criaturas y objetos como si fueran terreno difícil. Recibe 5 (1d10) de daño de fuerza si acaba su turno dentro de un objeto.

Visión etérea. El fantasma puede ver a 18 m de distancia en el Plano Etéreo cuando se encuentra en el Plano Material.

Acciones

Ataque múltiple. El fantasma realiza dos ataques de toque marchitador.

Toque marchitador. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +5, alcance 1,5 m. *Acierto:* 19 (3d10 + 3) de daño necrótico.

Etéreo. El fantasma lanza el conjuro *excursión etérea*, que no requiere componentes y utiliza el Carisma como aptitud mágica. El fantasma es visible en el Plano Material mientras está en la Frontera Etérea y viceversa, pero no puede afectar a nada en el otro plano ni ser afectado por nada del otro plano.

Poseer (recarga 6). Tirada de salvación de Carisma: CD 13, un humanoide que el fantasma pueda ver a 1,5 m o menos. *Fallo:* el objetivo será poseído por el fantasma, que desaparecerá. El objetivo tendrá el estado de incapacitado y perderá el control de su cuerpo. Desde ese momento, el fantasma controlará el cuerpo, pero el objetivo conservará su consciencia. El fantasma no podrá ser objetivo de ningún ataque, conjuro u otro efecto, salvo los que hagan objetivo a muertos vivientes de forma específica. El perfil del fantasma permanecerá igual, salvo que empleará la velocidad y modificadores por Fuerza, Destreza y Constitución del objetivo poseído.

La posesión durará hasta que los puntos de golpe del cuerpo se reduzcan a 0 o el fantasma lo abandone como acción adicional. Cuando termine la posesión, el fantasma aparecerá en un espacio sin ocupar a 1,5 m del objetivo, que será inmune a la posesión de este fantasma durante 24 horas.

Éxito: el objetivo será inmune a la posesión de este fantasma durante 24 horas.

Rostro horripilante. Tirada de salvación de Sabiduría: CD 13, todas las criaturas en un cono de 18 m que el fantasma pueda ver y no sean muertos vivientes. **Fallo:** 10 (2d6 + 3) de daño psíquico y el objetivo tendrá el estado de asustado hasta el principio del siguiente turno del fantasma. **Éxito:** el objetivo será inmune al rostro horripilante de este fantasma durante 24 horas.

Fuego fatuo

Fuego fatuo

Muerto viviente Diminuto, caótico malvado

CA: 19 **Iniciativa:** +9 (19)

PG: 27 (11d4)

Velocidad: 1,5 m, volar 15 m (levitar)

	MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.	
FUE I	-5	-5	DES 28	+9	+9	CON 10	+0	+0
INT 13	+1	+1	SAB 14	+2	+2	CAR 11	+0	+0

Resistencias: ácido, contundente, cortante, frío, fuego, necrótico, perforante

Inmunidades: relámpago, veneno; agarrado, apresado, cansancio, derribado, envenenado, inconsciente, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m; Percepción pasiva 12

Idiomas: común y otro cualquiera

VD: 2 (450 PX; BC +2)

Atributos

Efímero. El fuego fatuo no puede llevar puesto ni transportar nada.

Iluminación. El fuego fatuo emite luz brillante en un radio de 6 m y luz tenue 6 m más allá.

Movimiento incorpóreo. El fuego fatuo puede moverse a través de otras criaturas y objetos como si fueran terreno difícil. Recibe 5 (1d10) de daño de fuerza si acaba su turno dentro de un objeto.

Acciones

Descarga. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +4, alcance 1,5 m. **Acierto:** 11 (2d8 + 2) de daño de relámpago.

Acciones adicionales

Desvanecerse. El fuego fatuo y su luz tienen el estado de invisibles hasta que el fuego fatuo deje de concentrarse en este efecto, que terminará antes de tiempo inmediatamente después de que el fuego fatuo haga una tirada de ataque o use su acción de devorar vida.

Devorar vida. Tirada de salvación de Constitución: CD 10, una criatura viva que el fuego fatuo pueda ver a 1,5 m o menos y tenga 0 puntos de golpe. **Fallo:**

el objetivo muere y el fuego fatuo recupera 10 (3d6) puntos de golpe.

Gárgola

Gárgola

Elemental Mediano, caótico malvado

CA: 15 **Iniciativa:** +2 (12)

PG: 67 (9d8 + 27)

Velocidad: 9 m, volar 18 m

	MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.	
FUE 15	+2	+2	DES 11	+0	+0	CON 16	+3	+3
INT 6	-2	-2	SAB 11	+0	+0	CAR 7	-2	-2

Habilidades: Sigilo +4

Inmunidades: veneno; cansancio, envenenado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 10

Idiomas: primordial (terrano)

VD: 2 (450 PX; BC +2)

Atributos

Pasar volando. La gárgola no provoca ataques de oportunidad cuando vuela para ponerse fuera del alcance de un enemigo.

Acciones

Ataque múltiple. La gárgola realiza dos ataques con sus garras.

Garra. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +4, alcance 1,5 m. **Acierto:** 7 (2d4 + 2) de daño cortante.

Garra reptante

Enjambre de garras reptantes

Enjambre Mediano de muertos vivientes Diminutos, neutral malvado

CA: 12 **Iniciativa:** +2 (12)

PG: 49 (11d8)

Velocidad: 9 m, trepar 9 m

	MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.	
FUE 14	+2	+2	DES 14	+2	+2	CON 11	+0	+0
INT 5	-3	-3	SAB 10	+0	+0	CAR 4	-3	-3

Resistencias: contundente, cortante, perforante

Inmunidades: necrótico, veneno; agarrado, apresado, asustado, aturdido, cansancio, derribado, envenenado, hechizado, incapacitado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión ciega 9 m; Percepción pasiva 10

Idiomas: entiende común, pero no puede hablar

VD: 3 (700 PX; BC +2)

Atributos

Enjambre. El enjambre puede ocupar el espacio de otra criatura y viceversa, y es capaz de atravesar cualquier abertura por la que quepa una criatura Diminuta. El enjambre no puede recuperar puntos de golpe ni obtener puntos de golpe temporales.

Acciones

Enjambre de manos apresadoras. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +4, alcance 1,5 m. *Acierto:* 20 (4d8 + 2) de daño necrótico u 11 (2d8 + 2) de daño necrótico si el enjambre está maltrecho. Si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña, tendrá el estado de derribada.

Gelatina ocre

Gelatina ocre

Cieno Grande, sin alineamiento

CA: 8 **Iniciativa:** -2 (8)

PG: 52 (7d10 + 14)

Velocidad: 6 m, trepar 6 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	15	+2 +2	DES	6	-2 -2	CON	14	+2 +2
INT	2	-4 -4	SAB	6	-2 -2	CAR	1	-5 -5

Resistencias: ácido

Inmunidades: cortante, relámpago; agarrado, apresado, asustado, cansancio, derribado, ensordecido, hechizado

Sentidos: visión ciega 18 m; Percepción pasiva 8

Idiomas: ninguno

VD: 2 (450 PX; BC +2)

Atributos

Amorfa. La gelatina puede moverse a través de un espacio de solo 2,5 cm de ancho sin gastar movimiento adicional para hacerlo.

Trepar cual arácnido. La gelatina puede trepar por superficies difíciles e incluso recorrer techos sin tener que realizar pruebas de característica.

Acciones

Pseudópodo. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +4, alcance 1,5 m. *Acierto:* 12 (3d6 + 2) de daño de ácido.

Reacciones

Dividirse. *Detonante:* mientras sea Grande o Mediana y tenga 10 o más puntos de golpe, la gelatina pasa a estar maltrecha o recibe daño cortante o de relámpago. *Respuesta:* la gelatina se divide en dos nuevas **gelatinas ocre**. Cada nueva gelatina tiene un tamaño inferior al de la gelatina original y actúa en su orden de iniciativa. Los puntos de golpe de la gelatina original se dividen a partes iguales entre las nuevas gelatinas (redondeados hacia abajo).

Ghast

Ghast

Muerto viviente Mediano, caótico malvado

CA: 13 **Iniciativa:** +3 (13)

PG: 36 (8d8)

Velocidad: 9 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	16	+3 +3	DES	17	+3 +3	CON	10	+0 +0
INT	11	+0 +0	SAB	10	+0 +2	CAR	8	-1 -1

Resistencias: necrótico

Inmunidades: veneno; cansancio, envenenado, hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 10

Idiomas: común

VD: 2 (450 PX; BC +2)

Atributos

Hedor. *Tirada de salvación de Constitución:* CD 10, cualquier criatura que empiece su turno en una emanación de 1,5 m que se origina en el ghast. *Fallo:* el objetivo tendrá el estado de envenenado hasta el principio de su siguiente turno. *Éxito:* el objetivo será inmune al hedor de este ghast durante 24 horas.

Acciones

Garra. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 1,5 m. *Acierto:* 10 (2d6 + 3) de daño cortante. Si el objetivo es una criatura que no sea un muerto viviente, sufre el siguiente efecto. *Tirada de salvación de Constitución:* CD 10. *Fallo:* el objetivo tendrá el estado de paralizado hasta el final de su siguiente turno.

Mordisco. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 1,5 m. *Acierto:* 7 (1d8 + 3) de daño perforante más 9 (2d8) de daño necrótico.

Gigante de escarcha

Gigante de escarcha

Gigante Enorme, neutral malvado

CA: 15 **Iniciativa:** +2 (12)

PG: 149 (13d12 + 65)

Velocidad: 12 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	23	+6 +6	DES	9	-1 -1	CON	21	+5 +8
INT	9	-1 -1	SAB	10	+0 +3	CAR	12	+1 +4

Habilidades: Atletismo +9, Percepción +3

Inmunidades: frío

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: gigante

VD: 8 (3900 PX; BC +3)

Acciones

Ataque múltiple. El gigante realiza dos ataques con su hacha escarchada o su gran arco en cualquier combinación.

Hacha escarchada. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +9, alcance 3 m. *Acierto:* 19 (2d12 + 6) de daño cortante más 9 (2d8) de daño de frío.

Gran arco. Tirada de ataque a distancia: +9, alcance 45/180 m. *Acierto:* 17 (2d10 + 6) de daño perforante más 7 (2d6) de daño de frío y la velocidad del objetivo se reducirá en 3 m hasta el final de su siguiente turno.

Acciones adicionales

Grito de guerra (recarga 5–6). El gigante o una criatura de su elección que pueda verlo u oírlo obtiene 16 (2d10 + 5) puntos de golpe temporales y ventaja en las tiradas de ataque hasta el principio del siguiente turno del gigante.

Gigante de fuego

Gigante de fuego

Gigante Enorme, legal malvado

CA: 18 **Iniciativa:** +3 (13)

PG: 162 (13d12 + 78)

Velocidad: 9 m

	MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.	
FUE 25	+7	+7	DES 9	-1	+3	CON 23	+6	+10
INT 10	+0	+0	SAB 14	+2	+2	CAR 13	+1	+5

Habilidades: Atletismo +11, Percepción +6

Inmunidades: fuego

Sentidos: Percepción pasiva 16

Idiomas: gigante

VD: 9 (5000 PX; BC +4)

Acciones

Ataque múltiple. El gigante realiza dos ataques con su espada flamígera o su lanzamiento de martillo en cualquier combinación.

Espada flamígera. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +11, alcance 3 m. *Acierto:* 21 (4d6 + 7) de daño cortante más 10 (3d6) de daño de fuego.

Lanzamiento de martillo. Tirada de ataque a distancia: +11, alcance 18/72 m. *Acierto:* 23 (3d10 + 7) de daño contundente más 4 (1d8) de daño de fuego y el objetivo será empujado hasta 4,5 m respecto al gigante en línea recta y tendrá desventaja en la próxima tirada de ataque que haga antes del final de su siguiente turno.

Gigante de las colinas

Gigante de las colinas

Gigante Enorme, caótico malvado

CA: 13 **Iniciativa:** +2 (12)

PG: 105 (10d12 + 40)

Velocidad: 12 m

	MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.	
FUE 21	+5	+5	DES 8	-1	-1	CON 19	+4	+4
INT 5	-3	-3	SAB 9	-1	-1	CAR 6	-2	-2

Habilidades: Percepción +2

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: gigante

VD: 5 (1800 PX; BC +3)

Acciones

Ataque múltiple. El gigante hace dos ataques con su árbol garrote o su lanzamiento de basura en cualquier combinación.

Árbol garrote. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +8, alcance 3 m. *Acierto:* 18 (3d8 + 5) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, tendrá el estado de derribada.

Lanzamiento de basura. Tirada de ataque a distancia: +8, alcance 18/72 m. *Acierto:* 16 (2d10 + 5) de daño contundente y el objetivo tendrá el estado de envenenado hasta el final de su siguiente turno.

Gigante de las nubes

Gigante de las nubes

Gigante Enorme, neutral

CA: 14 **Iniciativa:** +4 (14)

PG: 200 (16d12 + 96)

Velocidad: 12 m, volar 6 m (levitar)

	MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.	
FUE 27	+8	+8	DES 10	+0	+0	CON 22	+6	+10
INT 12	+1	+1	SAB 16	+3	+7	CAR 16	+3	+3

Habilidades: Percepción +11, Perspicacia +7

Sentidos: Percepción pasiva 21

Idiomas: común, gigante

VD: 9 (5000 PX; BC +4)

Acciones

Ataque múltiple. El gigante realiza dos ataques con su maza atronadora o su nube de tormenta en cualquier combinación. Puede sustituir un ataque por un uso de su lanzamiento de conjuros para lanzar *nube de oscuramiento*.

Maza atronadora. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +12, alcance 3 m. *Acierto:* 21 (3d8 + 8) de daño contundente más 7 (2d6) de daño de trueno.

Nube de tormenta. Tirada de ataque a distancia: +12, alcance 72 m. **Acierto:** 18 (3d6 + 8) de daño de trueno y el objetivo tendrá el estado de incapacitado hasta el final de su siguiente turno.

Lanzamiento de conjuros. El gigante lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 15):

A voluntad: detectar magia, luz, nube de oscurecimiento

1/día cada uno: controlar el clima, forma gaseosa, telequinesis

Acciones adicionales

Paso brumoso. El gigante lanza el conjuro *paso brumoso* usando la misma aptitud mágica que para su lanzamiento de conjuros.

Gigante de las tormentas

Gigante de las tormentas

Gigante Enorme, caótico bueno

CA: 16 **Iniciativa:** +7 (17)

PG: 230 (20d12 + 100)

Velocidad: 15 m, nadar 15 m, volar 7,5 m (levitar)

	MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.		
FUE	29	+9	+14	DES	14	+2	+2	CON	20	+5	+10
INT	16	+3	+3	SAB	20	+5	+10	CAR	18	+4	+9

Habilidades: Atletismo +14, Conocimiento arcano +8, Historia +8, Percepción +10

Resistencias: frío

Inmunidades: relámpago, trueno

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, visión verdadera 9 m; Percepción pasiva 20

Idiomas: común, gigante

VD: 13 (10 000 PX; BC +5)

Atributos

Anfibio. El gigante puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Acciones

Ataque múltiple. El gigante realiza dos ataques con su espada tormentosa o su rayo en cualquier combinación.

Espada tormentosa. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +14, alcance 3 m. **Acierto:** 23 (4d6 + 9) de daño cortante más 13 (3d8) de daño de relámpago.

Rayo. Tirada de ataque a distancia: +14, alcance 150 m. **Acierto:** 22 (2d12 + 9) de daño de relámpago y el objetivo tendrá los estados de cegado y ensordecido hasta el principio del siguiente turno del gigante.

Lanzamiento de conjuros. El gigante lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes ma-

teriales y utiliza la Sabiduría como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 18):

A voluntad: detectar magia, luz

1/día: controlar el clima

Tormenta de relámpagos (recarga 5–6). Tirada de salvación de Destreza: CD 18, todas las criaturas en un cilindro de 3 m de radio y 12 m de alto que se origina en un punto que el gigante pueda ver a 150 m o menos. **Fallo:** 55 (10d10) de daño de relámpago. **Éxito:** la mitad del daño.

Gigante de piedra

Gigante de piedra

Gigante Enorme, neutral

CA: 17 **Iniciativa:** +5 (15)

PG: 126 (11d12 + 55)

Velocidad: 12 m

	MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.		
FUE	23	+6	+6	DES	15	+2	+5	CON	20	+5	+8
INT	10	+0	+0	SAB	12	+1	+4	CAR	9	-1	-1

Habilidades: Atletismo +12, Percepción +4, Sigilo +5

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 14

Idiomas: gigante

VD: 7 (2900 PX; BC +3)

Acciones

Ataque múltiple. El gigante realiza dos ataques con su garrote de piedra o pedrusco en cualquier combinación.

Garrote de piedra. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +9, alcance 4,5 m. **Acierto:** 22 (3d10 + 6) de daño contundente.

Pedrusco. Tirada de ataque a distancia: +9, alcance 18/72 m. **Acierto:** 15 (2d8 + 6) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, tendrá el estado de derribada.

Reacciones

Desviar proyectiles (recarga 5–6). Detonante: una tirada de ataque a distancia acierta al gigante y le hace daño contundente, cortante o perforante. **Respuesta:** el gigante reduce en 11 (1d10 + 6) el daño que recibe del ataque. Si lo reduce a 0, el gigante puede redirigir una parte de la fuerza del ataque. **Tirada de salvación de Destreza:** CD 17, una criatura que el gigante pueda ver a 18 m o menos. **Fallo:** 11 (1d10 + 6) de daño de fuerza.

Globrezu

Globrezu

Infernal Grande (demonio), caótico malvado

CA: 17 **Iniciativa:** +6 (16)

PG: 189 (18d10 + 90)

Velocidad: 12 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	20	+5 +9	DES	15	+2 +2	CON	21	+5 +9
INT	19	+4 +4	SAB	17	+3 +7	CAR	16	+3 +7

Habilidades: Engaño +7, Percepción +7

Resistencias: frío, fuego, relámpago

Inmunidades: veneno; envenenado

Sentidos: visión verdadera 36 m; Percepción pasiva 17

Idiomas: abisal; telepatía 36 m

VD: 9 (5000 PX; BC +4)

Atributos

Recuperación demoníaca. Si el globrezu muere fuera del Abismo, su cuerpo se disuelve en icor, obtiene un cuerpo nuevo al instante y revive con todos sus puntos de golpe en algún lugar del Abismo.

Resistencia mágica. El globrezu tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Ataque múltiple. El globrezu realiza dos ataques con sus tenazas y usa su acción de aporrear o de lanzamiento de conjuros.

Tenaza. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +9, alcance 3 m. *Acierto:* 16 (2d10 + 5) de daño cortante. Si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña, tendrá el estado de agarrada (CD 15 para escapar) por una de las dos tenazas.

Aporrear. Tirada de salvación de Destreza: CD 17, una criatura agarrada por el globrezu. *Fallo:* 15 (3d6 + 5) de daño contundente. *Éxito:* la mitad del daño.

Lanzamiento de conjuros. El globrezu lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza la Inteligencia como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 16):

A voluntad: detectar magia, disipar magia, oscuridad
1/día cada uno: confusión, palabra de poder: aturdir, volar

Gladiador

Gladiador

Humanoide Mediano o Pequeño, neutral

CA: 16 **Iniciativa:** +5 (15)

PG: 112 (15d8 + 45)

Velocidad: 9 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	18	+4 +7	DES	15	+2 +5	CON	16	+3 +6
INT	10	+0 +0	SAB	12	+1 +4	CAR	15	+2 +2

Habilidades: Atletismo +10, Interpretación +5

Equipo: armadura de cuero tachonado, escudo, lanzas (3)

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: común

VD: 5 (1800 PX; BC +3)

Acciones

Ataque múltiple. El gladiador realiza tres ataques con sus lanzas. Puede sustituir un ataque por un uso de su golpe con escudo.

Lanza. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo o a distancia: +7, alcance 1,5 m o 6/18 m a distancia. *Acierto:* 11 (2d6 + 4) de daño perforante.

Golpe con escudo. Tirada de salvación de Fuerza: CD 15, una criatura a 1,5 m o menos que el gladiador pueda ver. *Fallo:* 9 (2d4 + 4) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña, tendrá el estado de derribada.

Reacciones

Parada. Detonante: una tirada de ataque cuerpo a cuerpo acierta al gladiador mientras sostiene un arma. *Respuesta:* el gladiador suma 3 a su CA contra ese ataque, lo que puede hacer que falle.

Gnoll

Guerrero gnoll

Infernal Mediano, caótico malvado

CA: 15 **Iniciativa:** +1 (11)

PG: 27 (6d8)

Velocidad: 9 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	14	+2 +2	DES	12	+1 +1	CON	11	+0 +0
INT	6	-2 -2	SAB	10	+0 +0	CAR	7	-2 -2

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 10

Idiomas: gnoll

VD: 1/2 (100 PX; BC +2)

Acciones

Desgarro. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +4, alcance 1,5 m. *Acierto:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Arco óseo. Tirada de ataque a distancia: +3, alcance 45/180 m. *Acierto:* 6 (1d10 + 1) de daño perforante.

Acciones adicionales

Rabia (1/día). Inmediatamente después de hacer daño a una criatura que ya esté maltrecha, el gnoll se moverá hasta la mitad de su velocidad y realizará un ataque de desgarro.

Goblins

Secuaz goblin

Feérico Pequeño (trasgo), caótico neutral

CA: 12 Iniciativa: +2 (12)

PG: 7 (2d6)

Velocidad: 9 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	8	-1 -1	DES	15	+2 +2	CON	10	+0 +0
INT	10	+0 +0	SAB	8	-1 -1	CAR	8	-1 -1

Habilidades: Sigilo +6

Equipo: dagas (3)

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 9

Idiomas: común, goblin

VD: 1/8 (25 PX; BC +2)

Acciones

Daga. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo o a distancia: +4, alcance 1,5 m o 6/18 m a distancia. Acierto: 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

Acciones adicionales

Huida veloz. El goblin realiza las acciones de distraerse o esconderse.

Guerrero goblin

Feérico Pequeño (trasgo), caótico neutral

CA: 15 Iniciativa: +2 (12)

PG: 10 (3d6)

Velocidad: 9 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	8	-1 -1	DES	15	+2 +2	CON	10	+0 +0
INT	10	+0 +0	SAB	8	-1 -1	CAR	8	-1 -1

Habilidades: Sigilo +6

Equipo: arco corto, armadura de cuero, cimitarra, escudo

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 9

Idiomas: común, goblin

VD: 1/4 (50 PX; BC +2)

Acciones

Cimitarra. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +4, alcance 1,5 m. Acierto: 5 (1d6 + 2) de daño cortante más 2 (1d4) de daño cortante si la tirada de ataque tenía ventaja.

Arco corto. Tirada de ataque a distancia: +4, alcance 24/96 m. Acierto: 5 (1d6 + 2) de daño perforante más 2 (1d4) de daño perforante si la tirada de ataque tenía ventaja.

Acciones adicionales

Huida veloz. El goblin realiza las acciones de distraerse o esconderse.

Jefe goblin

Feérico Pequeño (trasgo), caótico neutral

CA: 17

Iniciativa: +2 (12)

PG: 21 (6d6)

Velocidad: 9 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	10	+0 +0	DES	15	+2 +2	CON	10	+0 +0
INT	10	+0 +0	SAB	8	-1 -1	CAR	10	+0 +0

Habilidades: Sigilo +6

Equipo: arco corto, camisa de malla, cimitarra, escudo

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 9

Idiomas: común, goblin

VD: 1 (200 PX; BC +2)

Acciones

Ataque múltiple. El goblin realiza dos ataques con su arco corto o su cimitarra en cualquier combinación.

Cimitarra. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +4, alcance 1,5 m. Acierto: 5 (1d6 + 2) de daño cortante más 2 (1d4) de daño cortante si la tirada de ataque tenía ventaja.

Arco corto. Tirada de ataque a distancia: +4, alcance 24/96 m. Acierto: 5 (1d6 + 2) de daño perforante más 2 (1d4) de daño perforante si la tirada de ataque tenía ventaja.

Acciones adicionales

Huida veloz. El goblin realiza las acciones de distraerse o esconderse.

Reacciones

Redirigir ataque. Detonante: una criatura que el goblin pueda ver hace una tirada de ataque contra él. Respuesta: el goblin elige a un aliado Pequeño o Mediano a 1,5 m o menos de él. El goblin y ese aliado intercambian su posición y el aliado se convierte en el objetivo del ataque.

Gólem de arcilla

Gólem de arcilla

Autómata Grande, sin alineamiento

CA: 14

Iniciativa: +3 (13)

PG: 123 (13d10 + 52)

Velocidad: 9 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	20	+5 +5	DES	9	-1 -1	CON	18	+4 +4
INT	3	-4 -4	SAB	8	-1 -1	CAR	1	-5 -5

Resistencias: contundente, cortante, perforante

Inmunidades: ácido, psíquico, veneno; asustado, cansancio, envenenado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 9

Idiomas: común y otro cualquiera

VD: 9 (5000 PX; BC +4)

Atributos

Absorción de ácido. Siempre que fuese a recibir daño de ácido, el gólem no sufre ese daño y recupera una cantidad de puntos de golpe igual al daño de ácido infligido.

Berserk. Siempre que el gólem comience su turno maltrecho, tira 1d6. Si sacas un 6, el gólem se ve poseído por una furia berserk. En cada uno de los turnos que pase en este estado, el gólem atacará a la criatura más cercana que pueda ver. Si no hay ninguna criatura lo bastante próxima como para que se mueva hasta ella y la ataque, el gólem atacará a un objeto. Una vez que el gólem se ve poseído por la furia berserk, continuará así hasta que sea destruido o deje de estar maltrecho.

Forma inmutable. El gólem no puede cambiar de forma.

Resistencia mágica. El gólem tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Ataque múltiple. El gólem realiza dos ataques con su golpe o tres si ha utilizado la acción adicional de prisa en este turno.

Golpe. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +9, alcance 1,5 m. Acierto: 10 (1d10 + 5) de daño contundente más 6 (1d12) de daño de ácido y los puntos de golpe máximos del objetivo se reducen en una cantidad igual al daño de ácido sufrido.

Acciones adicionales

Prisa (recarga 5–6). El gólem realiza las acciones de correr y destrabarse.

Gólem de carne

Gólem de carne

Autómata Mediano, neutral

CA: 9 Iniciativa: –1 (9)

PG: 127 (15d8 + 60)

Velocidad: 9 m

	MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.	
FUE	19	+4 +4	DES	9	–1 –1	CON	18	+4 +4
INT	6	–2 –2	SAB	10	+0 +0	CAR	5	–3 –3

Inmunidades: relámpago, veneno; asustado, cansancio, envenenado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 10

Idiomas: entiende común y otro idioma, pero no puede hablar

VD: 5 (1800 PX; BC +3)

Atributos

Absorción de relámpago. Siempre que fuese a recibir daño de relámpago, el gólem recupera una cantidad de puntos de golpe igual al daño de relámpago infligido.

Aversión al fuego. Si el gólem recibe daño de fuego, tendrá desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de característica hasta el final de su siguiente turno.

Berserk. Siempre que el gólem comience su turno maltrecho, tira 1d6. Si sacas un 6, el gólem se ve poseído por una furia berserk. En cada uno de los turnos que pase en este estado, el gólem atacará a la criatura más cercana que pueda ver. Si no hay ninguna criatura lo bastante próxima como para que se mueva hasta ella y la ataque, el gólem atacará a un objeto. Una vez que el gólem se ve poseído por la furia berserk, continuará así hasta que sea destruido o deje de estar maltrecho.

Si el creador del gólem está a 18 m o menos de este, podrá intentar calmarlo empleando una acción para realizar una prueba de Carisma (Persuasión) con CD 15; el gólem deberá ser capaz de oír a su creador. Si supera la prueba, el gólem dejará de estar en estado berserk hasta el principio de su siguiente turno. En ese momento, volverá a tirar según su atributo Berserk si sigue maltrecho.

Forma inmutable. El gólem no puede cambiar de forma.

Resistencia mágica. El gólem tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Ataque múltiple. El gólem realiza dos ataques con su golpe.

Golpe. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +7, alcance 1,5 m. Acierto: 13 (2d8 + 4) de daño contundente más 4 (1d8) de daño de relámpago.

Gólem de hierro

Gólem de hierro

Autómata Grande, sin alineamiento

CA: 20 Iniciativa: +9 (19)

PG: 252 (24d10 + 120)

Velocidad: 9 m

	MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.	
FUE	24	+7 +7	DES	9	–1 –1	CON	20	+5 +5
INT	3	–4 –4	SAB	11	+0 +0	CAR	1	–5 –5

Inmunidades: fuego, psíquico, veneno; asustado, cansancio, envenenado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m; Percepción pasiva 10

Idiomas: entiende común y otros dos idiomas, pero no puede hablar

VD: 16 (15 000 PX; BC +5)

Atributos

Absorción de fuego. Siempre que fuese a recibir daño de fuego, el gólem recupera una cantidad de puntos de golpe igual al daño de fuego infligido.

Forma inmutable. El gólem no puede cambiar de forma.

Resistencia mágica. El gólem tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Ataque múltiple. El gólem realiza dos ataques con su brazo cuchilla o su rayo ardiente en cualquier combinación.

Brazo cuchilla. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +12, alcance 3 m. *Acierto:* 20 (3d8 + 7) de daño cortante más 10 (3d6) de daño de fuego.

Rayo ardiente. Tirada de ataque a distancia: +10, alcance 36 m. *Acierto:* 36 (8d8) de daño de fuego.

Aliento venenoso (recarga 6). Tirada de salvación de Constitución: CD 18, todas las criaturas en un cono de 18 m. *Fallo:* 55 (10d10) de daño de veneno. *Éxito:* la mitad del daño.

Gólem de piedra

Gólem de piedra

Autómata Grande, sin alineamiento

CA: 18 **Iniciativa:** +3 (13)

PG: 220 (21d10 + 105)

Velocidad: 9 m

	MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.	
FUE 22	+6	+6	DES 9	-1	-1	CON 20	+5	+5
INT 3	-4	-4	SAB 11	+0	+0	CAR 1	-5	-5

Inmunidades: psíquico, veneno; asustado, cansancio, envenenado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m; Percepción pasiva 10

Idiomas: entiende común y otros dos idiomas, pero no puede hablar

VD: 10 (5900 PX; BC +4)

Atributos

Forma inmutable. El gólem no puede cambiar de forma.

Resistencia mágica. El gólem tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Ataque múltiple. El gólem realiza dos ataques con su golpe o su rayo de fuerza en cualquier combinación.

Golpe. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +10, alcance 1,5 m. *Acierto:* 15 (2d8 + 6) de daño contundente más 9 (2d8) de daño de fuerza.

Rayo de fuerza. Tirada de ataque a distancia: +9, alcance 36 m. *Acierto:* 22 (4d10) de daño de fuerza.

Acciones adicionales

Ralentizar (recarga 5–6). El gólem lanza el conjuro *ralentizar*, que no requiere componentes y utiliza la Constitución como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 17).

Gorgon

Gorgon

Autómata Grande, sin alineamiento

CA: 19 **Iniciativa:** +0 (10)

PG: 114 (12d10 + 48)

Velocidad: 12 m

	MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.	
FUE 20	+5	+5	DES 11	+0	+0	CON 18	+4	+4
INT 2	-4	-4	SAB 12	+1	+1	CAR 7	-2	-2

Habilidades: Percepción +7

Inmunidades: cansancio, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 17

Idiomas: ninguno

VD: 5 (1800 PX; BC +3)

Acciones

Cornada. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +8, alcance 1,5 m. *Acierto:* 18 (2d12 + 5) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña y el gorgon recorre al menos 6 m en línea recta hacia ella justo antes de acertarle, tendrá el estado de derribada.

Aliento petrificador (recarga 5–6). Tirada de salvación de Constitución: CD 15, todas las criaturas en un cono de 9 m. *Primer fallo:* el objetivo tendrá el estado de apresado. Si al final de su siguiente turno sigue apresado, repetirá la tirada de salvación y se librará del efecto si la supera. *Segundo fallo:* el objetivo tendrá el estado de petrificado en vez del de apresado.

Acciones adicionales

Arrollar. Tirada de salvación de Destreza: CD 16, una criatura a 1,5 m o menos que tenga el estado de derribada. *Fallo:* 16 (2d10 + 5) de daño contundente. *Éxito:* la mitad del daño.

Grick

Grick

Aberración Mediana, sin alineamiento

CA: 14 Iniciativa: +2 (12)

PG: 54 (12d8)

Velocidad: 9 m, trepar 9 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	14	+2 +2	DES	14	+2 +2	CON	11	+0 +0
INT	3	-4 -4	SAB	14	+2 +2	CAR	5	-3 -3

Habilidades: Sigilo +4

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 12

Idiomas: ninguno

VD: 2 (450 PX; BC +2)

Acciones

Ataque múltiple. El grick realiza un ataque con su pico y uno con sus tentáculos.

Pico. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +4, alcance 1,5 m. *Acierto:* 9 (2d6 + 2) de daño perforante.

Tentáculos. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +4, alcance 1,5 m. *Acierto:* 7 (1d10 + 2) de daño cortante. Si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña, tendrá el estado de agarrada (CD 12 para escapar) por los cuatro tentáculos.

Grifo

Grifo

Monstruosidad Grande, sin alineamiento

CA: 12 Iniciativa: +2 (12)

PG: 59 (7d10 + 21)

Velocidad: 9 m, volar 24 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	18	+4 +4	DES	15	+2 +2	CON	16	+3 +3
INT	2	-4 -4	SAB	13	+1 +1	CAR	8	-1 -1

Habilidades: Percepción +5

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 15

Idiomas: ninguno

VD: 2 (450 PX; BC +2)

Acciones

Ataque múltiple. El grifo realiza dos ataques de desgarrar.

Desgarro. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +6, alcance 1,5 m. *Acierto:* 8 (1d8 + 4) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña, tendrá el estado de agarrada (CD 14 para escapar) por ambas garras delanteras del grifo.

Grimlock

Grimlock

Aberración Mediana, neutral malvada

CA: 11 Iniciativa: +1 (11)

PG: 11 (2d8 + 2)

Velocidad: 9 m, trepar 9 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	16	+3	+3	DES	12	+1	+1	CON	12	+1	+1
INT	9	-1	-1	SAB	8	-1	-1	CAR	6	-2	-2

Habilidades: Atletismo +5, Percepción +3, Sigilo +5

Sentidos: visión ciega 9 m; Percepción pasiva 13

Idiomas: ninguno

VD: 1/4 (50 PX; BC +2)

Acciones

Garrote óseo. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +5, alcance 1,5 m. *Acierto:* 6 (1d6 + 3) de daño contundente más 2 (1d4) de daño psíquico.

Guardián escudo

Guardián escudo

Autómata Grande, sin alineamiento

CA: 17 Iniciativa: -1 (9)

PG: 142 (15d10 + 60)

Velocidad: 9 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	18	+4	+4	DES	8	-1	-1	CON	18	+4	+4
INT	7	-2	-2	SAB	10	+0	+0	CAR	3	-4	-4

Inmunidades: veneno; asustado, cansancio, envenenado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión ciega 3 m, visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 10

Idiomas: entiende las órdenes recibidas en cualquier idioma, pero no puede hablar

VD: 7 (2900 PX; BC +3)

Atributos

Almacenar conjuros. El lanzador de conjuros que porte el amuleto del guardián podrá hacer que el guardián almacene un conjuro de nivel 4 o menos. Para ello, el portador deberá lanzar el conjuro sobre el guardián estando a 1,5 m o menos. Este conjuro, en vez de tener efecto, se almacenará en él. Cualquier conjuro almacenado anteriormente se perderá cuando se almacene uno nuevo. El guardián puede lanzar el conjuro almacenado siguiendo los parámetros definidos por el lanzador original sin necesidad de componentes y empleará la aptitud mágica del lanzador. Luego, el conjuro almacenado se perderá.

Regeneración. El guardián recupera 10 puntos de golpe al principio de cada uno de sus turnos si tiene al menos 1 punto de golpe.

Vínculo. El guardián está vinculado mágicamente a un amuleto. Mientras ambos se encuentren en el mismo plano de existencia, el portador del amuleto podrá llamar telepáticamente al guardián para que acuda a su lado, y el guardián conocerá la distancia que le separa del amuleto y en qué dirección se halla. Si el guardián está situado a 18 m o menos del portador del amuleto, la mitad del daño que reciba este (redondeado hacia arriba) será transferido al guardián.

Acciones

Ataque múltiple. El guardián realiza dos ataques de puñetazo.

Puñetazo. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +7, alcance 3 m. *Acierto:* 11 (2d6 + 4) de daño contundente más 7 (2d6) de daño de fuerza.

Reacciones

Protección. *Detonante:* una tirada de ataque acierta al portador del amuleto del guardián mientras está a 1,5 m o menos de él. *Respuesta:* hasta el principio del siguiente turno del guardián, el portador obtiene un bonificador de +5 a la CA, incluido contra el ataque al que reacciona, lo que puede hacer que falle.

Guardias

Guardia

Humanoide Mediano o Pequeño, neutral

CA: 16 **Iniciativa:** +1 (11)

PG: 11 (2d8 + 2)

Velocidad: 9 m

	MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.	
FUE	13	+1 +1	DES	12	+1 +1	CON	12	+1 +1
INT	10	+0 +0	SAB	11	+0 +0	CAR	10	+0 +0

Habilidades: Percepción +2

Equipo: camisa de malla, escudo, lanza

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: común

VD: 1/8 (25 PX; BC +2)

Acciones

Lanza. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo o a distancia:* +3, alcance 1,5 m o 6/18 m a distancia. *Acierto:* 4 (1d6 + 1) de daño perforante.

Capitán de la guardia

Humanoide Mediano o Pequeño, neutral

CA: 18 **Iniciativa:** +4 (14)

PG: 75 (10d8 + 30)

Velocidad: 9 m

	MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.	
FUE	18	+4 +4	DES	14	+2 +2	CON	16	+3 +3
INT	12	+1 +1	SAB	14	+2 +2	CAR	13	+1 +1

Habilidades: Atletismo +6, Percepción +4

Equipo: coraza, escudo, espada larga, jabalinas (6)

Sentidos: Percepción pasiva 14

Idiomas: común

VD: 4 (1100 PX; BC +2)

Acciones

Ataque múltiple. El guardia realiza dos ataques con su espada larga o sus jabalinas en cualquier combinación.

Espada larga. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +6, alcance 1,5 m. *Acierto:* 15 (2d10 + 4) de daño cortante.

Jabalina. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo o a distancia:* +6, alcance 1,5 m o 9/36 m a distancia. *Acierto:* 14 (3d6 + 4) de daño perforante.

Guerreros

Guerrero de infantería

Humanoide Mediano o Pequeño, neutral

CA: 13 **Iniciativa:** +0 (10)

PG: 9 (2d8)

Velocidad: 9 m

	MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.	
FUE	13	+1 +1	DES	11	+0 +0	CON	11	+0 +0
INT	8	-1 -1	SAB	11	+0 +0	CAR	8	-1 -1

Equipo: camisa de malla, lanza

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: común

VD: 1/8 (25 PX; BC +2)

Atributos

Atacar en grupo. El guerrero tiene ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del guerrero se encuentra a 1,5 m o menos de la criatura y no tiene el estado de incapacitado.

Acciones

Lanza. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo o a distancia:* +3, alcance 1,5 m o 6/18 m a distancia. *Acierto:* 4 (1d6 + 1) de daño perforante.

Guerrero veterano

Humanoide Mediano o Pequeño, neutral

CA: 17 **Iniciativa:** +3 (13)

PG: 65 (10d8 + 20)

Velocidad: 9 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	16	+3	+3	DES	13	+1	+1	CON	14	+2	+2
INT	10	+0	+0	SAB	11	+0	+0	CAR	10	+0	+0

Habilidades: Atletismo +5, Percepción +2

Equipo: armadura de bandas, ballesta pesada, espadón

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: común y otro cualquiera

VD: 3 (700 PX; BC +2)

Acciones

Ataque múltiple. El guerrero realiza dos ataques con su espadón o su ballesta pesada.

Espadón. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 1,5 m. *Acierto:* 10 (2d6 + 3) de daño cortante.

Ballesta pesada. *Tirada de ataque a distancia:* +3, alcance 30/120 m. *Acierto:* 12 (2d10 + 1) de daño perforante.

Reacciones

Parada. *Detonante:* una tirada de ataque cuerpo a cuerpo acierta al guerrero mientras sostiene un arma. *Respuesta:* el guerrero suma 2 a su CA contra ese ataque, lo que puede hacer que falle.

Guiverno

Guiverno

Dragón Grande, sin alineamiento

CA: 14 **Iniciativa:** +0 (10)

PG: 127 (15d10 + 45)

Velocidad: 9 m, volar 24 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	19	+4	+4	DES	10	+0	+0	CON	16	+3	+3
INT	5	-3	-3	SAB	12	+1	+1	CAR	6	-2	-2

Habilidades: Percepción +4

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m; Percepción pasiva 14

Idiomas: ninguno

VD: 6 (2300 PX; BC +3)

Acciones

Ataque múltiple. El guiverno realiza un ataque de mordisco y uno con su aguijón.

Aguijón. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +7, alcance 3 m. *Acierto:* 11 (2d6 + 4) de daño perforante más 24 (7d6) de daño de veneno y el objetivo tendrá el estado de envenenado hasta el principio del siguiente turno del guiverno.

Mordisco. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +7, alcance 1,5 m. *Acierto:* 13 (2d8 + 4) de daño perforante.

Gul

Gul

Muerto viviente Mediano, caótico malvado

CA: 12

Iniciativa: +2 (12)

PG: 22 (5d8)

Velocidad: 9 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	13	+1	+1	DES	15	+2	+2	CON	10	+0	+0
INT	7	-2	-2	SAB	10	+0	+0	CAR	6	-2	-2

Inmunidades: veneno; cansancio, envenenado, hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 10

Idiomas: común

VD: 1 (200 PX; BC +2)

Acciones

Ataque múltiple. El gul realiza dos ataques de mordisco.

Garra. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +4, alcance 1,5 m. *Acierto:* 4 (1d4 + 2) de daño cortante. Si el objetivo es una criatura que no sea un muerto viviente o un elfo, sufre el siguiente efecto. *Tirada de salvación de Constitución:* CD 10. *Fallo:* el objetivo tendrá el estado de paralizado hasta el final de su siguiente turno.

Mordisco. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +4, alcance 1,5 m. *Acierto:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante más 3 (1d6) de daño necrótico.

Gusano púrpura

Gusano púrpura

Monstruosidad Gargantuesca, sin alineamiento

CA: 18

Iniciativa: +3 (13)

PG: 247 (15d20 + 90)

Velocidad: 15 m, excavar 15 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	28	+9	+9	DES	7	-2	-2	CON	22	+6	+11
INT	1	-5	-5	SAB	8	-1	+4	CAR	4	-3	-3

Sentidos: sentir vibraciones 18 m, visión ciega 9 m; Percepción pasiva 9

Idiomas: ninguno

VD: 15 (13 000 PX; BC +5)

Atributos

Excavador. El gusano puede excavar a través de roca sólida a la mitad de su velocidad excavando y deja a su paso un túnel de 3 m de diámetro.

Acciones

Ataque múltiple. El gusano realiza un ataque de mordisco y uno con su aguijón de la cola.

Aguijón de la cola. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +14, alcance 3 m. *Acierto:* 16 (2d6 + 9) de daño perforante más 35 (10d6) de daño de veneno.

Mordisco. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +14, alcance 3 m. *Acierto:* 22 (3d8 + 9) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, tendrá el estado de agarrada (CD 19 para escapar) y el de apresada hasta que el agarre termine.

Acciones adicionales

Engullir. Tirada de salvación de Fuerza: CD 19, una criatura Grande o más pequeña agarrada por el gusano (puede tener hasta tres criaturas engullidas a la vez). *Fallo:* el objetivo será engullido por el gusano y se pondrá fin al estado de agarrado. Una criatura engullida tendrá los estados de apresada y cegada, tendrá cobertura completa contra los ataques y otros efectos fuera del gusano y recibirá 17 (5d6) de daño de ácido al principio de cada turno del gusano.

Si el gusano sufre 30 o más de daño en un solo turno por parte de una criatura que esté dentro de él, deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 21 al final de ese turno o regurgitará a todas las criaturas engullidas, que caerán en espacios a 1,5 m o menos del gusano y tendrán el estado de derribadas. Si el gusano muere, cualquier criatura engullida dejará de tener el estado de apresada y podrá gastar 6 m de movimiento para escapar del cadáver, del que saldrá con el estado de derribada.

Hezrou

Hezrou

Infernal Grande (demonio), caótico malvado

CA: 18 **Iniciativa:** +6 (16)

PG: 157 (15d10 + 75)

Velocidad: 9 m

	MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.	
FUE 19	+4	+7	DES 17	+3	+3	CON 20	+5	+8
INT 5	-3	-3	SAB 12	+1	+4	CAR 13	+1	+1

Resistencias: frío, fuego, relámpago

Inmunidades: veneno; envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m; Percepción pasiva 11

Idiomas: abisal; telepatía 36 m

VD: 8 (3900 PX; BC +3)

Atributos

Hedor. Tirada de salvación de Constitución: CD 16, cualquier criatura que empiece su turno en una emanación de 3 m que se origina en el hezrou. *Fallo:* el objetivo tendrá el estado de envenenado hasta el principio de su siguiente turno.

Recuperación demoníaca. Si el hezrou muere fuera del Abismo, su cuerpo se disuelve en icor, obtiene un

cuerpo nuevo al instante y revive con todos sus puntos de golpe en algún lugar del Abismo.

Resistencia mágica. El hezrou tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Ataque múltiple. El hezrou hace tres ataques de desgarro.

Desgarro. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +7, alcance 1,5 m. *Acierto:* 6 (1d4 + 4) de daño cortante más 9 (2d8) de daño de veneno.

Acciones adicionales

Salto. El hezrou gasta 3 m de movimiento para saltar hasta 9 m.

Hidra

Hidra

Monstruosidad Enorme, sin alineamiento

CA: 15 **Iniciativa:** +4 (14)

PG: 184 (16d12 + 80)

Velocidad: 12 m, nadar 12 m

	MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.	
FUE 20	+5	+5	DES 12	+1	+1	CON 20	+5	+5
INT 2	-4	-4	SAB 10	+0	+0	CAR 7	-2	-2

Habilidades: Percepción +6

Inmunidades: asustado, aturdido, cegado, ensordecido, hechizado, inconsciente

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 16

Idiomas: ninguno

VD: 8 (3900 PX; BC +3)

Atributos

Aguantar la respiración. La hidra puede aguantar la respiración durante 1 hora.

Cabezas reactivas. Por cada cabeza que tenga además de la primera, la hidra obtiene una reacción adicional que solo puede usar para realizar ataques de oportunidad.

Múltiples cabezas. La hidra tiene cinco cabezas. Si recibe 25 o más de daño en un solo turno, perderá una de sus cabezas. Si todas sus cabezas mueren, la hidra morirá. Al final de cada uno de sus turnos, mientras tenga al menos una cabeza viva, a la hidra le crecerán dos cabezas por cada cabeza que haya muerto desde su último turno, a menos que haya recibido daño de fuego desde su último turno. Cuando le crecen nuevas cabezas, la hidra recupera 20 puntos de golpe.

Acciones

Ataque múltiple. La hidra realiza un ataque de mordisco por cada cabeza que tenga.

Mordisco. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +8, alcance 3 m. Acierto: 10 (1d10 + 5) de daño perforante.

Hipogrifo

Hipogrifo

Monstruosidad Grande, sin alineamiento

CA: 11 Iniciativa: +1 (11)

PG: 26 (4d10 + 4)

Velocidad: 12 m, volar 18 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	17	+3 +3	DES	13	+1 +1	CON	13	+1 +1
INT	2	-4 -4	SAB	12	+1 +1	CAR	8	-1 -1

Habilidades: Percepción +5

Sentidos: Percepción pasiva 15

Idiomas: ninguno

VD: 1 (200 PX; BC +2)

Atributos

Pasar volando. El hipogrifo no provoca ataques de oportunidad cuando vuela para ponerse fuera del alcance de un enemigo.

Acciones

Ataque múltiple. El hipogrifo realiza dos ataques de desgarro.

Desgarro. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +5, alcance 1,5 m. Acierto: 7 (1d8 + 3) de daño cortante.

Hobgoblins

Guerrero hobgoblin

Feérico Mediano (trasgo), legal malvado

CA: 18 Iniciativa: +3 (13)

PG: 11 (2d8 + 2)

Velocidad: 9 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	13	+1 +1	DES	12	+1 +1	CON	12	+1 +1
INT	10	+0 +0	SAB	10	+0 +0	CAR	9	-1 -1

Equipo: arco largo, escudo, espada larga, media armadura

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 10

Idiomas: común, goblin

VD: 1/2 (100 PX; BC +2)

Atributos

Atacar en grupo. El hobgoblin tiene ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del hobgoblin se encuentra a 1,5 m o menos de la criatura y no tiene el estado de incapacitado.

Acciones

Espada larga. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +3, alcance 1,5 m. Acierto: 12 (2d10 + 1) de daño cortante.

Arco largo. Tirada de ataque a distancia: +3, alcance 45/180 m. Acierto: 5 (1d8 + 1) de daño perforante más 7 (3d4) de daño de veneno.

Capitán hobgoblin

Feérico Mediano (trasgo), legal malvado

CA: 17 Iniciativa: +4 (14)

PG: 58 (9d8 + 18)

Velocidad: 9 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	15	+2 +2	DES	14	+2 +2	CON	14	+2 +2
INT	12	+1 +1	SAB	10	+0 +0	CAR	13	+1 +1

Equipo: arco largo, espadón, media armadura

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 10

Idiomas: común, goblin

VD: 3 (700 PX; BC +2)

Atributos

Aura de autoridad. Mientras estén en una emanación de 3 m que se origina en el hobgoblin, este y sus aliados tendrán ventaja en las tiradas de ataque y las tiradas de salvación, siempre que el hobgoblin no tenga el estado de incapacitado.

Acciones

Ataque múltiple. El hobgoblin realiza dos ataques con su arco largo o su espadón en cualquier combinación.

Espadón. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +4, alcance 1,5 m. Acierto: 9 (2d6 + 2) de daño cortante más 3 (1d6) de daño de veneno.

Arco largo. Tirada de ataque a distancia: +4, alcance 45/180 m. Acierto: 6 (1d8 + 2) de daño perforante más 5 (2d4) de daño de veneno.

Hombre jabalí

Hombre jabalí

Monstruosidad Mediana o Pequeña (licántropo), neutral malvada

CA: 15 Iniciativa: +2 (12)

PG: 97 (15d8 + 30)

Velocidad: 9 m, 12 m (solo en forma de jabalí)

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	17	+3 +3	DES	10	+0 +0	CON	15	+2 +2
INT	10	+0 +0	SAB	11	+0 +0	CAR	8	-1 -1

Habilidades: Percepción +2

Equipo: jabalinas (6)

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: común (no puede hablar en forma de jabalí)

VD: 4 (1100 PX; BC +2)

Acciones

Ataque múltiple. El hombre jabalí realiza dos ataques con sus colmillos o sus jabalinas en cualquier combinación. Puede sustituir uno de ellos por un ataque de mordisco.

Colmillos (solo en forma de jabalí o híbrida). *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 1,5 m. *Acierto:* 10 (2d6 + 3) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña y el hombre jabalí recorre al menos 6 m en línea recta hacia ella justo antes de acertarle, esta recibirá 7 (2d6) de daño perforante adicional y tendrá el estado de derribada.

Mordisco (solo en forma de jabalí o híbrida). *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 1,5 m. *Acierto:* 12 (2d8 + 3) de daño perforante. Si el objetivo es un humanoide, sufre el siguiente efecto. *Tirada de salvación de Constitución:* CD 12. *Fallo:* el objetivo estará maldito. Si los puntos de golpe del objetivo maldito se reducen a 0, en vez de ello, se convertirá en un **hombre jabalí** controlado por el GM y tendrá 10 puntos de golpe. *Éxito:* el objetivo será inmune a la maldición de este hombre jabalí durante 24 horas.

Jabalina (solo en forma humanoide o híbrida). *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo o a distancia:* +5, alcance 1,5 m o 9/36 m a distancia. *Acierto:* 13 (3d6 + 3) de daño perforante.

Acciones adicionales

Cambio de forma. El hombre jabalí adopta la forma de un híbrido de jabalí-humanoide Mediano o de un jabalí Pequeño, o recupera su verdadera forma humanoide. Su perfil, salvo por el tamaño, es el mismo en todas las formas. Cualquier equipo que vista o lleve no se transformará.

Hombre lobo

Hombre lobo

Monstruosidad Mediana o Pequeña (licántropo), caótica malvada

CA: 15 **Iniciativa:** +4 (14)

PG: 71 (11d8 + 22)

Velocidad: 9 m, 12 m (solo en forma de lobo)

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	16	+3 +3	DES	14	+2 +2	CON	14	+2 +2
INT	10	+0 +0	SAB	11	+0 +0	CAR	10	+0 +0

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +4

Equipo: arco largo

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 14

Idiomas: común (no puede hablar en forma de lobo)

VD: 3 (700 PX; BC +2)

Atributos

Atacar en manada. El hombre lobo tiene ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del hombre lobo se encuentra a 1,5 m o menos de la criatura y no tiene el estado de incapacitado.

Acciones

Ataque múltiple. El hombre lobo realiza dos ataques con su arañazo o su arco largo en cualquier combinación. Puede sustituir uno de ellos por un ataque de mordisco.

Arañazo. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 1,5 m. *Acierto:* 10 (2d6 + 3) de daño cortante.

Mordisco (solo en forma de lobo o híbrida). *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 1,5 m. *Acierto:* 12 (2d8 + 3) de daño perforante. Si el objetivo es un humanoide, sufre el siguiente efecto. *Tirada de salvación de Constitución:* CD 12. *Fallo:* el objetivo estará maldito. Si los puntos de golpe del objetivo maldito se reducen a 0, en vez de ello, se convertirá en un **hombre lobo** controlado por el GM y tendrá 10 puntos de golpe. *Éxito:* el objetivo será inmune a la maldición de este hombre lobo durante 24 horas.

Arco largo (solo en forma humanoide o híbrida). *Tirada de ataque a distancia:* +4, alcance 45/180 m. *Acierto:* 11 (2d8 + 2) de daño perforante.

Acciones adicionales

Cambio de forma. El hombre lobo adopta la forma de un híbrido de lobo-humanoide Grande o de un lobo Mediano, o recupera su verdadera forma humanoide. Su perfil, salvo por el tamaño, es el mismo en todas las formas. Cualquier equipo que vista o lleve no se transformará.

Hombre oso

Hombre oso

Monstruosidad Mediana o Pequeña (licántropo), neutral buena

CA: 15 **Iniciativa:** +3 (13)

PG: 135 (18d8 + 54)

Velocidad: 9 m, 12 m (solo en forma de oso), trepar 9 m (solo en forma de oso)

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	19	+4 +4	DES	10	+0 +0	CON	17	+3 +3
INT	11	+0 +0	SAB	12	+1 +1	CAR	12	+1 +1

Habilidades: Percepción +7

Equipo: hachas de mano (4)

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 17

Idiomas: común (no puede hablar en forma de oso)

VD: 5 (1800 PX; BC +3)

Acciones

Ataque múltiple. El hombre oso realiza dos ataques de desgarrar o con sus hachas de mano en cualquier combinación. Puede sustituir uno de ellos por un ataque de mordisco.

Desgarro (solo en forma de oso o híbrida). Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +7, alcance 1,5 m. Acierto: 13 (2d8 + 4) de daño cortante.

Hacha de mano (solo en forma humanoide o híbrida). Tirada de ataque cuerpo a cuerpo o a distancia: +7, alcance 1,5 m o 6/18 m a distancia. Acierto: 14 (3d6 + 4) de daño cortante.

Mordisco (solo en forma de oso o híbrida). Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +7, alcance 1,5 m. Acierto: 17 (2d12 + 4) de daño perforante. Si el objetivo es un humanoide, sufre el siguiente efecto. Tirada de salvación de Constitución: CD 14. Fallo: el objetivo estará maldito. Si los puntos de golpe del objetivo maldito se reducen a 0, en vez de ello, se convertirá en un **hombre oso** controlado por el GM y tendrá 10 puntos de golpe. Éxito: el objetivo será inmune a la maldición de este hombre oso durante 24 horas.

Acciones adicionales

Cambio de forma. El hombre oso adopta la forma de un híbrido de oso-humanoide Grande o de un oso Grande, o recupera su verdadera forma humanoide. Su perfil, salvo por el tamaño, es el mismo en todas las formas. Cualquier equipo que vista o lleve no se transformará.

Hombre rata

Hombre rata

Monstruosidad Mediana o Pequeña (licántropo), legal malvada

CA: 13 Iniciativa: +3 (13)

PG: 60 (11d8 + 11)

Velocidad: 9 m, trepar 9 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	10	+0	+0	DES	16	+3	+3	CON	12	+1	+1
INT	11	+0	+0	SAB	10	+0	+0	CAR	8	-1	-1

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +5

Equipo: ballesta de mano

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 14

Idiomas: común (no puede hablar en forma de rata)

VD: 2 (450 PX; BC +2)

Acciones

Ataque múltiple. El hombre rata realiza dos ataques con su arañazo o su ballesta de mano en cualquier combinación. Puede sustituir uno de ellos por un ataque de mordisco.

Arañazo. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +5, alcance 1,5 m. Acierto: 6 (1d6 + 3) de daño cortante.

Mordisco (solo en forma de rata o híbrida). Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +5, alcance 1,5 m. Acierto: 8 (2d4 + 3) de daño perforante. Si el objetivo es un humanoide, sufre el siguiente efecto. Tirada de salvación de Constitución: CD 11. Fallo: el objetivo estará maldito. Si los puntos de golpe del objetivo maldito se reducen a 0, en vez de ello, se convertirá en un **hombre rata** controlado por el GM y tendrá 10 puntos de golpe. Éxito: el objetivo será inmune a la maldición de este hombre rata durante 24 horas.

Ballesta de mano (solo en forma humanoide o híbrida). Tirada de ataque a distancia: +5, alcance 9/36 m. Acierto: 6 (1d6 + 3) de daño perforante.

Acciones adicionales

Cambio de forma. El hombre rata adopta la forma de un híbrido de rata-humanoide Mediano o de una rata Pequeña, o recupera su verdadera forma humanoide. Su perfil, salvo por el tamaño, es el mismo en todas las formas. Cualquier equipo que vista o lleve no se transformará.

Hombre tigre

Hombre tigre

Monstruosidad Mediana o Pequeña (licántropo), neutral

CA: 12 Iniciativa: +2 (12)

PG: 120 (16d8 + 48)

Velocidad: 9 m, 12 m (solo en forma de tigre)

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	17	+3 +3	DES	15	+2 +2	CON	16	+3 +3
INT	10	+0 +0	SAB	13	+1 +1	CAR	11	+0 +0

Habilidades: Percepción +5, Sigilo +4

Equipo: arco largo

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 15

Idiomas: común (no puede hablar en forma de tigre)

VD: 4 (1100 PX; BC +2)

Acciones

Ataque múltiple. El hombre tigre realiza dos ataques con su arañazo o su arco largo en cualquier combinación. Puede sustituir uno de ellos por un ataque de mordisco.

Arañazo. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +5, alcance 1,5 m. Acierto: 10 (2d6 + 3) de daño cortante.

Mordisco (solo en forma de tigre o híbrida). Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +5, alcance 1,5 m. Acierto: 12 (2d8 + 3) de daño perforante. Si el objetivo es un humanoide, sufre el siguiente efecto. Tirada de salvación de Constitución: CD 13. Fallo: el objetivo estará maldito. Si los puntos de golpe del objetivo maldito se

reducen a 0, en vez de ello, se convertirá en un **hombre tigre** controlado por el GM y tendrá 10 puntos de golpe. *Éxito:* el objetivo será inmune a la maldición de este hombre tigre durante 24 horas.

Arco largo (solo en forma humanoide o híbrida).

Tirada de ataque a distancia: +4, alcance 45/180 m.

Acierto: 11 (2d8 + 2) de daño perforante.

Acciones adicionales

Cambio de forma. El hombre tigre adopta la forma de un híbrido de tigre-humanoide Grande o de un tigre Grande, o recupera su verdadera forma humanoide. Su perfil, salvo por el tamaño, es el mismo en todas las formas. Cualquier equipo que vista o lleve no se transformará.

Merodear (solo en forma de tigre o híbrida). El hombre tigre se mueve hasta su velocidad sin provocar ataques de oportunidad. Al final de este movimiento, puede usar la acción de esconderse.

Homúnculo

Homúnculo

Autómata Diminuto, neutral

CA: 13 **Iniciativa:** +2 (12)

PG: 4 (1d4 + 2)

Velocidad: 6 m, volar 12 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	4	-3	-3	DES	15	+2	+2	CON	14	+2	+2
INT	10	+0	+0	SAB	10	+0	+2	CAR	7	-2	+0

Inmunidades: veneno; envenenado, hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 10

Idiomas: entiende común y otro idioma, pero no puede hablar

VD: 0 (10 PX; BC +2)

Atributos

Enlace telepático. Mientras el homúnculo se encuentre en el mismo plano de existencia que su amo, los dos pueden comunicarse telepáticamente entre sí.

Acciones

Mordisco. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +4, alcance 1,5 m. *Acierto:* 1 de daño perforante y el objetivo sufrirá el siguiente efecto. *Tirada de salvación de Constitución:* CD 12. *Fallo:* el objetivo tendrá el estado de envenenado hasta el final del siguiente turno del homúnculo. *Fallo por 5 o más:* el objetivo tendrá el estado de envenenado durante 1 minuto. Mientras esté envenenado, tendrá el estado de inconsciente, que terminará antes si recibe cualquier daño.

Hongos

Hongo chillón

Planta Mediana, sin alineamiento

CA: 5 **Iniciativa:** -5 (5)

PG: 13 (3d8)

Velocidad: 1,5 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	1	-5 -5	DES	1	-5 -5	CON	10	+0 +0
INT	1	-5 -5	SAB	3	-4 -4	CAR	1	-5 -5

Inmunidades: asustado, cegado, ensordecido, hechizado

Sentidos: visión ciega 9 m; Percepción pasiva 6

Idiomas: ninguno

VD: 0 (0 PX; BC +2)

Reacciones

Chillar. *Detonante:* una criatura o una fuente de luz brillante se acerca a 9 m o menos del chillón. *Respuesta:* el chillón emite un grito audible a 90 m de él durante 1 minuto o hasta que muera.

Hongo violeta

Planta Mediana, sin alineamiento

CA: 5 **Iniciativa:** -5 (5)

PG: 18 (4d8)

Velocidad: 1,5 m

		MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.	
FUE	3	-4	-4	DES	1	-5	-5	CON	10	+0	+0
INT	1	-5	-5	SAB	3	-4	-4	CAR	1	-5	-5

Inmunidades: asustado, cegado, ensordecido, hechizado

Sentidos: visión ciega 9 m; Percepción pasiva 6

Idiomas: ninguno

VD: 1/4 (50 PX; BC +2)

Acciones

Ataque múltiple. El hongo realiza dos ataques con su toque putrefacto.

Toque putrefacto. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +2, alcance 3 m. *Acierto:* 4 (1d8) de daño necrótico.

Huargo

Huargo

Feérico Grande, neutral malvado

CA: 13 **Iniciativa:** +1 (11)

PG: 26 (4d10 + 4)

Velocidad: 15 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	16	+3	+3	DES	13	+1	+1	CON	13	+1	+1
INT	7	-2	-2	SAB	11	+0	+0	CAR	8	-1	-1

Habilidades: Percepción +4

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 14

Idiomas: goblin, huargo

VD: 1/2 (100 PX; BC +2)

Acciones

Mordisco. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +5, alcance 1,5 m. *Acierto:* 7 (1d8 + 3) de daño perforante y la siguiente tirada de ataque realizada contra el objetivo antes del principio del siguiente turno del huargo tendrá ventaja.

Ifrit

Ifrit

Elemental Grande (genio), neutral

CA: 17 **Iniciativa:** +1 (11)

PG: 212 (17d10 + 119)

Velocidad: 12 m, volar 18 m (levitar)

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE 22	+6	+6	DES 12	+1	+1	CON 24	+7	+7
INT 16	+3	+3	SAB 15	+2	+6	CAR 19	+4	+8

Inmunidades: fuego

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m; Percepción pasiva 12

Idiomas: primordial (ígneo)

VD: 11 (7200 PX; BC +4)

Atributos

Deseos. El ifrit tiene un 30 % de probabilidad de conocer el conjuro *deseo*. Si es así, puede lanzarlo en nombre de una criatura que no sea un genio y que pida un deseo de tal modo que el ifrit pueda entenderlo. Si el ifrit lanza el conjuro para esa criatura, no sufrirá los efectos de la tensión del conjuro. Cuando lo haya lanzado tres veces, el ifrit no podrá volver a hacerlo hasta pasados 365 días.

Recuperación elemental. Si el ifrit muere fuera del Plano Elemental del Fuego, su cuerpo se convierte en ceniza, obtiene un cuerpo nuevo tras 1d4 días y revive con todos sus puntos de golpe en algún lugar del Plano del Fuego.

Resistencia mágica. El ifrit tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Ataque múltiple. El ifrit realiza tres ataques con su hoja candente o su acción de arrojar llama en cualquier combinación.

Hoja candente. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +10, alcance 1,5 m. *Acierto:* 13 (2d6 + 6) de daño cortante más 13 (2d12) de daño de fuego.

Arrojar llama. Tirada de ataque a distancia: +8, alcance 36 m. *Acierto:* 24 (7d6) de daño de fuego.

Lanzamiento de conjuros. El ifrit lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 16):

A voluntad: detectar magia, elementalismo

1/día cada uno: desplazamiento entre planos, don de lenguas, forma gaseosa, imagen mayor, invisibilidad, muro de fuego (versión de nivel 7)

Íncubo

Íncubo

Infernal Mediano, neutral malvado

CA: 15 **Iniciativa:** +3 (13)

PG: 66 (12d8 + 12)

Velocidad: 9 m, volar 18 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	8	-1	-1	DES	17	+3	+3	CON	13	+1	+1
INT	15	+2	+2	SAB	12	+1	+1	CAR	20	+5	+5

Habilidades: Engaño +9, Percepción +5, Perspicacia +5, Persuasión +9, Sigilo +7

Resistencias: frío, fuego, psíquico, veneno

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 15

Idiomas: abisal, común, infernal; telepatía 18 m

VD: 4 (1100 PX; BC +2)

Atributos

Forma de súcubo. Cuando el íncubo finaliza un descanso largo, puede adoptar la forma de un **súcubo** y pasar a utilizar ese perfil en lugar de este. Cualquier equipo que vista o lleve no se transformará.

Acciones

Ataque múltiple. El íncubo realiza dos ataques con su toque inquietante.

Toque inquietante. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +7, alcance 1,5 m. *Acierto:* 15 (3d6 + 5) de daño psíquico y el objetivo estará maldito durante 24 horas o hasta que el íncubo muera. Hasta que la maldición termine, el objetivo no obtendrá ningún beneficio al finalizar descansos cortos.

Lanzamiento de conjuros. El íncubo lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 15):

A voluntad: disfrazarse, excursión etérea

1/día cada uno: ensueño, patrón hipnótico

Acciones adicionales

Pesadilla (recarga 6). Tirada de salvación de Sabiduría: CD 15, una criatura que el íncubo pueda ver a 18 m o menos. **Fallo:** si el objetivo tiene 20 puntos de golpe o menos, tendrá el estado de inconsciente durante 1 hora, hasta que reciba daño o hasta que una criatura a 1,5 m o menos lleve a cabo una acción para despertarlo. De lo contrario, el objetivo recibe 18 (4d8) de daño psíquico.

Kobold

Guerrero kobold

Dragón Pequeño, neutral

CA: 14 **Iniciativa:** +2 (12)

PG: 7 (3d6 – 3)

Velocidad: 9 m

	MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.	
FUE	7	-2 -2	DES	15	+2 +2	CON	9	-1 -1
INT	8	-1 -1	SAB	7	-2 -2	CAR	8	-1 -1

Equipo: dagas (3)

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 8

Idiomas: común, dracónico

VD: 1/8 (25 PX; BC +2)

Atributos

Atacar en manada. El kobold tiene ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del kobold se encuentra a 1,5 m o menos de la criatura y no tiene el estado de incapacitado.

Sensibilidad a la luz solar. Bajo la luz del sol, el kobold tiene desventaja en las pruebas de característica y las tiradas de ataque.

Acciones

Daga. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo o a distancia: +4, alcance 1,5 m o 6/18 m a distancia. **Acierto:** 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

Kraken

Kraken

Monstruosidad Gargantuesca (titán), caótica malvada

CA: 18 **Iniciativa:** +14 (24)

PG: 481 (26d20 + 208)

Velocidad: 9 m, nadar 36 m

	MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.	
FUE	30	+10 +17	DES	11	+0 +7	CON	26	+8 +15
INT	22	+6 +6	SAB	18	+4 +11	CAR	20	+5 +5

Habilidades: Historia +13, Percepción +11

Inmunidades: frío, relámpago; agarrado, apresado, asustado, paralizado

Sentidos: visión verdadera 36 m; Percepción pasiva 21

Idiomas: entiende abisal, celestial, infernal y primordial, pero no puede hablar; telepatía 36 m

VD: 23 (50 000 PX o 62 000 en la guarida; BC +7)

Atributos

Anfibio. El kraken puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Monstruo de asedio. El kraken inflige el doble de daño a objetos y estructuras.

Resistencia legendaria (4/día o 5/día en la guarida).

El kraken puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Acciones

Ataque múltiple. El kraken realiza dos ataques con sus tentáculos y lleva a cabo una acción de engullir, lanzar o relámpago.

Tentáculo. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +17, alcance 9 m. **Acierto:** 24 (4d6 + 10) de daño contundente. El objetivo tendrá el estado de agarrado (CD 20 para escapar) por uno de los diez tentáculos y el de apresado hasta que el agarre termine.

Engullir. Tirada de salvación de Destreza: CD 25, una criatura agarrada por el kraken (puede tener hasta cuatro criaturas engullidas a la vez). **Fallo:** 23 (3d8 + 10) de daño perforante. Si el objetivo es Grande o más pequeño, será engullido y dejará de estar agarrado. Una criatura engullida tendrá el estado de apresada, tendrá cobertura completa contra los ataques y otros efectos fuera del kraken y recibirá 24 (7d6) de daño de ácido al principio de cada uno de sus propios turnos.

Si el kraken sufre 50 o más de daño en un solo turno por parte de una criatura que esté dentro de él, deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 25 al final de ese turno o regurgitará a todas las criaturas engullidas, que caerán en espacios a 3 m o menos del kraken y tendrán el estado de derribadas. Si el kraken muere, cualquier criatura engullida dejará de tener el estado de apresada y podrá gastar 4,5 m de movimiento para escapar del cadáver, del que saldrá con el estado de derribada.

Lanzar. El kraken lanza una criatura Grande o más pequeña que tenga agarrada a un espacio que pueda ver a 18 m o menos de él que no esté en el aire. Tirada de salvación de Destreza: CD 25, la criatura lanzada y todas las criaturas en el espacio de destino. **Fallo:** 18 (4d8) de daño contundente y el objetivo tiene el estado de derribado. **Éxito:** solo la mitad del daño.

Relámpago. Tirada de salvación de Destreza: CD 23, una criatura que el kraken pueda ver a 36 m o menos. **Fallo:** 33 (6d10) de daño de relámpago. **Éxito:** la mitad del daño.

Acciones legendarias

Usos de acciones legendarias: 3 (4 en la guarida). Justo después del turno de otra criatura, el kraken puede emplear un uso para llevar a cabo una de las siguientes acciones. El kraken recupera todos los usos al principio de cada uno de sus turnos.

Golpe de tormenta. El kraken utiliza su relámpago.

Tinta tóxica. Tirada de salvación de Constitución: CD 23, todas las criaturas en una emanación de 4,5 m que se origina en el kraken mientras esté bajo el agua. **Fallo:** el objetivo tendrá los estados de cegado y envenenado hasta el final del siguiente turno del kraken. Después, el kraken se mueve hasta su velocidad. **Fallo o éxito:** el kraken no puede volver a realizar esta acción hasta el principio de su siguiente turno.

Lacero

Lacero

Aberración Grande, neutral malvada

CA: 20 **Iniciativa:** +5 (15)

PG: 93 (11d10 + 33)

Velocidad: 3 m, trepar 6 m

	MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.	
FUE 18	+4	+4	DES 8	-1	-1	CON 17	+3	+3
INT 7	-2	-2	SAB 16	+3	+3	CAR 6	-2	-2

Habilidades: Percepción +6, Sigilo +5

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 16

Idiomas: ninguno

VD: 5 (1800 PX; BC +3)

Atributos

Trepar cual arácnido. El lacero puede trepar por superficies difíciles e incluso recorrer techos sin tener que realizar pruebas de característica.

Acciones

Ataque múltiple. El lacero realiza dos ataques con sus tentáculos, usa la acción de atraer y hace dos ataques de mordisco.

Mordisco. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +7, alcance 1,5 m. **Acierto:** 17 (3d8 + 4) de daño perforante.

Tentáculo. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +7, alcance 18 m. **Acierto:** el objetivo tendrá el estado de agarrado (CD 14 para escapar) por uno de los seis tentáculos y el de envenenado hasta que el agarre termine.

El tentáculo se puede dañar y soltará a una criatura agarrada cuando se destruya (CA de 20, 10 pg e inmunidad al daño psíquico y de veneno). Dañar el tentá-

culo no daña al lacero y un tentáculo destruido vuelve a crecer al principio del siguiente turno del lacero.

Atraer. El lacero arrastra a todas las criaturas que tenga agarradas hasta 9 m en línea recta hacia él.

Lamia

Lamia

Infernal Grande, caótico malvado

CA: 13 **Iniciativa:** +1 (11)

PG: 97 (13d10 + 26)

Velocidad: 12 m

	MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.	
FUE 16	+3	+3	DES 13	+1	+1	CON 15	+2	+2
INT 14	+2	+2	SAB 15	+2	+2	CAR 16	+3	+3

Habilidades: Engaño +7, Perspicacia +4, Sigilo +5

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 12

Idiomas: abisal, común

VD: 4 (1100 PX; BC +2)

Acciones

Ataque múltiple. La lamia realiza dos ataques con sus garras. Puede sustituir un ataque por un uso de su toque corruptor.

Garra. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +5, alcance 1,5 m. **Acierto:** 7 (1d8 + 3) de daño cortante más 7 (2d6) de daño psíquico.

Lanzamiento de conjuros. La lamia lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 13):

A voluntad: *disfrazarse* (puede presentarse como un bípodo Grande o Mediano), *ilusión menor*
1/día cada uno: *escudriñar*, *geas*, *imagen mayor*

Toque corruptor. Tirada de salvación de Sabiduría: CD 13, una criatura que la lamia pueda ver a 1,5 m o menos. **Fallo:** 13 (3d8) de daño psíquico y el objetivo estará maldito durante 1 hora. Hasta que se levante la maldición, el objetivo tendrá los estados de envenenado y hechizado.

Acciones adicionales

Salto. La lamia gasta 3 m de movimiento para saltar hasta 9 m.

Lémur

Lémur

Infernal Mediano (diablo), legal malvado

CA: 9 **Iniciativa:** -3 (7)

PG: 9 (2d8)

Velocidad: 6 m

		MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.	
FUE	10	+0	+0	DES	5	-3	-3	CON	11	+0	+0
INT	1	-5	-5	SAB	11	+0	+0	CAR	3	-4	-4

Resistencias: frío

Inmunidades: fuego, veneno; asustado, envenenado, hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m (no afectada por la oscuridad mágica); Percepción pasiva 10

Idiomas: entiende infernal, pero no puede hablar

VD: 0 (10 PX; BC +2)

Atributos

Recuperación en los Infiernos. Si el lémur muere en los Nueve Infiernos, revive con todos sus puntos de golpe al cabo de 1d10 días salvo si lo mata una criatura bajo los efectos de un conjuro *bendición* o si se rocían sus restos con agua bendita.

Acciones

Baba repulsiva. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +2, alcance 1,5 m. Acierto: 2 (1d4) de daño de veneno.

Liche

Liche

Muerto viviente Mediano (mago), neutral malvado

CA: 20 **Iniciativa:** +17 (27)

PG: 315 (42d8 + 126)

Velocidad: 9 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	11	+0	+0	DES	16	+3	+10	CON	16	+3	+10
INT	21	+5	+12	SAB	14	+2	+9	CAR	16	+3	+3

Habilidades: Conocimiento arcano +19, Historia +12, Percepción +9, Perspicacia +9

Resistencias: frío, relámpago

Inmunidades: necrótico, veneno; asustado, cansancio, envenenado, hechizado, paralizado

Equipo: saquito de componentes

Sentidos: visión verdadera 36 m; Percepción pasiva 19

Idiomas: todos

VD: 21 (33 000 PX o 41 000 en la guarida; BC +7)

Atributos

Recipiente espiritual. Si lo destruyen, el liche se recompondrá al cabo de 1d10 días si tiene un recipiente espiritual y revivirá con todos sus puntos de golpe. El nuevo cuerpo aparecerá en un espacio sin ocupar en la guarida del liche.

Resistencia legendaria (4/día o 5/día en la guarida).

El liche puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Acciones

Ataque múltiple. El liche realiza tres ataques con su estallido sobrenatural o su toque paralizante en cualquier combinación.

Estallido sobrenatural. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo o a distancia: +12, alcance 1,5 m o 36 m a distancia. Acierto: 31 (4d12 + 5) de daño de fuerza.

Toque paralizante. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +12, alcance 1,5 m. Acierto: 15 (3d6 + 5) de daño de frío y el objetivo tendrá el estado de paralizado hasta el principio del siguiente turno del liche.

Lanzamiento de conjuros. El liche lanza uno de los siguientes conjuros, que utiliza la Inteligencia como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 20):

A voluntad: bola de fuego (versión de nivel 5), detectar magia, detectar pensamientos, disipar magia, invisibilidad, mano de mago, prestidigitación, relámpago (versión de nivel 5)

2/día cada uno: animar a los muertos, desplazamiento entre planos, puerta dimensional

1/día cada uno: dedo de la muerte, escudriñar, palabra de poder: matar, relámpago en cadena

Reacciones

Magia protectora. El liche lanza *contrahechizo* o *escudo* en respuesta al desencadenante de esos conjuros, usando la misma aptitud mágica que para su lanzamiento de conjuros.

Acciones legendarias

Usos de acciones legendarias: 3 (4 en la guarida). Justo después del turno de otra criatura, el liche puede emplear un uso para llevar a cabo una de las siguientes acciones. El liche recupera todos los usos al principio de cada uno de sus turnos.

Mirada aterradora. El liche lanza *terror* usando la misma aptitud mágica que para su lanzamiento de conjuros. el liche no puede volver a realizar esta acción hasta el principio de su siguiente turno.

Perturbar vida. Tirada de salvación de Constitución: CD 20, todas las criaturas que no sean muertos vivientes en una emanación de 6 m que se origina en el liche. Fallo: 31 (9d6) de daño necrótico. Éxito: la mitad del daño. Fallo o éxito: el liche no puede volver a realizar esta acción hasta el principio de su siguiente turno.

Teletransporte letal. El liche se teletransporta hasta 18 m a un espacio sin ocupar que pueda ver y todas las criaturas a 3 m o menos del espacio que abandonó reciben 11 (2d10) de daño necrótico.

Lobo invernal

Lobo invernal

Monstruosidad Grande, neutral malvada

CA: 13 Iniciativa: +1 (11)

PG: 75 (10d10 + 20)

Velocidad: 15 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	18	+4	+4	DES	13	+1	+1	CON	14	+2	+2
INT	7	-2	-2	SAB	12	+1	+1	CAR	8	-1	-1

Habilidades: Percepción +5, Sigilo +5

Inmunidades: frío

Sentidos: Percepción pasiva 15

Idiomas: común, gigante

VD: 3 (700 PX; BC +2)

Atributos

Atacar en manada. El lobo tiene ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del lobo se encuentra a 1,5 m o menos de la criatura y no tiene el estado de incapacitado.

Acciones

Mordisco. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +6, alcance 1,5 m. Acierto: 11 (2d6 + 4) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, tendrá el estado de derribada.

Aliento gélido (recarga 5–6). Tirada de salvación de Constitución: CD 12, todas las criaturas en un cono de 4,5 m. Fallo: 18 (4d8) de daño de frío. Éxito: la mitad del daño.

Magmin

Magmin

Elemental Pequeño, caótico neutral

CA: 14 Iniciativa: +2 (12)

PG: 13 (3d6 + 3)

Velocidad: 9 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	7	-2 -2	DES	15	+2 +2	CON	12	+1 +1
INT	8	-1 -1	SAB	11	+0 +0	CAR	10	+0 +0

Inmunidades: fuego

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 10

Idiomas: primordial (ígneo)

VD: 1/2 (100 PX; BC +2)

Atributos

Explotar al morir. El magmin explota cuando muere. Tirada de salvación de Destreza: CD 11, todas las criaturas en una emanación de 3 m que se origina en el magmin. Fallo: 7 (2d6) de daño de fuego. Éxito: la mitad del daño.

Acciones

Toque. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +4, alcance 1,5 m. Acierto: 7 (2d4 + 2) de daño de fuego. Si el objetivo es una criatura u objeto inflamable que no lleve a la vista nadie, empieza a arder.

Acciones adicionales

Iluminación ardiente. El magmin se prende fuego o extingue sus llamas. Mientras esté ardiendo, emitirá luz brillante en un radio de 3 m y luz tenue 3 m más allá.

Magos

Mago

Humanoide Mediano o Pequeño (mago), neutral

CA: 15 Iniciativa: +2 (12)

PG: 81 (18d8)

Velocidad: 9 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	9	-1 -1	DES	14	+2 +2	CON	11	+0 +0
INT	17	+3 +6	SAB	12	+1 +4	CAR	11	+0 +0

Habilidades: Conocimiento arcano +6, Historia +6, Percepción +4

Equipo: varita

Sentidos: Percepción pasiva 14

Idiomas: común y otros tres idiomas

VD: 6 (2300 PX; BC +3)

Acciones

Ataque múltiple. El mago realiza tres ataques con su estallido arcano.

Estallido arcano. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo o a distancia: +6, alcance 1,5 m o 36 m a distancia. Acierto: 16 (3d8 + 3) de daño de fuerza.

Lanzamiento de conjuros. El mago lanza uno de los siguientes conjuros, que utiliza la Inteligencia como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 14):

A voluntad: armadura de mago (incluido en la CA), detectar magia, luz, mano de mago, prestidigitación
2/día cada uno: bola de fuego (versión de nivel 4), invisibilidad

1/día cada uno: cono de frío, volar

Acciones adicionales

Paso brumoso (3/día). El mago lanza paso brumoso usando la misma aptitud mágica que para su lanzamiento de conjuros.

Reacciones

Magia protectora (3/día). El mago lanza contrahechizo o escudo en respuesta al desencadenante de esos conjuros, usando la misma aptitud mágica que para su lanzamiento de conjuros.

Archimago

Humanoide Mediano o Pequeño (mago), neutral

CA: 17 **Iniciativa:** +7 (17)

PG: 170 (31d8 + 31)

Velocidad: 9 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	10	+0 +0	DES	14	+2 +2	CON	12	+1 +1
INT	20	+5 +9	SAB	15	+2 +6	CAR	16	+3 +3

Habilidades: Conocimiento arcano +13, Historia +9, Percepción +6

Inmunidades: psíquico; hechizado (con *mente en blanco*)

Equipo: varita

Sentidos: Percepción pasiva 16

Idiomas: común y otros cinco idiomas

VD: 12 (8000 PX; BC +4)

Atributos

Resistencia mágica. El archimago tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Ataque múltiple. El archimago realiza cuatro ataques con su estallido arcano.

Estallido arcano. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo o a distancia: +9, alcance 1,5 m o 45 m a distancia. *Acierto:* 27 (4d10 + 5) de daño de fuerza.

Lanzamiento de conjuros. El archimago lanza uno de los siguientes conjuros, que utiliza la Inteligencia como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 17):

A voluntad: *armadura de mago* (incluido en la CA), *detectar magia*, *detectar pensamientos*, *disfrazarse*, *invisibilidad*, *luz*, *mano de mago*, *prestidigitación*

2/día cada uno: *relámpago* (versión de nivel 7), *volar*

1/día cada uno: *cono de frío* (versión de nivel 9), *escudriñar*, *mente en blanco* (lanzado antes del combate), *teletransporte*

Acciones adicionales

Paso brumoso (3/día). El mago lanza *paso brumoso* usando la misma aptitud mágica que para su lanzamiento de conjuros.

Reacciones

Magia protectora (3/día). El archimago lanza *contrahechizo* o *escudo* en respuesta al desencadenante de esos conjuros, usando la misma aptitud mágica que para su lanzamiento de conjuros.

Mantícora

Mantícora

Monstruosidad Grande, legal malvada

CA: 14 **Iniciativa:** +3 (13)

PG: 68 (8d10 + 24)

Velocidad: 9 m, volar 15 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	17	+3 +3	DES	16	+3 +3	CON	17	+3 +3
INT	7	-2 -2	SAB	12	+1 +1	CAR	8	-1 -1

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 11

Idiomas: común

VD: 3 (700 PX; BC +2)

Acciones

Ataque múltiple. La mantícora realiza tres ataques de desgarrar o con sus púas de cola en cualquier combinación.

Desgarro. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +5, alcance 1,5 m. *Acierto:* 7 (1d8 + 3) de daño cortante.

Púas de cola. Tirada de ataque a distancia: +5, alcance 30/60 m. *Acierto:* 7 (1d8 + 3) de daño perforante.

Manto

Manto

Aberración Grande, caótica neutral

CA: 14 **Iniciativa:** +5 (15)

PG: 91 (14d10 + 14)

Velocidad: 3 m, volar 12 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	17	+3 +3	DES	15	+2 +2	CON	12	+1 +1
INT	13	+1 +1	SAB	14	+2 +2	CAR	7	-2 -2

Habilidades: Sigilo +5

Inmunidades: asustado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m; Percepción pasiva 12

Idiomas: habla de las profundidades, infracomún

VD: 8 (3900 PX; BC +3)

Atributos

Sensibilidad a la luz. Bajo la luz brillante, el manto tiene desventaja en las tiradas de ataque.

Acciones

Ataque múltiple. El manto realiza la acción de adherirse y lleva a cabo dos ataques con su cola.

Adherirse. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +6, alcance 1,5 m. *Acierto:* 13 (3d6 + 3) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, el manto se adhiere a ella. Mientras el manto esté adherido, el objetivo tendrá el estado de cegado y el manto

no podrá realizar la acción de adherirse contra otros objetivos. Asimismo, el manto reduce a la mitad el daño que reciba (redondeando hacia abajo) y el objetivo sufre la misma cantidad de daño.

El manto puede usar 1,5 m de movimiento para soltarse. El objetivo o una criatura que esté a 1,5 m o menos de él puede llevar a cabo una acción para tratar de desenganchar al manto, lo que logrará si supera una prueba de Fuerza (Atletismo) con CD 14.

Cola. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +6, alcance 3 m. *Acierto:* 8 (1d10 + 3) de daño cortante.

Acciones adicionales

Fantasmas (se recarga tras un descanso corto o largo). El manto lanza el conjuro *imagen múltiple*, que no requiere componentes y utiliza la Sabiduría como aptitud mágica. El conjuro termina antes de tiempo si el manto comienza o termina su turno en una zona de luz brillante.

Gemido. *Tirada de salvación de Sabiduría:* CD 13, todas las criaturas en una emanación de 18 m que se origina en el manto. *Fallo:* el objetivo tendrá el estado de asustado hasta el final del siguiente turno del manto. *Éxito:* el objetivo será inmune al gemido de este manto durante las siguientes 24 horas.

Mantoscuro

Mantoscuro

Aberración Pequeña, sin alineamiento

CA: 11 **Iniciativa:** +3 (13)

PG: 22 (5d6 + 5)

Velocidad: 3 m, volar 9 m

	MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.	
FUE	16	+3 +3	DES	12	+1 +1	CON	13	+1 +1
INT	2	-4 -4	SAB	10	+0 +0	CAR	5	-3 -3

Habilidades: Sigilo +3

Sentidos: visión ciega 18 m; Percepción pasiva 10

Idiomas: ninguno

VD: 1/2 (100 PX; BC +2)

Acciones

Aplastar. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 1,5 m. *Acierto:* 6 (1d6 + 3) de daño contundente y el mantoscuro se engancha al objetivo. Si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña y el mantoscuro tenía ventaja en la tirada de ataque, cubrirá al objetivo, que tendrá el estado de cegado y se asfixiará mientras el mantoscuro esté enganchado de esta forma.

Mientras esté enganchado a un objetivo, el mantoscuro solo podrá atacarlo a él, pero tendrá ventaja en las tiradas de ataque. Su velocidad pasará a ser 0, no podrá beneficiarse de ningún bonificador a su velocidad y se moverá con el objetivo.

Una criatura puede emplear una acción para intentar quitarse de encima al mantoscuro superando una prueba de Fuerza (Atletismo) con CD 13. En su turno, el mantoscuro puede separarse gastando 1,5 m de movimiento.

Aura de oscuridad (1/día). Una oscuridad mágica llena una emanación de 4,5 m que se origina en el mantoscuro. Este efecto dura mientras el mantoscuro mantenga la concentración en él, hasta 10 minutos. La visión en la oscuridad no puede penetrar en esta zona y ninguna luz puede alumbrarla.

Marilith

Marilith

Infernal Grande (demonio), caótico malvado

CA: 16 **Iniciativa:** +10 (20)

PG: 220 (21d10 + 105)

Velocidad: 12 m, trepar 12 m

	MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.	
FUE	18	+4 +9	DES	20	+5 +5	CON	20	+5 +10
INT	18	+4 +4	SAB	16	+3 +8	CAR	20	+5 +10

Habilidades: Percepción +8

Resistencias: frío, fuego, relámpago

Inmunidades: veneno; envenenado

Sentidos: visión verdadera 36 m; Percepción pasiva 18

Idiomas: abisal; telepatía 36 m

VD: 16 (15 000 PX; BC +5)

Atributos

Reactiva. La marilith puede llevar a cabo una reacción en cada turno de combate.

Recuperación demoníaca. Si la marilith muere fuera del Abismo, su cuerpo se disuelve en icor, obtiene un cuerpo nuevo al instante y revive con todos sus puntos de golpe en algún lugar del Abismo.

Resistencia mágica. La marilith tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Ataque múltiple. La marilith realiza seis ataques con sus cuchillas de pacto y emplea su acción de constreñir.

Cuchilla de pacto. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +10, alcance 1,5 m. *Acierto:* 10 (1d10 + 5) de daño cortante más 7 (2d6) de daño necrótico.

Constreñir. *Tirada de salvación de Fuerza:* CD 17, una criatura Mediana o más pequeña que la marilith pueda ver a 1,5 m o menos. *Fallo:* 15 (2d10 + 4) de daño contundente. El objetivo tendrá el estado de agarrado (CD 14 para escapar) y el de apresado hasta que el agarre termine.

Acciones adicionales

Teletransporte (recarga 5–6). La marilith se teletransporta hasta 36 m a un espacio sin ocupar que pueda ver.

Reacciones

Parada. *Detonante:* una tirada de ataque cuerpo a cuerpo acierta a la marilith mientras sostiene un arma. *Respuesta:* la marilith suma 5 a su CA contra ese ataque, lo que puede hacer que falle.

Medusa

Medusa

Monstruosidad Mediana, legal malvada

CA: 15 **Iniciativa:** +6 (16)

PG: 127 (17d8 + 51)

Velocidad: 9 m

	MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.	
FUE	10	+0 +0	DES	17	+3 +3	CON	16	+3 +3
INT	12	+1 +1	SAB	13	+1 +4	CAR	15	+2 +2

Habilidades: Engaño +5, Percepción +4, Sigilo +6

Sentidos: visión en la oscuridad 45 m; Percepción pasiva 14

Idiomas: común y otro cualquiera

VD: 6 (2300 PX; BC +3)

Acciones

Ataque múltiple. La medusa realiza dos ataques con sus garras y uno con su pelo de serpientes, o realiza tres con su rayo venenoso.

Garra. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +6, alcance 1,5 m. *Acierto:* 10 (2d6 + 3) de daño cortante.

Pelo de serpientes. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +6, alcance 1,5 m. *Acierto:* 5 (1d4 + 3) de daño perforante más 14 (4d6) de daño de veneno.

Rayo venenoso. *Tirada de ataque a distancia:* +5, alcance 45 m. *Acierto:* 11 (2d8 + 2) de daño de veneno.

Acciones adicionales

Mirada petrificadora (recarga 5–6). *Tirada de salvación de Constitución:* CD 13, todas las criaturas en un cono de 9 m. Si la medusa ve su reflejo en alguna parte del cono, deberá hacer esta tirada. *Primer fallo:* el objetivo tendrá el estado de apresado. Si al final de su siguiente turno sigue apresado, repetirá la tirada de salvación y se librará del efecto si la supera. *Segundo fallo:* el objetivo tendrá el estado de petrificado en vez del de apresado.

Mephits

Mephit de hielo

Elemental Pequeño, neutral malvado

CA: 11 **Iniciativa:** +1 (11)

PG: 21 (6d6)

Velocidad: 9 m, volar 9 m

	MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.	
FUE	7	-2 -2	DES	13	+1 +1	CON	10	+0 +0
INT	9	-1 -1	SAB	11	+0 +0	CAR	12	+1 +1

Habilidades: Percepción +2, Sigilo +3

Vulnerabilidades: fuego

Inmunidades: frío, veneno; cansancio, envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 12

Idiomas: primordial (acuano, aurano)

VD: 1/2 (100 PX; BC +2)

Atributos

Explotar al morir. El mephit explota cuando muere.

Tirada de salvación de Constitución: CD 10, todas las criaturas en una emanación de 1,5 m que se origina en el mephit. *Fallo:* 5 (2d4) de daño de frío. *Éxito:* la mitad del daño.

Acciones

Garra. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +3, alcance 1,5 m. *Acierto:* 3 (1d4 + 1) de daño cortante más 2 (1d4) de daño de frío.

Aliento de escarcha (recarga 6). *Tirada de salvación de Constitución:* CD 10, todas las criaturas en un cono de 4,5 m. *Fallo:* 7 (3d4) de daño de frío. *Éxito:* la mitad del daño.

Nube de oscurecimiento (1/día). El mephit lanza *nube de oscurecimiento*, que no requiere componentes y utiliza el Carisma como aptitud mágica.

Mephit de magma

Elemental Pequeño, neutral malvado

CA: 11 **Iniciativa:** +1 (11)

PG: 18 (4d6 + 4)

Velocidad: 9 m, volar 9 m

	MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.	
FUE	8	-1 -1	DES	12	+1 +1	CON	12	+1 +1
INT	7	-2 -2	SAB	10	+0 +0	CAR	10	+0 +0

Habilidades: Sigilo +3

Vulnerabilidades: frío

Inmunidades: fuego, veneno; cansancio, envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 10

Idiomas: primordial (ígneo, terrano)

VD: 1/2 (100 PX; BC +2)

Atributos

Explotar al morir. El mephit explota cuando muere. *Tirada de salvación de Destreza:* CD 11, todas las criaturas en una emanación de 1,5 m que se origina en el mephit. *Fallo:* 7 (2d6) de daño de fuego. *Éxito:* la mitad del daño.

Acciones

Garra. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +3, alcance 1,5 m. *Acierto:* 3 (1d4 + 1) de daño cortante más 3 (1d6) de daño de fuego.

Aliento de fuego (recarga 6). *Tirada de salvación de Destreza:* CD 11, todas las criaturas en un cono de 4,5 m. *Fallo:* 7 (2d6) de daño de fuego. *Éxito:* la mitad del daño.

Mephit de polvo

Elemental Pequeño, neutral malvado

CA: 12 **Iniciativa:** +2 (12)

PG: 17 (5d6)

Velocidad: 9 m, volar 9 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	5	-3 -3	DES	14	+2 +2	CON	10	+0 +0
INT	9	-1 -1	SAB	11	+0 +0	CAR	10	+0 +0

Habilidades: Percepción +2, Sigilo +4

Vulnerabilidades: fuego

Inmunidades: veneno; cansancio, envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 12

Idiomas: primordial (aurano, terrano)

VD: 1/2 (100 PX; BC +2)

Atributos

Explotar al morir. El mephit explota cuando muere. *Tirada de salvación de Destreza:* CD 10, todas las criaturas en una emanación de 1,5 m que se origina en el mephit. *Fallo:* 5 (2d4) de daño contundente. *Éxito:* la mitad del daño.

Acciones

Garra. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +4, alcance 1,5 m. *Acierto:* 4 (1d4 + 2) de daño cortante.

Aliento cegador (recarga 6). *Tirada de salvación de Destreza:* CD 10, todas las criaturas en un cono de 4,5 m. *Fallo:* el objetivo tendrá el estado de cegado hasta el final del siguiente turno del mephit.

Dormir (1/día). El mephit lanza el conjuro *dormir*, que no requiere componentes y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 10).

Mephit de vapor

Elemental Pequeño, neutral malvado

CA: 10 **Iniciativa:** +0 (10)

PG: 17 (5d6)

Velocidad: 9 m, volar 9 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	5	-3	-3	DES	11	+0	+0	CON	10	+0	+0
INT	11	+0	+0	SAB	10	+0	+0	CAR	12	+1	+1

Habilidades: Sigilo +2

Inmunidades: fuego, veneno; cansancio, envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 10

Idiomas: primordial (acuano, ígneo)

VD: 1/4 (50 PX; BC +2)

Atributos

Explotar al morir. El mephit explota cuando muere. *Tirada de salvación de Destreza:* CD 10, todas las criaturas en una emanación de 1,5 m que se origina en el mephit. *Fallo:* 5 (2d4) de daño de fuego. *Éxito:* la mitad del daño.

Forma borrosa. Las tiradas de ataque contra el mephit se harán con desventaja a menos que tenga el estado de incapacitado.

Acciones

Garra. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +2, alcance 1,5 m. *Acierto:* 2 (1d4) de daño cortante más 2 (1d4) de daño de fuego.

Aliento de vapor (recarga 6). *Tirada de salvación de Constitución:* CD 10, todas las criaturas en un cono de 4,5 m. *Fallo:* 5 (2d4) de daño de fuego y la velocidad del objetivo se reducirá en 3 m hasta el final del siguiente turno del mephit. *Éxito:* solo la mitad del daño. *Fallo o éxito:* estar bajo el agua no otorga resistencia a este daño de fuego.

Merrow

Merrow

Monstruosidad Grande, caótica malvada

CA: 13 **Iniciativa:** +2 (12)

PG: 45 (6d10 + 12)

Velocidad: 3 m, nadar 12 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	18	+4	+4	DES	15	+2	+2	CON	15	+2	+2
INT	8	-1	-1	SAB	10	+0	+0	CAR	9	-1	-1

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 10

Idiomas: abisal, primordial (acuano)

VD: 2 (450 PX; BC +2)

Atributos

Anfibio. El merrow puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Acciones

Ataque múltiple. El merrow realiza dos ataques con su arpón, sus garras o su mordisco en cualquier combinación.

Arpón. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo o a distancia:* +6, alcance 1,5 m o 6/18 m a distancia. *Acierto:* 11 (2d6 + 4) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, el merrow la atrae hasta 4,5 m en línea recta hacia él.

Garra. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +6, alcance 1,5 m. *Acierto:* 9 (2d4 + 4) de daño cortante.

Mordisco. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +6, alcance 1,5 m. *Acierto:* 6 (1d4 + 4) de daño perforante y el objetivo tendrá el estado de envenenado hasta el final del siguiente turno del merrow.

Mimeto

Mimeto

Monstruosidad Mediana, neutral

CA: 12 **Iniciativa:** +3 (13)

PG: 58 (9d8 + 18)

Velocidad: 6 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	17	+3 +3	DES	12	+1 +1	CON	15	+2 +2
INT	5	-3 -3	SAB	13	+1 +1	CAR	8	-1 -1

Habilidades: Sigilo +5

Inmunidades: ácido; derribado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 11

Idiomas: ninguno

VD: 2 (450 PX; BC +2)

Atributos

Adhesivo (solo con forma de objeto). El mimeto se adhiere a cualquiera que lo toque. Las criaturas Enormes o más pequeñas a las que se adhiere el mimeto tendrán el estado de agarradas (CD 13 para escapar). Las pruebas de característica para escapar de este agarre tienen desventaja.

Acciones

Mordisco. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5 (con ventaja si el mimeto tiene agarrado al objetivo), alcance 1,5 m. *Acierto:* 7 (1d8 + 3) de daño perforante o 12 (2d8 + 3) de daño perforante si el mimeto tiene agarrado al objetivo, más 4 (1d8) de daño de ácido.

Pseudópodo. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 1,5 m. *Acierto:* 7 (1d8 + 3) de daño contundente más 4 (1d8) de daño de ácido. Si el objetivo es una

criatura Grande o más pequeña, tendrá el estado de agarrada (CD 13 para escapar). Las pruebas de característica para escapar de este agarre tienen desventaja.

Acciones adicionales

Cambio de forma. El mimeto cambia de forma para parecer un objeto Mediano o Pequeño, pero conservando su perfil, o recupera su auténtica forma de amasijo. Cualquier equipo que vista o lleve no se transformará.

Minotauro de Bafomet

Minotauro de Bafomet

Monstruosidad Grande, caótica malvada

CA: 14 **Iniciativa:** +0 (10)

PG: 85 (10d10 + 30)

Velocidad: 12 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	18	+4 +4	DES	11	+0 +0	CON	16	+3 +3
INT	6	-2 -2	SAB	16	+3 +3	CAR	9	-1 -1

Habilidades: Percepción +7, Supervivencia +7

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 17

Idiomas: abisal

VD: 3 (700 PX; BC +2)

Acciones

Guja abisal. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +6, alcance 3 m. *Acierto:* 10 (1d12 + 4) de daño cortante más 10 (3d6) de daño necrótico.

Cornada (recarga 5–6). *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +6, alcance 1,5 m. *Acierto:* 18 (4d6 + 4) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña y el minotauro recorre al menos 3 m en línea recta hacia ella justo antes de acertarle, esta recibirá 10 (3d6) de daño perforante adicional y tendrá el estado de derribada.

Momias

Momia

Muerto viviente Mediano o Pequeño, legal malvado

CA: 11 **Iniciativa:** -1 (9)

PG: 58 (9d8 + 18)

Velocidad: 6 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	16	+3 +3	DES	8	-1 -1	CON	15	+2 +2
INT	6	-2 -2	SAB	12	+1 +3	CAR	12	+1 +1

Vulnerabilidades: fuego

Inmunidades: necrótico, veneno; asustado, cansancio, envenenado, hechizado, paralizado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 11

Idiomas: común y otros dos idiomas

VD: 3 (700 PX; BC +2)

Acciones

Ataque múltiple. La momia realiza dos ataques con su puño putrefacto y utiliza su mirada espantosa.

Puño putrefacto. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 1,5 m. *Acierto:* 8 (1d10 + 3) de daño contundente más 10 (3d6) de daño necrótico. Si el objetivo es una criatura, quedará maldita. Mientras el objetivo esté maldito, no podrá recuperar puntos de golpe, sus puntos de golpe máximos no volverán a la normalidad cuando termine un descanso largo y estos se reducirán en 10 (3d6) cada 24 horas. Una criatura morirá y se convertirá en polvo si este ataque reduce sus puntos de golpe a 0.

Mirada espantosa. *Tirada de salvación de Sabiduría:* CD 11, una criatura que la momia pueda ver a 18 m o menos. *Fallo:* el objetivo tendrá el estado de asustado hasta el final del siguiente turno de la momia. *Éxito:* el objetivo será inmune a la mirada espantosa de esta momia durante 24 horas.

Señor de las momias

Muerto viviente Mediano o Pequeño (clérigo), legal malvado

CA: 17 **Iniciativa:** +10 (20)

PG: 187 (25d8 + 75)

Velocidad: 9 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	18	+4 +4	DES	10	+0 +0	CON	17	+3 +3
INT	11	+0 +5	SAB	19	+4 +9	CAR	16	+3 +3

Habilidades: Historia +5, Percepción +9, Religión +5

Vulnerabilidades: fuego

Inmunidades: necrótico, veneno; asustado, cansancio, envenenado, hechizado, paralizado

Sentidos: visión verdadera 18 m; Percepción pasiva 19

Idiomas: común y otros tres idiomas

VD: 15 (13 000 PX o 15 000 en la guarida; BC +5)

Atributos

Recuperación de muerto viviente. Si la destruyen, la momia obtendrá un cuerpo nuevo al cabo de 24 horas si su corazón permanece intacto y revivirá con todos sus puntos de golpe. El nuevo cuerpo aparecerá en un espacio sin ocupar en la guarida de la momia. El corazón es un objeto Diminuto con una CA de 17, 10 pg e inmunidad a todo el daño excepto al de fuego.

Resistencia legendaria (3/día o 4/día en la guarida).

La momia puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Resistencia mágica. La momia tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Ataque múltiple. La momia realiza un ataque con su puño putrefacto o de canalizar energía negativa y utiliza su mirada espantosa.

Puño putrefacto. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +9, alcance 1,5 m. *Acierto:* 15 (2d10 + 4) de daño contundente más 10 (3d6) de daño necrótico. Si el objetivo es una criatura, quedará maldita. Mientras el objetivo esté maldito, no podrá recuperar puntos de golpe, no obtendrá beneficio alguno por finalizar un descanso largo y sus puntos de golpe máximos se reducirán en 10 (3d6) cada 24 horas. Una criatura morirá y se convertirá en polvo si este ataque reduce sus puntos de golpe a 0.

Canalizar energía negativa. *Tirada de ataque a distancia:* +9, alcance 18 m. *Acierto:* 25 (6d6 + 4) de daño necrótico.

Lanzamiento de conjuros. La momia lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza la Sabiduría como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 17, +9 a acertar con ataques de conjuro):

A voluntad: *disipar magia, taumaturgia*

1/día cada uno: *animar a los muertos, dañar, plaga de insectos* (versión de nivel 7)

Mirada espantosa. *Tirada de salvación de Sabiduría:* CD 17, una criatura que la momia pueda ver a 18 m o menos. *Fallo:* 25 (6d6 + 4) de daño psíquico y el objetivo tendrá el estado de paralizado hasta el final del siguiente turno de la momia.

Reacciones

Torbellino de arena. *Detonante:* una tirada de ataque acierta a la momia. *Respuesta:* la momia suma 2 a su CA contra ese ataque, lo que puede hacer que falle. Además, la momia se teletransporta hasta 18 m a un espacio sin ocupar que pueda ver. Todas las criaturas de su elección que pueda ver a 1,5 m o menos de su espacio de destino tendrán el estado de cegadas hasta el final del siguiente turno de la momia.

Acciones legendarias

Usos de acciones legendarias: 3 (4 en la guarida). Justo después del turno de otra criatura, la momia puede emplear un uso para llevar a cabo una de las siguientes acciones. La momia recupera todos los usos al principio de cada uno de sus turnos.

Golpe necrótico. La momia realiza un ataque con su puño putrefacto o de canalizar energía negativa.

Mirar con furia. La momia utiliza su mirada espantosa. La momia no puede volver a realizar esta acción hasta el principio de su siguiente turno.

Orden terrorífica. La momia lanza *orden imperiosa* (versión de nivel 2) usando la misma aptitud mágica que para su lanzamiento de conjuros. La momia no

puede volver a realizar esta acción hasta el principio de su siguiente turno.

Monstruo corrosivo

Monstruo corrosivo

Monstruosidad Mediana, sin alineamiento

CA: 14 **Iniciativa:** +1 (11)

PG: 33 (6d8 + 6)

Velocidad: 12 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	13	+1 +1	DES	12	+1 +1	CON	13	+1 +1
INT	2	-4 -4	SAB	13	+1 +1	CAR	6	-2 -2

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 11

Idiomas: ninguno

VD: 1/2 (100 PX; BC +2)

Atributos

Olfeatar hierro. El monstruo corrosivo puede identificar con exactitud la ubicación de los metales férricos situados a 9 m o menos de él.

Acciones

Ataque múltiple. El monstruo corrosivo realiza un ataque de mordisco y utiliza sus antenas dos veces.

Mordisco. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +3, alcance 1,5 m. *Acierto:* 5 (1d8 + 1) de daño perforante.

Antenas. El monstruo corrosivo hace objetivo a un objeto no mágico de metal (un arma o una armadura) que lleve o vista una criatura a 1,5 m o menos de él. *Tirada de salvación de Destreza:* CD 11, la criatura con el objeto. *Fallo:* el objeto tendrá un penalizador de -1 a las tiradas de ataque (arma) o a la CA que ofrece (armadura). Un arma se destruirá si el penalizador llega a -5; una armadura, si el penalizador reduce su CA hasta 10. El penalizador se puede eliminar lanzando el conjuro *reparar* sobre el arma o la armadura.

Destruir metal. El monstruo corrosivo toca un objeto no mágico de metal a 1,5 m o menos de él que no vista o lleve nadie. El contacto destruye un cubo de 30 cm de lado del objeto.

Reacciones

Antenas reflexivas. *Detonante:* una tirada de ataque acierta al monstruo corrosivo. *Respuesta:* el monstruo corrosivo utiliza sus antenas.

Naga espiritual

Naga espiritual

Infernal Grande, caótico malvado

CA: 17 **Iniciativa:** +3 (13)

PG: 135 (18d10 + 36)

Velocidad: 12 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	18	+4 +4	DES	17	+3 +6	CON	14	+2 +5
INT	16	+3 +3	SAB	15	+2 +5	CAR	16	+3 +6

Inmунidades: veneno; envenenado, hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 12

Idiomas: abisal, común

VD: 8 (3900 PX; BC +3)

Atributos

Recuperación infernal. Si muere, la naga volverá a la vida tras 1d6 días y recuperará todos sus puntos de golpe. Solo un conjuro *deseo* puede evitar que este atributo tenga efecto.

Acciones

Ataque múltiple. La naga realiza tres ataques de mordisco o rayo necrótico en cualquier combinación.

Mordisco. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +7, alcance 3 m. *Acierto:* 7 (1d6 + 4) de daño perforante más 14 (4d6) de daño de veneno.

Rayo necrótico. *Tirada de ataque a distancia:* +6, alcance 18 m. *Acierto:* 21 (6d6) de daño necrótico.

Lanzamiento de conjuros. La naga lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes somáticos o materiales y utiliza la Inteligencia como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 14):

A voluntad: *detectar magia, ilusión menor, mano de mago, respirar bajo el agua*

2/día cada uno: *detectar pensamientos, inmovilizar persona* (versión de nivel 3), *puerta dimensional, relámpago* (versión de nivel 4)

Naga guardiana

Naga guardiana

Celestial Grande, legal bueno

CA: 18 **Iniciativa:** +4 (14)

PG: 136 (16d10 + 48)

Velocidad: 12 m, nadar 12 m, trepar 12 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	19	+4 +4	DES	18	+4 +8	CON	16	+3 +7
INT	16	+3 +7	SAB	19	+4 +8	CAR	18	+4 +8

Habilidades: Conocimiento arcano +11, Historia +11, Religión +11

Inmунidades: veneno; apresado, envenenado, hechizado, paralizado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 14

Idiomas: celestial, común

VD: 10 (5900 PX; BC +4)

Atributos

Recuperación celestial. Si la naga muere, regresará a la vida tras 1d6 días y recuperará todos sus puntos de golpe salvo que se lance el conjuro *disipar el bien y el mal* sobre sus restos.

Acciones

Ataque múltiple. La naga realiza dos ataques de mordisco. Puede sustituir cualquier ataque por un uso de su saliva venenosa.

Mordisco. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +8, alcance 3 m. Acierto: 17 (2d12 + 4) de daño perforante más 22 (4d10) de daño de veneno.

Lanzamiento de conjuros. La naga lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes somáticos o materiales y utiliza la Sabiduría como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 16):

A voluntad: *taumaturgia*

1/día cada uno: *clarividencia*, *curar heridas* (versión de nivel 6), *geas*, *golpe flamígero* (versión de nivel 6), *visión veraz*

Saliva venenosa. Tirada de salvación de Constitución: CD 16, una criatura que la naga pueda ver a 18 m o menos. Fallo: 31 (7d8) de daño de veneno y el objetivo tendrá el estado de cegado hasta el principio del siguiente turno de la naga. Éxito: solo la mitad del daño.

Nalfeshnee

Nalfeshnee

Infernal Grande (demonio), caótico malvado

CA: 18 **Iniciativa:** +5 (15)

PG: 184 (16d10 + 96)

Velocidad: 6 m, volar 9 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	21	+5 +5	DES	10	+0 +0	CON	22	+6 +11
INT	19	+4 +9	SAB	12	+1 +6	CAR	15	+2 +7

Resistencias: frío, fuego, relámpago

Inmunidades: veneno; asustado, envenenado

Sentidos: visión verdadera 36 m; Percepción pasiva 11

Idiomas: abisal; telepatía 36 m

VD: 13 (10 000 PX; BC +5)

Atributos

Recuperación demoníaca. Si el nalfeshnee muere fuera del Abismo, su cuerpo se disuelve en icor, obtiene un cuerpo nuevo al instante y revive con todos sus puntos de golpe en algún lugar del Abismo.

Resistencia mágica. El nalfeshnee tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Ataque múltiple. El nalfeshnee realiza tres ataques de desgarrar.

Desgarro. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +10, alcance 3 m. Acierto: 16 (2d10 + 5) de daño cortante más 11 (2d10) de daño de fuerza.

Teletransporte. El nalfeshnee se teletransporta hasta 36 m a un espacio sin ocupar que pueda ver.

Acciones adicionales

Nimbo horrible (recarga 5–6). Tirada de salvación de Sabiduría: CD 15, todas las criaturas en una emanación de 4,5 m que se origina en el nalfeshnee. Fallo: 28 (8d6) de daño psíquico y el objetivo tendrá el estado de asustado durante 1 minuto, hasta que reciba daño o termine su turno con el nalfeshnee fuera de su línea de visión. Éxito: el objetivo será inmune al nimbo horrible de este nalfeshnee durante 24 horas.

Reacciones

Persecución. Detonante: otra criatura que el nalfeshnee pueda ver termina su movimiento a 36 m o menos de él. Respuesta: el nalfeshnee utiliza su teletransporte, pero el espacio de destino debe estar a 3 m o menos de la criatura detonante.

Noble

Noble

Humanoide Mediano o Pequeño, neutral

CA: 15 **Iniciativa:** +1 (11)

PG: 9 (2d8)

Velocidad: 9 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	11	+0 +0	DES	12	+1 +1	CON	11	+0 +0
INT	12	+1 +1	SAB	14	+2 +2	CAR	16	+3 +3

Habilidades: Engaño +5, Perspicacia +4, Persuasión +5

Equipo: coraza, estoque

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: común y otros dos idiomas

VD: 1/8 (25 PX; BC +2)

Acciones

Estoque. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +3, alcance 1,5 m. Acierto: 5 (1d8 + 1) de daño perforante.

Reacciones

Parada. Detonante: una tirada de ataque cuerpo a cuerpo acierta al noble mientras sostiene un arma. Respuesta: el noble suma 2 a su CA contra ese ataque, lo que puede hacer que falle.

Objetos animados

Alfombra asfixiante animada

Autómata Grande, sin alineamiento

CA: 12 **Iniciativa:** +4 (14)

PG: 27 (5d10)

Velocidad: 3 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	17	+3 +3	DES	14	+2 +2	CON	10	+0 +0
INT	1	-5 -5	SAB	3	-4 -4	CAR	1	-5 -5

Inmunidades: psíquico, veneno; asustado, cansancio, ensordecido, envenenado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión ciega 18 m; Percepción pasiva 6

Idiomas: ninguno

VD: 2 (450 PX; BC +2)

Acciones

Ahogar. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +5, alcance 1,5 m. **Acierto:** 10 (2d6 + 3) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña, la alfombra puede imponerle el estado de agarrada (CD 13 para escapar) en vez de causarle daño. Hasta que el agarre termine, el objetivo tendrá los estados de apresado y cegado, se asfixiará y recibirá 10 (2d6 + 3) de daño contundente al principio de cada uno de sus turnos. La alfombra solo puede ahogar a una criatura a la vez.

Mientras esté agarrando al objetivo, la alfombra no podrá realizar esta acción y reducirá a la mitad el daño que reciba (redondeado hacia abajo), y el objetivo recibirá la misma cantidad de daño.

Armadura animada

Autómata Mediano, sin alineamiento

CA: 18 **Iniciativa:** +2 (12)

PG: 33 (6d8 + 6)

Velocidad: 7,5 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	14	+2 +2	DES	11	+0 +0	CON	13	+1 +1
INT	1	-5 -5	SAB	3	-4 -4	CAR	1	-5 -5

Inmunidades: psíquico, veneno; asustado, cansancio, ensordecido, envenenado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión ciega 18 m; Percepción pasiva 6

Idiomas: ninguno

VD: 1 (200 PX; BC +2)

Acciones

Ataque múltiple. La armadura realiza dos ataques con su golpe.

Golpe. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +4, alcance 1,5 m. **Acierto:** 5 (1d6 + 2) de daño contundente.

Espada voladora animada

Autómata Pequeño, sin alineamiento

CA: 17 **Iniciativa:** +4 (14)

PG: 14 (4d6)

Velocidad: 1,5 m, volar 15 m (levitar)

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	12	+1 +1	DES	15	+2 +4	CON	11	+0 +0
INT	1	-5 -5	SAB	5	-3 -3	CAR	1	-5 -5

Inmunidades: psíquico, veneno; asustado, cansancio, ensordecido, envenenado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión ciega 18 m; Percepción pasiva 7

Idiomas: ninguno

VD: 1/4 (50 PX; BC +2)

Acciones

Corte. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +4, alcance 1,5 m. **Acierto:** 6 (1d8 + 2) de daño cortante.

Ogro

Ogro

Gigante Grande, caótico malvado

CA: 11 **Iniciativa:** -1 (9)

PG: 68 (8d10 + 24)

Velocidad: 12 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	19	+4 +4	DES	8	-1 -1	CON	16	+3 +3
INT	5	-3 -3	SAB	7	-2 -2	CAR	7	-2 -2

Equipo: garrote grande, jabalinas (3)

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 8

Idiomas: común, gigante

VD: 2 (450 PX; BC +2)

Acciones

Garrote grande. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +6, alcance 1,5 m. **Acierto:** 13 (2d8 + 4) de daño contundente.

Jabalina. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo o a distancia: +6, alcance 1,5 m o 9/36 m a distancia. **Acierto:** 11 (2d6 + 4) de daño perforante.

Oni

Oni

Infernal Grande, legal malvado

CA: 17 **Iniciativa:** +0 (10)

PG: 119 (14d10 + 42)

Velocidad: 9 m, volar 9 m (levitar)

	MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.		
FUE	19	+4	+4	DES	11	+0	+3	CON	16	+3	+6
INT	14	+2	+2	SAB	12	+1	+4	CAR	15	+2	+5

Habilidades: Conocimiento arcano +5, Engaño +8, Percepción +4

Resistencias: frío

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 14

Idiomas: común, gigante

VD: 7 (2900 PX; BC +3)

Atributos

Regeneración. El oni recupera 10 puntos de golpe al principio de cada uno de sus turnos si tiene al menos 1 punto de golpe.

Acciones

Ataque múltiple. El oni realiza dos ataques con sus garras o su rayo de pesadilla. Puede sustituir un ataque por un uso de su lanzamiento de conjuros.

Garra. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +7, alcance 3 m. *Acierto:* 10 (1d12 + 4) de daño cortante más 9 (2d8) de daño necrótico.

Rayo de pesadilla. Tirada de ataque a distancia: +5, alcance 18 m. *Acierto:* 9 (2d6 + 2) de daño psíquico y el objetivo tendrá el estado de asustado hasta el principio del siguiente turno del oni.

Cambio de forma. El oni se convierte en un humanoide Pequeño o Mediano, un gigante Grande o recupera su auténtica forma. Su perfil, salvo por el tamaño, es el mismo en todas las formas. Cualquier equipo que vista o lleve no se transformará.

Lanzamiento de conjuros. El oni lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 13):

1/día cada uno: *dormir, forma gaseosa, hechizar persona* (versión de nivel 2), *oscuridad*

Acciones adicionales

Invisibilidad. El oni lanza *invisibilidad* sobre sí mismo, que no requiere componentes y utiliza la misma aptitud mágica que para su lanzamiento de conjuros.

Osgos

Acechador osgo

Feérico Mediano (trasgo), caótico malvado

CA: 15 **Iniciativa:** +2 (12)

PG: 65 (10d8 + 20)

Velocidad: 9 m

	MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.		
FUE	17	+3	+3	DES	14	+2	+2	CON	14	+2	+4
INT	11	+0	+0	SAB	12	+1	+3	CAR	11	+0	+0

Habilidades: Sigilo +6, Supervivencia +3

Equipo: camisa de malla, jabalinas (6), lucero del alba

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 11

Idiomas: común, goblin

VD: 3 (700 PX; BC +2)

Atributos

Rapto. El osgo no necesita gastar movimiento adicional para desplazar a una criatura que tenga agarrada.

Acciones

Ataque múltiple. El osgo realiza dos ataques con sus jabalinas o su lucero del alba.

Jabalina. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo o a distancia: +5, alcance 3 m o 9/36 m a distancia. *Acierto:* 13 (3d6 + 3) de daño perforante.

Lucero del alba. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +5 (con ventaja si el osgo tiene agarrado al objetivo), alcance 3 m. *Acierto:* 12 (2d8 + 3) de daño perforante.

Acciones adicionales

Agarre rápido. Tirada de salvación de Destreza: CD 13, una criatura Mediana o más pequeña que el osgo pueda ver a 3 m o menos. *Fallo:* el objetivo tendrá el estado de agarrado (CD 13 para escapar).

Guerrero osgo

Feérico Mediano (trasgo), caótico malvado

CA: 14 **Iniciativa:** +2 (12)

PG: 33 (6d8 + 6)

Velocidad: 9 m

	MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.		
FUE	15	+2	+2	DES	14	+2	+2	CON	13	+1	+1
INT	8	-1	-1	SAB	11	+0	+0	CAR	9	-1	-1

Habilidades: Sigilo +6, Supervivencia +2

Equipo: armadura de pieles, martillos ligeros (3)

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 10

Idiomas: común, goblin

VD: 1 (200 PX; BC +2)

Atributos

Rapto. El osgo no necesita gastar movimiento adicional para desplazar a una criatura que tenga agarrada.

Acciones

Agarre. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +4, alcance 3 m. *Acierto:* 9 (2d6 + 2) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña, tendrá el estado de agarrada (CD 12 para escapar).

Martillo ligero. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo o a distancia:* +4 (con ventaja si el osgo tiene agarrado al objetivo), alcance 3 m o 6/18 m a distancia. *Acierto:* 9 (3d4 + 2) de daño contundente.

Oso lechuza

Oso lechuza

Monstruosidad Grande, sin alineamiento

CA: 13 **Iniciativa:** +1 (11)

PG: 59 (7d10 + 21)

Velocidad: 12 m, trepar 12 m

	MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.	
FUE 20	+5	+5	DES 12	+1	+1	CON 17	+3	+3
INT 3	-4	-4	SAB 12	+1	+1	CAR 7	-2	-2

Habilidades: Percepción +5

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 15

Idiomas: ninguno

VD: 3 (700 PX; BC +2)

Acciones

Ataque múltiple. El oso lechuza realiza dos ataques de desgarro.

Desgarro. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +7, alcance 1,5 m. *Acierto:* 14 (2d8 + 5) de daño cortante.

Otyugh

Otyugh

Aberración Grande, neutral

CA: 14 **Iniciativa:** +0 (10)

PG: 104 (11d10 + 44)

Velocidad: 9 m

	MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.	
FUE 16	+3	+3	DES 11	+0	+0	CON 19	+4	+7
INT 6	-2	-2	SAB 13	+1	+1	CAR 6	-2	-2

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m; Percepción pasiva 11

Idiomas: otyugh; telepatía 36 m (no permite que la criatura receptora responda telepáticamente)

VD: 5 (1800 PX; BC +3)

Acciones

Ataque múltiple. El otyugh realiza un ataque de mordisco y dos con sus tentáculos.

Mordisco. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +6, alcance 1,5 m. *Acierto:* 12 (2d8 + 3) de daño perforante y el objetivo tendrá el estado de envenenado. Siempre que el objetivo envenenado termine un descanso largo, sufrirá el siguiente efecto. *Tirada de salvación de Constitución:* CD 15. *Fallo:* los puntos de golpe máximos del objetivo se reducirán en 5 (1d10) y no volverán

a la normalidad hasta que deje de tener el estado de envenenado. *Éxito:* el estado de envenenado termina.

Tentáculo. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +6, alcance 3 m. *Acierto:* 12 (2d8 + 3) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña, tendrá el estado de agarrada (CD 13 para escapar) por uno de los dos tentáculos.

Golpe con tentáculo. *Tirada de salvación de Constitución:* CD 14, todas las criaturas agarradas por el otyugh. *Fallo:* 16 (3d8 + 3) de daño contundente y el objetivo tendrá el estado de aturdido hasta el principio del siguiente turno del otyugh. *Éxito:* solo la mitad del daño.

Pegaso

Pegaso

Celestial Grande, caótico bueno

CA: 12 **Iniciativa:** +2 (12)

PG: 59 (7d10 + 21)

Velocidad: 18 m, volar 27 m

	MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.	
FUE 18	+4	+4	DES 15	+2	+4	CON 16	+3	+5
INT 10	+0	+0	SAB 15	+2	+4	CAR 13	+1	+3

Habilidades: Percepción +6

Sentidos: Percepción pasiva 16

Idiomas: entiende celestial, común, elfo y silvano, pero no puede hablar

VD: 2 (450 PX; BC +2)

Acciones

Cascos. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +6, alcance 1,5 m. *Acierto:* 7 (1d6 + 4) de daño contundente más 5 (2d4) de daño radiante.

Pendencieros

Pendenciero

Humanoide Mediano o Pequeño, neutral

CA: 12 **Iniciativa:** +1 (11)

PG: 32 (5d8 + 10)

Velocidad: 9 m

	MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.	
FUE 15	+2	+2	DES 12	+1	+1	CON 14	+2	+2
INT 10	+0	+0	SAB 10	+0	+0	CAR 11	+0	+0

Equipo: armadura de cuero, ballesta pesada, maza

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: común

VD: 1/2 (100 PX; BC +2)

Atributos

Atacar en grupo. El pendenciero tiene ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del pendenciero se encuentra a 1,5 m de la criatura y no tiene el estado de incapacitado.

Acciones

Maza. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +4, alcance 1,5 m. Acierto: 5 (1d6 + 2) de daño contundente.

Ballesta pesada. Tirada de ataque a distancia: +3, alcance 30/120 m. Acierto: 6 (1d10 + 1) de daño perforante.

Jefe pendenciero

Humanoide Mediano o Pequeño, neutral

CA: 16 **Iniciativa:** +2 (12)

PG: 82 (11d8 + 33)

Velocidad: 9 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	17	+3 +5	DES	14	+2 +2	CON	16	+3 +5
INT	11	+0 +0	SAB	10	+0 +0	CAR	11	+0 +2

Equipo: ballesta pesada, cota de malla, martillo de guerra

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: común y otro cualquiera

VD: 4 (1100 PX; BC +2)

Atributos

Atacar en grupo. El pendenciero tiene ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del pendenciero se encuentra a 1,5 m de la criatura y no tiene el estado de incapacitado.

Acciones

Ataque múltiple. El pendenciero realiza dos ataques con su martillo de guerra o su ballesta pesada en cualquier combinación.

Martillo de guerra. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +5, alcance 1,5 m. Acierto: 12 (2d8 + 3) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, el pendenciero la empujará hasta 3 m respecto a él en línea recta.

Ballesta pesada. Tirada de ataque a distancia: +4, alcance 30/120 m. Acierto: 13 (2d10 + 2) de daño perforante.

Perro del inframundo

Perro del inframundo

Monstruosidad Mediana, neutral malvada

CA: 12 **Iniciativa:** +2 (12)

PG: 39 (6d8 + 12)

Velocidad: 12 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	15	+2 +2	DES	14	+2 +2	CON	14	+2 +2
INT	3	-4 -4	SAB	13	+1 +1	CAR	6	-2 -2

Habilidades: Percepción +5, Sigilo +4

Inmunidades: asustado, aturdido, cegado, ensordecido, hechizado, inconsciente

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m; Percepción pasiva 15

Idiomas: ninguno

VD: 1 (200 PX; BC +2)

Acciones

Ataque múltiple. El perro del inframundo realiza dos ataques de mordisco.

Mordisco. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +4, alcance 1,5 m. Acierto: 4 (1d4 + 2) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, sufre el siguiente efecto. Tirada de salvación de Constitución: CD 12. Primer fallo: el objetivo tendrá el estado de envenenado. Mientras el objetivo esté envenenado, sus puntos de golpe máximos no volverán a la normalidad cuando termine un descanso largo. Repetirá la tirada de salvación cada vez que pasen 24 horas y, si tiene éxito, se librará del efecto. Fallos posteriores: los puntos de golpe máximos del objetivo envenenado se reducirán en 5 (1d10).

Perro intermitente

Perro intermitente

Feérico Mediano, legal bueno

CA: 13 **Iniciativa:** +3 (13)

PG: 22 (4d8 + 4)

Velocidad: 12 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	12	+1 +1	DES	17	+3 +3	CON	12	+1 +1
INT	10	+0 +0	SAB	13	+1 +1	CAR	11	+0 +0

Habilidades: Percepción +5, Sigilo +5

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 15

Idiomas: perro intermitente; entiende el elfo y el silvano, pero no puede hablarlos

VD: 1/4 (50 PX; BC +2)

Acciones

Mordisco. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +5, alcance 1,5 m. Acierto: 5 (1d4 + 3) de daño perforante.

Acciones adicionales

Teletransporte (recarga 4–6). El perro se teletransporta hasta 12 m a un espacio sin ocupar que pueda ver.

Pesadilla

Pesadilla

Infernal Grande, neutral malvado

CA: 13 **Iniciativa:** +2 (12)

PG: 68 (8d10 + 24)

Velocidad: 18 m, volar 27 m (levitar)

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	18	+4	+4	DES	15	+2	+2	CON	16	+3	+3
INT	10	+0	+0	SAB	13	+1	+1	CAR	15	+2	+2

Inmunidades: fuego

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: entiende abisal, común e infernal, pero no puede hablar

VD: 3 (700 PX; BC +2)

Atributos

Iluminación. La pesadilla emite luz brillante en un radio de 3 m y luz tenue 3 m más allá.

Otorgar resistencia al fuego. La pesadilla puede conferir resistencia al daño de fuego a cualquiera que monte sobre ella.

Acciones

Cascos. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +6, alcance 1,5 m. *Acierto:* 13 (2d8 + 4) de daño contundente más 10 (3d6) de daño de fuego.

Trote etéreo. La pesadilla y hasta tres criaturas voluntarias situadas a 1,5 m o menos de ella se teletransportan del Plano Etéreo al Plano Material, o viceversa.

Pico de hacha

Pico de hacha

Monstruosidad Grande, sin alineamiento

CA: 11 **Iniciativa:** +1 (11)

PG: 19 (3d10 + 3)

Velocidad: 15 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	14	+2	+2	DES	12	+1	+1	CON	12	+1	+1
INT	2	-4	-4	SAB	10	+0	+0	CAR	5	-3	-3

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: ninguno

VD: 1/4 (50 PX; BC +2)

Acciones

Pico. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +4, alcance 1,5 m. *Acierto:* 6 (1d8 + 2) de daño cortante.

Piratas

Pirata

Humanoide Mediano o Pequeño, neutral

CA: 14 **Iniciativa:** +5 (15)

PG: 33 (6d8 + 6)

Velocidad: 9 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	10	+0	+0	DES	16	+3	+5	CON	12	+1	+1
INT	8	-1	-1	SAB	12	+1	+1	CAR	14	+2	+4

Equipo: armadura de cuero, dagas (6)

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: común y otro cualquiera

VD: 1 (200 PX; BC +2)

Acciones

Ataque múltiple. El pirata realiza dos ataques con sus dagas. Puede sustituir un ataque por un uso de su garbo cautivador.

Daga. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo o a distancia: +5, alcance 1,5 m o 6/18 m a distancia. *Acierto:* 5 (1d4 + 3) de daño perforante.

Garbo cautivador. Tirada de salvación de Sabiduría: CD 12, una criatura que el pirata pueda ver a 9 m o menos. *Fallo:* el objetivo tendrá el estado de hechizado hasta el principio del siguiente turno del pirata.

Capitán pirata

Humanoide Mediano o Pequeño, neutral

CA: 17 **Iniciativa:** +7 (17)

PG: 84 (13d8 + 26)

Velocidad: 9 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	10	+0	+3	DES	18	+4	+7	CON	14	+2	+2
INT	10	+0	+0	SAB	14	+2	+5	CAR	17	+3	+6

Habilidades: Acrobacias +7, Percepción +5

Equipo: estoque, pistola

Sentidos: Percepción pasiva 15

Idiomas: común y otro cualquiera

VD: 6 (2300 PX; BC +3)

Acciones

Ataque múltiple. El pirata realiza tres ataques con su estoque o pistola en cualquier combinación.

Estoque. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +7, alcance 1,5 m. *Acierto:* 13 (2d8 + 4) de daño perforante y el pirata tendrá ventaja en la siguiente tirada de ataque que haga antes del final de este turno.

Pistola. Tirada de ataque a distancia: +7, alcance 9/27 m. *Acierto:* 15 (2d10 + 4) de daño perforante.

Acciones adicionales

Encanto de capitán. Tirada de salvación de Sabiduría: CD 14, una criatura que el pirata pueda ver a 9 m o menos. *Fallo:* el objetivo tendrá el estado de hechizado hasta el principio del siguiente turno del pirata.

Reacciones

Contraataque. Detonante: una tirada de ataque cuerpo a cuerpo acierta al pirata mientras sostiene un arma. *Respuesta:* el pirata suma 3 a su CA contra ese ataque, lo que puede hacer que falle. Si falla, el pirata realiza un ataque con su estoque contra la criatura a la que reacciona si está dentro del alcance.

Planetar

Planetar

Celestial Grande (ángel), legal bueno

CA: 19 **Iniciativa:** +10 (20)

PG: 262 (21d10 + 147)

Velocidad: 12 m, volar 36 m (levitar)

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	24	+7 +12	DES	20	+5 +5	CON	24	+7 +12
INT	19	+4 +4	SAB	22	+6 +11	CAR	25	+7 +12

Habilidades: Percepción +11

Resistencias: radiante

Inmunidades: asustado, cansancio, hechizado

Sentidos: visión verdadera 36 m; Percepción pasiva 21

Idiomas: todos; telepatía 36 m

VD: 16 (15 000 PX; BC +5)

Atributos

Percepción divina. El planetar reconoce cualquier mentira que escuche.

Recuperación exaltada. Si el planetar muere fuera del Monte Celestia, su cuerpo desaparece, obtiene un cuerpo nuevo al instante y revive con todos sus puntos de golpe en algún lugar del Monte Celestia.

Resistencia mágica. El planetar tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Ataque múltiple. El planetar realiza tres ataques con su espada radiante o emplea su estallido sagrado dos veces.

Espada radiante. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +12, alcance 3 m. *Acierto:* 14 (2d6 + 7) de daño cortante más 18 (4d8) de daño radiante.

Estallido sagrado. Tirada de salvación de Destreza: CD 20, todos los enemigos en una esfera de 6 m de radio centrada en un punto que el planetar pueda ver

a 36 m o menos. *Fallo:* 24 (7d6) de daño radiante. *Éxito:* la mitad del daño.

Lanzamiento de conjuros. El planetar lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 20):

A voluntad: detectar el bien y el mal

1/día cada uno: alzar a los muertos, comunión, controlar el clima, disipar el bien y el mal

Acciones adicionales

Auxilio divino (2/día). El planetar lanza curar heridas, invisibilidad, levantar maldición o restablecimiento menor usando la misma aptitud mágica que para su lanzamiento de conjuros.

Plantas despertadas

Árbol despertado

Planta Enorme, neutral

CA: 13 **Iniciativa:** -2 (8)

PG: 59 (7d12 + 14)

Velocidad: 6 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	19	+4 +4	DES	6	-2 -2	CON	15	+2 +2
INT	10	+0 +0	SAB	10	+0 +0	CAR	7	-2 -2

Vulnerabilidades: fuego

Resistencias: contundente, perforante

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: común y otro cualquiera

VD: 2 (450 PX; BC +2)

Acciones

Golpe. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +6, alcance 3 m. *Acierto:* 14 (3d6 + 4) de daño contundente.

Arbusto despertado

Planta Pequeña, neutral

CA: 9 **Iniciativa:** -1 (9)

PG: 10 (3d6)

Velocidad: 6 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	3	-4 -4	DES	8	-1 -1	CON	11	+0 +0
INT	10	+0 +0	SAB	10	+0 +0	CAR	6	-2 -2

Vulnerabilidades: fuego

Resistencias: perforante

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: común y otro cualquiera

VD: 0 (10 PX; BC +2)

Acciones

Desgarrar. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +1, alcance 1,5 m. Acierto: 1 de daño cortante.

Plebeyo

Plebeyo

Humanoide Mediano o Pequeño, neutral

CA: 10 **Iniciativa:** +0 (10)

PG: 4 (1d8)

Velocidad: 9 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	10	+0 +0	DES	10	+0 +0	CON	10	+0 +0
INT	10	+0 +0	SAB	10	+0 +0	CAR	10	+0 +0

Equipo: garrote

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: común

VD: 0 (10 PX; BC +2)

Atributos

Entrenamiento. El plebeyo es competente en una habilidad a elección de cada GM y tiene ventaja siempre que realice una prueba de característica con esa habilidad.

Acciones

Garrote. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +2, alcance 1,5 m. Acierto: 2 (1d4) de daño contundente.

Pseudodragón

Pseudodragón

Dragón Diminuto, neutral bueno

CA: 14 **Iniciativa:** +2 (12)

PG: 10 (3d4 + 3)

Velocidad: 4,5 m, volar 18 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	6	-2 -2	DES	15	+2 +2	CON	13	+1 +1
INT	10	+0 +0	SAB	12	+1 +1	CAR	10	+0 +0

Habilidades: Percepción +5, Sigilo +4

Sentidos: visión ciega 3 m, visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 15

Idiomas: entiende común y dracónico, pero no puede hablar

VD: 1/4 (50 PX; BC +2)

Atributos

Resistencia mágica. El pseudodragón tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Ataque múltiple. El pseudodragón realiza dos ataques de mordisco.

Mordisco. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +4, alcance 1,5 m. Acierto: 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

Aguijón. Tirada de salvación de Constitución: CD 12, una criatura que el pseudodragón pueda ver a 1,5 m o menos. Fallo: 5 (2d4) de daño de veneno y el objetivo tendrá el estado de envenenado durante 1 hora. Fallo por 5 o más: mientras esté envenenado, el objetivo también tendrá el estado de inconsciente, que terminará antes si recibe daño o una criatura a 1,5 m o menos de él utiliza una acción para despertarlo.

Pudin negro

Pudin negro

Cieno Grande, sin alineamiento

CA: 7 **Iniciativa:** -3 (7)

PG: 68 (8d10 + 24)

Velocidad: 6 m, trepar 6 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	16	+3 +3	DES	5	-3 -3	CON	16	+3 +3
INT	1	-5 -5	SAB	6	-2 -2	CAR	1	-5 -5

Inmunidades: ácido, cortante, frío, relámpago; agarrado, apresado, asustado, cansancio, derribado, ensordecido, hechizado

Sentidos: visión ciega 18 m; Percepción pasiva 8

Idiomas: ninguno

VD: 4 (1100 PX; BC +2)

Atributos

Amorfo. El pudin puede moverse a través de un espacio de solo 2,5 cm de ancho sin gastar movimiento adicional para hacerlo.

Forma corrosiva. Una criatura que acierte al pudin con una tirada de ataque cuerpo a cuerpo recibirá 4 (1d8) de daño de ácido. La munición no mágica se destruirá de inmediato tras impactar en el pudin y causarle daño. Cualquier arma no mágica recibirá un penalizador acumulativo de -1 a las tiradas de ataque inmediatamente después de causar daño al pudin y entrar en contacto con él. Si el penalizador llega a -5, el arma se destruirá. El penalizador se puede eliminar lanzando el conjuro *reparar* sobre el arma.

En 1 minuto, el pudin puede devorar y atravesar 60 cm de madera o metal no mágicos.

Trepar cual arácnido. El pudin puede trepar por superficies difíciles e incluso recorrer techos sin tener que realizar pruebas de característica.

Acciones

Pseudópodo disolvente. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +5, alcance 3 m. Acierto: 17 (4d6 + 3) de daño de ácido. La armadura no mágica que lleve el objetivo recibirá un penalizador de -1 a la CA que ofrece. La armadura se destruirá si el penalizador reduce su CA

hasta 10. El penalizador se puede eliminar lanzando el conjuro *reparar* sobre la armadura.

Reacciones

Dividirse. *Detonante:* mientras sea Grande o Mediano y tenga 10 o más puntos de golpe, el pudín pasa a estar maltrecho o recibe daño cortante o de relámpago. *Respuesta:* el pudín se divide en dos nuevos **púdinges negros**. Cada nuevo pudín tiene un tamaño inferior al del pudín original y actúa en su orden de iniciativa. Los puntos de golpe del pudín original se dividen a partes iguales entre los nuevos púdinges (redondeados hacia abajo).

Quasit

Quasit

Infernal Diminuto (demonio), caótico malvado

CA: 13 **Iniciativa:** +3 (13)

PG: 25 (10d4)

Velocidad: 12 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	5	-3	-3	DES	17	+3	+3	CON	10	+0	+0
INT	7	-2	-2	SAB	10	+0	+0	CAR	10	+0	+0

Habilidades: Sigilo +5

Resistencias: frío, fuego, relámpago

Inmunidades: veneno; envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m; Percepción pasiva 10

Idiomas: abisal, común

VD: 1 (200 PX; BC +2)

Atributos

Resistencia mágica. El quasit tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Desgarro. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 1,5 m. *Acierto:* 5 (1d4 + 3) de daño cortante y el objetivo tendrá el estado de envenenado hasta el principio del siguiente turno del quasit.

Asustar (1/día). *Tirada de salvación de Sabiduría:* CD 10, una criatura a 6 m o menos. *Fallo:* el objetivo tendrá el estado de asustado. Al final de cada uno de sus turnos, el objetivo repetirá la tirada de salvación y, si tiene éxito, se librará del efecto. Tras 1 minuto, tendrá éxito automáticamente.

Cambio de forma. El quasit cambia de forma para parecerse a un ciempiés (velocidad 12 m, trepar 12 m), un murciélago (3 m, volar 12 m) o un sapo (12 m, nadar 12 m), o recupera su auténtica forma. Su perfil es el mismo en todas las formas, excepto por su velocidad. Cualquier equipo que vista o lleve no se transformará.

Invisibilidad. El quasit lanza *invisibilidad* sobre sí mismo sin necesidad de componentes y utiliza el Carisma como aptitud mágica.

Quimera

Quimera

Monstruosidad Grande, caótica malvada

CA: 14 **Iniciativa:** +0 (10)

PG: 114 (12d10 + 48)

Velocidad: 9 m, volar 18 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	19	+4	+4	DES	11	+0	+0	CON	19	+4	+4
INT	3	-4	-4	SAB	14	+2	+2	CAR	10	+0	+0

Habilidades: Percepción +8

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 18

Idiomas: entiende dracónico, pero no puede hablar

VD: 6 (2300 PX; BC +3)

Acciones

Ataque múltiple. La quimera embiste una vez y realiza un ataque de mordisco y uno con sus garras. Puede sustituir el ataque con sus garras por un uso de su aliento de fuego, si está disponible.

Garra. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +7, alcance 1,5 m. *Acierto:* 7 (1d6 + 4) de daño cortante.

Embestir. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +7, alcance 1,5 m. *Acierto:* 10 (1d12 + 4) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña, tendrá el estado de derribada.

Mordisco. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +7, alcance 1,5 m. *Acierto:* 11 (2d6 + 4) de daño perforante o 18 (4d6 + 4) de daño perforante si la quimera tenía ventaja en la tirada de ataque.

Aliento de fuego (recarga 5–6). *Tirada de salvación de Destreza:* CD 15, todas las criaturas en un cono de 4,5 m. *Fallo:* 31 (7d8) de daño de fuego. *Éxito:* la mitad del daño.

Rakshasa

Rakshasa

Infernal Mediano, legal malvado

CA: 17 **Iniciativa:** +8 (18)

PG: 221 (26d8 + 104)

Velocidad: 12 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	14	+2	+2	DES	17	+3	+3	CON	18	+4	+4
INT	13	+1	+1	SAB	16	+3	+3	CAR	20	+5	+5

Habilidades: Engaño +10, Percepción +8, Perspicacia +8

Vulnerabilidades: daño perforante de armas empuñadas por criaturas bajo el efecto de un conjuro *bendición*

Inmunidades: asustado, hechizado

Sentidos: visión verdadera 18 m; Percepción pasiva 18

Idiomas: común, infernal

VD: 13 (10 000 PX; BC +5)

Atributos

Recuperación infernal. Si el rakshasa muere fuera de los Nueve Infiernos, su cuerpo se convierte en icor, obtiene un cuerpo nuevo al instante y revive con todos sus puntos de golpe en algún lugar de los Nueve Infiernos.

Resistencia mágica superior. El rakshasa supera automáticamente las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos, y las tiradas de ataque de conjuros contra él fallan automáticamente. Sin el permiso del rakshasa, ningún conjuro puede observarlo desde lejos ni detectar sus pensamientos, tipo de criatura o alineamiento.

Acciones

Ataque múltiple. El rakshasa realiza tres ataques con su toque maldito.

Toque maldito. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +10, alcance 1,5 m. *Acierto:* 12 (2d6 + 5) de daño cortante más 19 (3d12) de daño necrótico. Si el objetivo es una criatura, quedará maldita. Mientras esté maldita, la criatura no obtendrá beneficio alguno por finalizar un descanso corto o largo.

Lanzamiento de conjuros. El rakshasa lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 18):

A voluntad: *detectar magia, detectar pensamientos, disfrazarse, ilusión menor, mano de mago*

1/día cada uno: *desplazamiento entre planos, imagen mayor, invisibilidad, volar*

Orden siniestra (recarga 5–6). *Tirada de salvación de Sabiduría:* CD 18, todos los enemigos en una emanación de 9 m que se origina en el rakshasa. *Fallo:* 28 (8d6) de daño psíquico y el objetivo tendrá los estados de asustado e incapacitado hasta el principio del siguiente turno del rakshasa.

Remorhaz

Remorhaz

Monstruosidad Enorme, sin alineamiento

CA: 17

Iniciativa: +5 (15)

PG: 195 (17d12 + 85)

Velocidad: 12 m, excavar 9 m

		MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.	
FUE	24	+7	+7	DES	13	+1	+1	CON	21	+5	+5
INT	4	-3	-3	SAB	10	+0	+0	CAR	5	-3	-3

Inmunidades: frío, fuego

Sentidos: sentir vibraciones 18 m, visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 10

Idiomas: ninguno

VD: 11 (7200 PX; BC +4)

Atributos

Aura de calor. Al final de cada turno del remorhaz, todas las criaturas en una emanación de 1,5 m que se origina en él reciben 16 (3d10) de daño de fuego.

Acciones

Mordisco. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +11, alcance 3 m. *Acierto:* 18 (2d10 + 7) de daño perforante más 14 (4d6) de daño de fuego. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, tendrá el estado de agarrada (CD 17 para escapar) y el de apresada hasta que el agarre termine.

Acciones adicionales

Engullir. *Tirada de salvación de Fuerza:* CD 19, una criatura Grande o más pequeña agarrada por el remorhaz (puede tener hasta dos criaturas engullidas a la vez). *Fallo:* el objetivo será engullido por el remorhaz y se pondrá fin al estado de agarrado. Una criatura engullida tendrá los estados de apresada y cegada, tendrá cobertura completa contra los ataques y otros efectos fuera del remorhaz y recibirá 10 (3d6) de daño de ácido más 10 (3d6) de daño de fuego al principio de cada turno del remorhaz.

Si el remorhaz sufre 30 o más de daño en un solo turno por parte de una criatura que esté dentro de él, deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 15 al final de ese turno o regurgitará a todas las criaturas engullidas, que caerán en espacios a 1,5 m o menos del remorhaz y tendrán el estado de derribadas. Si el remorhaz muere, cualquier criatura engullida dejará de tener el estado de apresada y podrá gastar 4,5 m de movimiento para escapar del cadáver, del que saldrá con el estado de derribada.

Roc

Roc

Monstruosidad Gargantuesca, sin alineamiento

CA: 15 **Iniciativa:** +8 (18)

PG: 248 (16d20 + 80)

Velocidad: 6 m, volar 36 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	28	+9	+9	DES	10	+0	+4	CON	20	+5	+5
INT	3	-4	-4	SAB	10	+0	+4	CAR	9	-1	-1

Habilidades: Percepción +8

Sentidos: Percepción pasiva 18

Idiomas: ninguno

VD: 11 (7200 PX; BC +4)

Acciones

Ataque múltiple. El roc hace dos ataques con su pico. Puede sustituir uno de ellos por un ataque con sus garras.

Garras. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +13, alcance 1,5 m. *Acierto:* 23 (4d6 + 9) de daño cortante. Si el objetivo es una criatura Enorme o más pequeña, tendrá el estado de agarrada (CD 19 para escapar) por las dos garras y el de apresada hasta que el agarre termine.

Pico. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +13, alcance 3 m. *Acierto:* 28 (3d12 + 9) de daño perforante.

Acciones adicionales

Caída en picado (recarga 5–6). Si el roc tiene a una criatura agarrada, vuela hasta la mitad de su velocidad volando sin provocar ataques de oportunidad y suelta a la criatura.

Sabueso infernal

Sabueso infernal

Infernal Mediano, legal malvado

CA: 15 **Iniciativa:** +1 (11)

PG: 58 (9d8 + 18)

Velocidad: 15 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	17	+3	+3	DES	12	+1	+1	CON	14	+2	+2
INT	6	-2	-2	SAB	13	+1	+1	CAR	6	-2	-2

Habilidades: Percepción +5

Inmunidades: fuego

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 15

Idiomas: entiende infernal, pero no puede hablar

VD: 3 (700 PX; BC +2)

Atributos

Atacar en manada. El sabueso tiene ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del sabueso se encuentra a 1,5 m o menos de la criatura y no tiene el estado de incapacitado.

Acciones

Ataque múltiple. El sabueso realiza dos ataques de mordisco.

Mordisco. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +5, alcance 1,5 m. *Acierto:* 7 (1d8 + 3) de daño perforante más 3 (1d6) de daño de fuego.

Aliento de fuego (recarga 5–6). Tirada de salvación de Destreza: CD 12, todas las criaturas en un cono de 4,5 m. *Fallo:* 17 (5d6) de daño de fuego. *Éxito:* la mitad del daño.

Sacerdotes

Sacerdote acólito

Humanoide Mediano o Pequeño (clérigo), neutral

CA: 13 **Iniciativa:** +0 (10)

PG: 11 (2d8 + 2)

Velocidad: 9 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	14	+2	+2	DES	10	+0	+0	CON	12	+1	+1
INT	10	+0	+0	SAB	14	+2	+2	CAR	11	+0	+0

Habilidades: Medicina +4, Religión +2

Equipo: camisa de malla, maza, símbolo sagrado

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: común

VD: 1/4 (50 PX; BC +2)

Acciones

Maza. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +4, alcance 1,5 m. *Acierto:* 5 (1d6 + 2) de daño contundente más 2 (1d4) de daño radiante.

Llama radiante. Tirada de ataque a distancia: +4, alcance 18 m. *Acierto:* 7 (2d6) de daño radiante.

Lanzamiento de conjuros. El sacerdote lanza uno de los siguientes conjuros, que utiliza la Sabiduría como aptitud mágica:

A voluntad: luz, taumaturgia

Acciones adicionales

Auxilio divino (1/día). El sacerdote lanza bendición, palabra de curación o santuario usando la misma aptitud mágica que para su lanzamiento de conjuros.

Sacerdote

Humanoide Mediano o Pequeño (clérigo), neutral

CA: 13 Iniciativa: +0 (10)

PG: 38 (7d8 + 7)

Velocidad: 9 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	16	+3 +3	DES	10	+0 +0	CON	12	+1 +1
INT	13	+1 +1	SAB	16	+3 +3	CAR	13	+1 +1

Habilidades: Medicina +7, Percepción +5, Religión +5

Equipo: camisa de malla, maza, símbolo sagrado

Sentidos: Percepción pasiva 15

Idiomas: común y otro cualquiera

VD: 2 (450 PX; BC +2)

Acciones

Ataque múltiple. El sacerdote realiza dos ataques con su maza o su llama radiante en cualquier combinación.

Maza. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +5, alcance 1,5 m. Acierto: 6 (1d6 + 3) de daño contundente más 5 (2d4) de daño radiante.

Llama radiante. Tirada de ataque a distancia: +5, alcance 18 m. Acierto: 11 (2d10) de daño radiante.

Lanzamiento de conjuros. El sacerdote lanza uno de los siguientes conjuros, que utiliza la Sabiduría como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 13):

A voluntad: luz, taumaturgia

1/día: espíritus guardianes

Acciones adicionales

Auxilio divino (3/día). El sacerdote lanza bendición, disipar magia, palabra de curación o restablecimiento menor usando la misma aptitud mágica que para su lanzamiento de conjuros.

Saga cetrina

Saga cetrina

Feérico Mediano, neutral malvado

CA: 17 Iniciativa: +1 (11)

PG: 82 (11d8 + 33)

Velocidad: 9 m, nadar 9 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	18	+4 +4	DES	12	+1 +1	CON	16	+3 +3
INT	13	+1 +1	SAB	14	+2 +2	CAR	14	+2 +2

Habilidades: Conocimiento arcano +5, Engaño +4, Percepción +4, Sigilo +3

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 14

Idiomas: común, elfo, silvano

VD: 3 (700 PX; BC +2)

Atributos

Anfibia. La saga puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Imitación. La saga puede imitar sonidos de animales y voces de humanoides. Una criatura que oiga estos sonidos solo puede darse cuenta de que son imitaciones si supera una prueba de Sabiduría (Perspicacia) con CD 14.

Magia del aquelarre. Mientras esté a 9 m o menos de un mínimo de dos sagas aliadas, la saga puede lanzar uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales, emplea el tiempo de lanzamiento normal y usa la Inteligencia como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 11): *augurio*, *encontrar familiar*, *escudriñar*, *identificar*, *localizar objeto* o *sirviente invisible*. La saga debe finalizar un descanso largo antes de usar este atributo para lanzar ese conjuro otra vez.

Acciones

Ataque múltiple. La saga realiza dos ataques con sus garras.

Garra. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +6, alcance 1,5 m. Acierto: 8 (1d8 + 4) de daño cortante más 3 (1d6) de daño de veneno.

Lanzamiento de conjuros. La saga lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza la Sabiduría como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 12, +4 a acertar con ataques de conjuro):

A voluntad: *disfrazarse* (24 horas de duración), *ilusión menor*, *invisibilidad* (solo lanzador y la saga no deja huellas mientras es invisible), *luces danzantes*, *rayo nauseabundo* (versión de nivel 3)

Saga de la noche

Saga de la noche

Infernal Mediano, neutral malvado

CA: 17 Iniciativa: +5 (15)

PG: 112 (15d8 + 45)

Velocidad: 9 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	18	+4 +4	DES	15	+2 +2	CON	16	+3 +3
INT	16	+3 +3	SAB	14	+2 +2	CAR	16	+3 +3

Habilidades: Engaño +6, Percepción +5, Perspicacia +5, Sigilo +5

Resistencias: frío, fuego

Inmunidades: hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m; Percepción pasiva 15

Idiomas: abisal, común, infernal, primordial

VD: 5 (1800 PX; BC +3)

Atributos

Bolsa de almas. La saga tiene una bolsa de almas. Mientras la sostenga o lleve consigo, puede usar su acción de provocar pesadillas.

La bolsa tiene una CA de 15, 20 pg y resistencia a todo el daño. Se convertirá en polvo si sus puntos de golpe se reducen a 0. Si se destruye, las almas que contenga la bolsa quedarán libres. La saga puede crear una bolsa nueva tras 7 días.

Magia del aquelarre. Mientras esté a 9 m o menos de un mínimo de dos sagas aliadas, la saga puede lanzar uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales, emplea el tiempo de lanzamiento normal y usa la Inteligencia como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 14): *augurio*, *encontrar familiar*, *escudriñar*, *identificar*, *localizar objeto o sirviente invisible*. La saga debe finalizar un descanso largo antes de usar este atributo para lanzar ese conjuro otra vez.

Resistencia mágica. La saga tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Ataque múltiple. La saga realiza dos ataques con sus garras.

Garra. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +7, alcance 1,5 m. Acierto: 13 (2d8 + 4) de daño cortante.

Lanzamiento de conjuros. La saga lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza la Inteligencia como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 14):

A voluntad: *detectar magia*, *excursión etérea*, *proyector mágico* (versión de nivel 4)

2/día cada uno: *asesino fantasmal*, *desplazamiento entre planos* (solo lanzador)

Provocar pesadillas (1/día; requiere una bolsa de almas). Mientras está en el Plano Etéreo, la saga lanza *ensueño* usando la misma aptitud mágica que para su lanzamiento de conjuros. Solo la saga puede actuar como mensajera del conjuro y el objetivo debe ser una criatura que la saga pueda ver en el Plano Material. El conjuro fallará y se desperdiciará si el objetivo se encuentra bajo el efecto de un conjuro *protección contra el bien y el mal* o dentro de un conjuro *círculo mágico*.

Si el objetivo recibe daño del conjuro *ensueño*, sus puntos de golpe máximos se reducirán en una cantidad igual a ese daño. Si el conjuro mata al objetivo, su alma quedará atrapada en la bolsa de almas de la saga y el objetivo no podrá volver a la vida hasta que se libere su alma.

Acciones adicionales

Cambio de forma. La saga se convierte en un humanoide Pequeño o Mediano, o recupera su auténtica forma. Su perfil, salvo por el tamaño, es el mismo en todas las formas. Cualquier equipo que vista o lleve no se transformará.

Saga de los mares

Saga de los mares

Feérico Mediano, caótico malvado

CA: 14 **Iniciativa:** +1 (11)

PG: 52 (7d8 + 21)

Velocidad: 9 m, nadar 12 m

	MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.		
FUE	16	+3	+3	DES	13	+1	+1	CON	16	+3	+3
INT	12	+1	+1	SAB	12	+1	+1	CAR	13	+1	+1

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 11

Idiomas: común, gigante, primordial (acuano)

VD: 2 (450 PX; BC +2)

Atributos

Anfibia. La saga puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Apariencia vil. Tirada de salvación de Sabiduría: CD 11, cualquier bestia o humanoide que empiece su turno a 9 m o menos de la saga y pueda verla en su auténtica forma. **Fallo:** el objetivo tendrá el estado de asustado hasta el principio de su siguiente turno. **Éxito:** el objetivo será inmune a la Apariencia vil de esta saga durante 24 horas.

Magia del aquelarre. Mientras esté a 9 m o menos de un mínimo de dos sagas aliadas, la saga puede lanzar uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales, emplea el tiempo de lanzamiento normal y usa la Inteligencia como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 11): *augurio*, *encontrar familiar*, *escudriñar*, *identificar*, *localizar objeto o sirviente invisible*. La saga debe finalizar un descanso largo antes de usar este atributo para lanzar ese conjuro otra vez.

Acciones

Garra. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +5, alcance 1,5 m. Acierto: 10 (2d6 + 3) de daño cortante.

Apariencia ilusoria. La saga lanza *disfrazarse*, que utiliza la Constitución como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 13). El conjuro dura 24 horas.

Mirada mortal (recarga 5–6). Tirada de salvación de Sabiduría: CD 11, una criatura asustada que la saga pueda ver a 9 m o menos. **Fallo:** si el objetivo tiene 20 puntos de golpe o menos, estos se reducen a 0. De lo contrario, el objetivo recibe 13 (3d8) de daño psíquico.

Sahuagin

Guerrero sahuagin

Infernal Mediano, legal malvado

CA: 12 **Iniciativa:** +0 (10)

PG: 22 (4d8 + 4)

Velocidad: 9 m, nadar 12 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	13	+1 +1	DES	11	+0 +0	CON	12	+1 +1
INT	12	+1 +1	SAB	13	+1 +1	CAR	9	-1 -1

Habilidades: Percepción +5

Resistencias: ácido, frío

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m; Percepción pasiva 15

Idiomas: sahuagin

VD: 1/2 (100 PX; BC +2)

Atributos

Frenesí sangriento. El sahuagin tiene ventaja en las tiradas de ataque contra cualquier criatura que no posea todos sus puntos de golpe.

Parcialmente anfibio. El sahuagin puede respirar tanto dentro del agua como fuera de ella, pero necesita sumergirse cada 4 horas para evitar asfixiarse fuera del agua.

Telepatía con tiburones. El sahuagin puede controlar mágicamente a los tiburones a 36 m o menos de él usando una telepatía especial.

Acciones

Ataque múltiple. El sahuagin realiza dos ataques con sus garras.

Garra. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +3, alcance 1,5 m. *Acierto:* 4 (1d6 + 1) de daño cortante.

Acciones adicionales

Carga acuática. El sahuagin nada hasta la mitad de su velocidad nadando en línea recta hacia un enemigo que pueda ver.

Salamandra

Salamandra

Elemental Grande, neutral malvado

CA: 15 **Iniciativa:** +2 (12)

PG: 90 (12d10 + 24)

Velocidad: 9 m, trepar 9 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	18	+4 +4	DES	14	+2 +2	CON	15	+2 +2
INT	11	+0 +0	SAB	10	+0 +0	CAR	12	+1 +1

Vulnerabilidades: frío

Inmunidades: fuego

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 10

Idiomas: primordial (ígneo)

VD: 5 (1800 PX; BC +3)

Atributos

Aura de fuego. Al final de cada turno de la salamandra, todas las criaturas a su elección en una emanación de 1,5 m que se origina en ella reciben 7 (2d6) de daño de fuego.

Acciones

Ataque múltiple. La salamandra realiza dos ataques con su lanza de llamas. Puede sustituir un ataque por una acción de constreñir.

Lanza de llamas. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo o a distancia: +7, alcance 1,5 m o 6/18 m a distancia. *Acierto:* 13 (2d8 + 4) de daño perforante más 7 (2d6) de daño de fuego. *Acierto o fallo:* la lanza regresa mágicamente a la mano de la salamandra inmediatamente después de un ataque a distancia.

Constreñir. Tirada de salvación de Fuerza: CD 15, una criatura Grande o más pequeña que la salamandra pueda ver a 3 m o menos. *Fallo:* 11 (2d6 + 4) de daño contundente más 7 (2d6) de daño de fuego. El objetivo tendrá el estado de agarrado (CD 14 para escapar) y el de apresado hasta que el agarre termine.

Sátiro

Sátiro

Feérico Mediano, caótico neutral

CA: 13 **Iniciativa:** +3 (13)

PG: 31 (7d8)

Velocidad: 12 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	12	+1 +1	DES	16	+3 +3	CON	11	+0 +0
INT	12	+1 +1	SAB	10	+0 +0	CAR	14	+2 +2

Habilidades: Interpretación +6, Percepción +2, Sigilo +5

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: común, elfo, silvano

VD: 1/2 (100 PX; BC +2)

Atributos

Resistencia mágica. El sátiro tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Cascos. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +5, alcance 1,5 m. **Acierto:** 5 (1d4 + 3) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña, el sátiro la empujará hasta 3 m respecto a él en línea recta.

Burla. Tirada de salvación de Sabiduría: CD 12, una criatura que el sátiro pueda ver a 27 m o menos. **Fallo:** 5 (1d6 + 2) de daño psíquico.

Sectarios

Sectario

Humanoide Mediano o Pequeño, neutral

CA: 12 **Iniciativa:** +1 (11)

PG: 9 (2d8)

Velocidad: 9 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	11	+0 +0	DES	12	+1 +1	CON	10	+0 +0
INT	10	+0 +0	SAB	11	+0 +2	CAR	10	+0 +0

Habilidades: Engaño +2, Religión +2

Equipo: armadura de cuero, hoz

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: común

VD: 1/8 (25 PX; BC +2)

Acciones

Hoz ritual. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +3, alcance 1,5 m. **Acierto:** 3 (1d4 + 1) de daño cortante más 1 de daño necrótico.

Fanático sectario

Humanoide Mediano o Pequeño, neutral

CA: 13 **Iniciativa:** +2 (12)

PG: 44 (8d8 + 8)

Velocidad: 9 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	11	+0 +0	DES	14	+2 +2	CON	12	+1 +1
INT	10	+0 +0	SAB	14	+2 +4	CAR	13	+1 +1

Habilidades: Engaño +3, Persuasión +3, Religión +2

Equipo: armadura de cuero, símbolo sagrado

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: común

VD: 2 (450 PX; BC +2)

Acciones

Cuchilla de pacto. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +4, alcance 1,5 m. **Acierto:** 6 (1d8 + 2) de daño cortante más 7 (2d6) de daño necrótico.

Lanzamiento de conjuros. El sectario lanza uno de los siguientes conjuros, que utiliza la Sabiduría como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 12, +4 a acertar con ataques de conjuro):

A voluntad: luz, taumaturgia

2/día: orden imperiosa

1/día: inmovilizar persona

Acciones adicionales

Arma espiritual (2/día). El sectario lanza el conjuro *arma espiritual* usando la misma aptitud mágica que para su lanzamiento de conjuros.

Semidragón

Semidragón

Dragón Mediano, neutral

CA: 18 **Iniciativa:** +5 (15)

PG: 105 (14d8 + 42)

Velocidad: 12 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	19	+4 +4	DES	14	+2 +5	CON	16	+3 +3
INT	10	+0 +0	SAB	15	+2 +5	CAR	14	+2 +2

Habilidades: Atletismo +7, Percepción +5, Sigilo +5

Resistencias: tipo de daño elegido para el atributo Origen dracónico más adelante

Sentidos: visión ciega 3 m, visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 15

Idiomas: común, dracónico

VD: 5 (1800 PX; BC +3)

Atributos

Origen dracónico. El semidragón está relacionado con un tipo de dragón asociado con uno de los siguientes tipos de daño (a elección de cada GM): ácido, frío, fuego, relámpago o veneno. Esta elección afecta a otros aspectos del perfil.

Acciones

Ataque múltiple. El semidragón realiza dos ataques con sus garras.

Garra. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +7, alcance 3 m. **Acierto:** 6 (1d4 + 4) de daño cortante más 7 (2d6) de daño del tipo elegido para el atributo Origen dracónico.

Aliento de dragón (recarga 5–6). Tirada de salvación de Destreza: CD 14, todas las criaturas en un cono de 9 m. **Fallo:** 28 (8d6) de daño del tipo elegido para el atributo Origen dracónico. **Éxito:** la mitad del daño.

Acciones adicionales

Salto. El semidragón gasta 3 m de movimiento para saltar hasta 9 m.

Sirénido

Experto en escaramuzas sirénido

Elemental Mediano, neutral

CA: 11 **Iniciativa:** +1 (11)

PG: 11 (2d8 + 2)

Velocidad: 3 m, nadar 12 m

	MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.	
FUE 10	+0	+0	DES 13	+1	+1	CON 12	+1	+1
INT 11	+0	+0	SAB 14	+2	+2	CAR 12	+1	+1

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: común, primordial (acuano)

VD: 1/8 (25 PX; BC +2)

Atributos

Anfibio. El sirénido puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Acciones

Lanza marina. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo o a distancia: +2, alcance 1,5 m o 6/18 m a distancia. *Acierto:* 3 (1d6) de daño perforante más 2 (1d4) de daño de frío. Si el objetivo es una criatura, su velocidad se reducirá en 3 m hasta el final de su siguiente turno. *Acierto o fallo:* la lanza regresa mágicamente a la mano del sirénido inmediatamente después de un ataque a distancia.

Solar

Solar

Celestial Grande (ángel), legal bueno

CA: 21 **Iniciativa:** +20 (30)

PG: 297 (22d10 + 176)

Velocidad: 15 m, volar 45 m (levitar)

	MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.	
FUE 26	+8	+8	DES 22	+6	+6	CON 26	+8	+8
INT 25	+7	+7	SAB 25	+7	+7	CAR 30	+10	+10

Habilidades: Percepción +14

Inmunidades: veneno, radiante; asustado, cansancio, envenenado, hechizado

Sentidos: visión verdadera 36 m; Percepción pasiva 24

Idiomas: todos; telepatía 36 m

VD: 21 (33 000 PX; BC +7)

Atributos

Percepción divina. El solar reconoce cualquier mentira que escuche.

Recuperación exaltada. Si el solar muere fuera del Monte Celestia, su cuerpo desaparece, obtiene un cuerpo nuevo al instante y revive con todos sus puntos de golpe en algún lugar del Monte Celestia.

Resistencia legendaria (4/día). El solar puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Resistencia mágica. El solar tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Ataque múltiple. El solar realiza dos ataques con su espada voladora. Puede sustituir un ataque por un uso de su arco asesino.

Espada voladora. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo o a distancia: +15, alcance 3 m o 36 m a distancia. *Acierto:* 22 (4d6 + 8) de daño cortante más 36 (8d8) de daño radiante. *Acierto o fallo:* la espada regresa mágicamente a la mano del solar o levita a 1,5 m o menos de él inmediatamente después de un ataque a distancia.

Arco asesino. Tirada de salvación de Destreza: CD 21, una criatura que el solar pueda ver a 180 m o menos. *Fallo:* si la criatura tiene 100 puntos de golpe o menos, morirá. De lo contrario, sufrirá 24 (4d8 + 6) de daño perforante más 36 (8d8) de daño radiante.

Lanzamiento de conjuros. El solar lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 25):

A voluntad: detectar el bien y el mal

1/día cada uno: comunión, controlar el clima, disipar el bien y el mal, resurrección

Acciones adicionales

Auxilio divino (3/día). El solar lanza curar heridas (versión de nivel 2), levantar maldición o restablecimiento menor usando la misma aptitud mágica que para su lanzamiento de conjuros.

Acciones legendarias

Usos de acciones legendarias: 3. Justo después del turno de otra criatura, el solar puede emplear un uso para llevar a cabo una de las siguientes acciones. El solar recupera todos los usos al principio de cada uno de sus turnos.

Mirada cegadora. Tirada de salvación de Constitución: CD 25, una criatura que el solar pueda ver a 36 m o menos. *Fallo:* el objetivo tendrá el estado de cegado durante 1 minuto. *Fallo o éxito:* el solar no puede volver a realizar esta acción hasta el principio de su siguiente turno.

Teletransporte radiante. El solar se teletransporta hasta 18 m a un espacio sin ocupar que pueda ver. *Tirada de salvación de Destreza:* CD 25, todas las criaturas en una emanación de 3 m que se origina en el espacio de destino del solar. *Fallo:* 11 (2d10) de daño radiante. *Éxito:* la mitad del daño.

Sombra

Sombra

Muerto viviente Mediano, caótico malvado

CA: 12 **Iniciativa:** +2 (12)

PG: 27 (5d8 + 5)

Velocidad: 12 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	6	-2 -2	DES	14	+2 +2	CON	13	+1 +1
INT	6	-2 -2	SAB	10	+0 +0	CAR	8	-1 -1

Habilidades: Sigilo +6

Vulnerabilidades: radiante

Resistencias: ácido, frío, fuego, relámpago, trueno

Inmunidades: necrótico, veneno; agarrado, apresado, asustado, cansancio, derribado, envenenado, inconsciente, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 10

Idiomas: ninguno

VD: 1/2 (100 PX; BC +2)

Atributos

Amorfa. La sombra puede moverse a través de un espacio de solo 2,5 cm de ancho sin gastar movimiento adicional para hacerlo.

Debilidad a la luz solar. Bajo la luz del sol, la sombra tiene desventaja en las pruebas con d20.

Acciones

Zarpazo debilitador. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +4, alcance 1,5 m. *Acierto:* 5 (1d6 + 2) de daño necrótico y la puntuación de Fuerza del objetivo se reduce en 1d4. Si su Fuerza se reduce a 0, morirá. Si un humanoide muere a causa de este ataque, una **sombra** surgirá de su cadáver tras 1d4 horas.

Acciones adicionales

Escondarse en las sombras. Con luz tenue o en la oscuridad, la sombra realiza la acción de esconderse.

Súcubo

Súcubo

Infernal Mediano, neutral malvado

CA: 15 **Iniciativa:** +3 (13)

PG: 71 (13d8 + 13)

Velocidad: 9 m, volar 18 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	8	-1	-1	DES	17	+3	+3	CON	13	+1	+1
INT	15	+2	+2	SAB	12	+1	+1	CAR	20	+5	+5

Habilidades: Engaño +9, Percepción +5, Perspicacia +5, Persuasión +9, Sigilo +7

Resistencias: frío, fuego, psíquico, veneno

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 15

Idiomas: abisal, común, infernal; telepatía 18 m

VD: 4 (1100 PX; BC +2)

Atributos

Forma de incubo. Cuando el súcubo finaliza un descanso largo, puede adoptar la forma de un **íncubo** y pasar a utilizar ese perfil en lugar de este.

Acciones

Ataque múltiple. El súcubo realiza un ataque con su toque infernal y emplea su beso debilitador o su acción de hechizar.

Toque infernal. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +7, alcance 1,5 m. *Acierto:* 16 (2d10 + 5) de daño psíquico.

Beso debilitador. Tirada de salvación de Constitución: CD 15, una criatura hechizada por el súcubo a 1,5 m o menos. *Fallo:* 13 (3d8) de daño psíquico. *Éxito:* la mitad del daño. *Fallo o éxito:* los puntos de golpe máximos del objetivo se reducirán en una cantidad igual al daño sufrido.

Hechizar. El súcubo lanza *dominar persona* (versión de nivel 8), que no requiere componentes y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 15).

Acciones adicionales

Cambio de forma. El súcubo adopta la forma de un humanoide Mediano o Pequeño, o recupera su verdadera forma. Su perfil es el mismo en todas las formas, excepto porque su velocidad volando solo está disponible en su forma verdadera. Cualquier equipo que vista o lleve no se transformará.

Tarasca

Tarasca

Monstruosidad Gargantuesca (titán), sin alineamiento

CA: 25 **Iniciativa:** +18 (28)

PG: 697 (34d20 + 340)

Velocidad: 18 m, excavar 12 m, trepar 18 m

		MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.	
FUE	30	+10	+10	DES	11	+0	+9	CON	30	+10	+10
INT	3	-4	+5	SAB	11	+0	+9	CAR	11	+0	+9

Habilidades: Percepción +9

Resistencias: contundente, cortante, perforante

Inmunidades: fuego, veneno; asustado, ensordecido, envenenado, hechizado, paralizado

Sentidos: visión ciega 36 m; Percepción pasiva 19

Idiomas: ninguno

VD: 30 (155 000 PX; BC +9)

Atributos

Caparazón reflectante. Si la tarasca es el objetivo de un conjuro *proyector mágico* o de un conjuro que requiera una tirada de ataque a distancia, tira 1d6. Con un resultado de **1 a 5**, la tarasca no se verá afectada. Con un **6**, la tarasca no se verá afectada y reflejará el conjuro, convirtiendo al lanzador en el objetivo.

Monstruo de asedio. La tarasca inflige el doble de daño a objetos y estructuras.

Resistencia legendaria (6/día). La tarasca puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Resistencia mágica. La tarasca tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Ataque múltiple. La tarasca realiza un ataque de mordisco y otros tres ataques con sus garras o su cola en cualquier combinación.

Cola. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +19, alcance 9 m. *Acierto:* 23 (3d8 + 10) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura Enorme o más pequeña, tendrá el estado de derribada.

Garra. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +19, alcance 4,5 m. *Acierto:* 28 (4d8 + 10) de daño cortante.

Mordisco. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +19, alcance 4,5 m. *Acierto:* 36 (4d12 + 10) de daño perforante y el objetivo tendrá el estado de agarrado (CD 20 para escapar). Hasta que el agarre termine, el objetivo tendrá el estado de apresado y no podrá teletransportarse.

Bramido atronador (recarga 5–6). Tirada de salvación de Constitución: CD 27, todas las criaturas y todos los objetos que no lleve o vista alguna criatura en un cono de 45 m. *Fallo:* 78 (12d12) de daño de trueno y el objetivo tendrá los estados de asustado y ensordecido hasta el final de su siguiente turno. *Éxito:* solo la mitad del daño.

Acciones adicionales

Engullir. Tirada de salvación de Fuerza: CD 27, una criatura Grande o más pequeña agarrada por la tarasca (puede tener hasta seis criaturas engullidas a la vez). *Fallo:* el objetivo será engullido y se pondrá fin al estado de agarrado. Una criatura engullida tendrá los estados de apresada y cegada y no podrá teletransportarse, tendrá cobertura completa contra los ataques y otros efectos fuera de la tarasca y recibirá 56 (16d6) de daño de ácido al principio de cada turno de la tarasca.

Si la tarasca sufre 60 o más de daño en un solo turno por parte de una criatura que esté dentro de ella, deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 20 al final de ese turno o regurgitará a todas las criaturas engullidas, que caerán en espacios a 3 m o menos de la tarasca y tendrán el estado de derribadas. Si la tarasca muere, cualquier criatura engullida dejará de tener el estado de apresada y podrá gastar 6 m de movimiento para escapar del cadáver, del que saldrá con el estado de derribada.

Acciones legendarias

Usos de acciones legendarias: 3. Justo después del turno de otra criatura, la tarasca puede emplear un uso para llevar a cabo una de las siguientes acciones. La tarasca recupera todos los usos al principio de cada uno de sus turnos.

Arremetida. La tarasca se mueve hasta la mitad de su velocidad y realiza un ataque con sus garras o su cola.

Movimiento estremecedor. La tarasca se mueve hasta su velocidad. Al final de este movimiento, crea una onda sísmica instantánea en una emanación de 18 m que se origina en ella. Las criaturas situadas en esa zona perderán la concentración y, si son Medianas o más pequeñas, tendrán el estado de derribadas. La tarasca no puede volver a realizar esta acción hasta el principio de su siguiente turno.

Troll

Troll

Gigante Grande, caótico malvado

CA: 15 **Iniciativa:** +1 (11)

PG: 94 (9d10 + 45)

Velocidad: 9 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE 18		+4	+4	DES 13		+1	+1	CON20		+5	+5
INT 7		-2	-2	SAB 9		-1	-1	CAR 7		-2	-2

Habilidades: Percepción +5

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 15

Idiomas: gigante

VD: 5 (1800 PX; BC +3)

Atributos

Miembros repugnantes (4/día). Si el troll termina cualquier turno maltrecho y ha sufrido 15 o más de daño cortante durante ese turno, uno de los miembros del troll será amputado, caerá en el espacio del troll y se convertirá en una **extremidad de troll**. La extremidad actuará inmediatamente después del turno del troll. El troll tendrá 1 nivel de cansancio por cada extremidad que le falte y le crecerán miembros de repuesto la siguiente vez que recupere puntos de golpe.

Regeneración. El troll recupera 15 puntos de golpe al principio de cada uno de sus turnos. Si recibe daño de ácido o de fuego, este atributo no funcionará en su siguiente turno. El troll solo morirá si empieza su turno con 0 puntos de golpe y no se regenera.

Acciones

Ataque múltiple. El troll realiza tres ataques de desgarrar.

Desgarro. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +7, alcance 3 m. *Acierto:* 11 (2d6 + 4) de daño cortante.

Acciones adicionales

Carga. El troll se mueve hasta la mitad de su velocidad en línea recta hacia un enemigo que pueda ver.

Extremidad de troll

Gigante Pequeño, caótico malvado

CA: 13 **Iniciativa:** +1 (11)

PG: 14 (4d6)

Velocidad: 6 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	18	+4 +4	DES	12	+1 +1	CON	10	+0 +0
INT	1	-5 -5	SAB	9	-1 -1	CAR	1	-5 -5

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 9

Idiomas: ninguno

VD: 1/2 (100 PX; BC +2)

Atributos

Engendro de troll. Asombrosamente, la extremidad tiene los mismos sentidos que un troll entero. Si la extremidad no se destruye en 24 horas, tira 1d12. Si el resultado es 12, la extremidad se convierte en un **troll**. Si no, la extremidad se atrofia y muere.

Regeneración. La extremidad recupera 5 puntos de golpe al principio de cada uno de sus turnos. Si recibe daño de ácido o de fuego, este atributo no funcionará en su siguiente turno. La extremidad solo morirá si empieza su turno con 0 puntos de golpe y no se regenera.

Acciones

Desgarro. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +6, alcance 1,5 m. *Acierto:* 9 (2d4 + 4) de daño cortante.

Tumulario

Tumulario

Muerto viviente Mediano, neutral malvado

CA: 14 **Iniciativa:** +4 (14)

PG: 82 (11d8 + 33)

Velocidad: 9 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	15	+2 +2	DES	14	+2 +2	CON	16	+3 +3
INT	10	+0 +0	SAB	13	+1 +1	CAR	15	+2 +2

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +4

Resistencias: necrótico

Inmunidades: veneno; cansancio, envenenado

Equipo: armadura de cuero tachonado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 13

Idiomas: común y otro cualquiera

VD: 3 (700 PX; BC +2)

Atributos

Sensibilidad a la luz solar. Bajo la luz del sol, el tumulario tiene desventaja en las pruebas de característica y las tiradas de ataque.

Acciones

Ataque múltiple. El tumulario realiza dos ataques con su espada necrótica o su arco necrótico en cualquier combinación. Puede sustituir un ataque por una acción de consumir vida.

Espada necrótica. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +4, alcance 1,5 m. *Acierto:* 6 (1d8 + 2) de daño cortante más 4 (1d8) de daño necrótico.

Arco necrótico. *Tirada de ataque a distancia:* +4, alcance 45/180 m. *Acierto:* 6 (1d8 + 2) de daño perforante más 4 (1d8) de daño necrótico.

Consumir vida. *Tirada de salvación de Constitución:* CD 13, una criatura a 1,5 m o menos. *Fallo:* 6 (1d8 + 2) de daño necrótico y los puntos de golpe máximos del objetivo se reducirán en una cantidad igual al daño sufrido.

Un humanoide que muera por este ataque se alzaría 24 horas después como un **zombi** bajo el control del tumulario, a menos que se le devuelva a la vida o su cuerpo sea destruido. El tumulario no puede tener más de doce zombis bajo su control a la vez.

Unicornio

Unicornio

Celestial Grande, legal bueno

CA: 12 **Iniciativa:** +8 (18)

PG: 97 (13d10 + 26)

Velocidad: 15 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	18	+4 +4	DES	14	+2 +2	CON	15	+2 +2
INT	11	+0 +0	SAB	17	+3 +3	CAR	16	+3 +3

Inmunidades: veneno; envenenado, hechizado, paralizado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 13

Idiomas: celestial, elfo, silvano; telepatía 36 m

VD: 5 (1800 PX; BC +3)

Atributos

Resistencia legendaria (3/día). El unicornio puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Resistencia mágica. El unicornio tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Ataque múltiple. El unicornio realiza un ataque con sus cascos y uno con su cuerno radiante.

Cascos. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +7, alcance 1,5 m. Acierto: 11 (2d6 + 4) de daño contundente.

Cuerno radiante. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +7, alcance 1,5 m. Acierto: 9 (1d10 + 4) de daño radiante.

Lanzamiento de conjuros. El unicornio lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 14):

A voluntad: detectar el bien y el mal, saber druídico
1/día cada uno: calmar emociones, disipar el bien y el mal, enmarañar, palabra de regreso, pasar sin rastro

Acciones adicionales

Bendición de unicornio (3/día). El unicornio toca a otra criatura con su cuerno y lanza curar heridas o restablecimiento menor sobre esa criatura usando la misma aptitud mágica que para su lanzamiento de conjuros.

Acciones legendarias

Usos de acciones legendarias: 3. Justo después del turno de otra criatura, el unicornio puede emplear un uso para llevar a cabo una de las siguientes acciones. El unicornio recupera todos los usos al principio de cada uno de sus turnos.

Cuerno embestidor. El unicornio se mueve hasta la mitad de su velocidad sin provocar ataques de oportunidad y realiza un ataque con su cuerno radiante.

Escudo resplandeciente. El unicornio se hace objetivo a sí mismo o hace objetivo a una criatura que pueda ver a 18 m o menos de él. El objetivo obtiene 10 (3d6) puntos de golpe temporales y su CA aumenta en 2 hasta el final del siguiente turno del unicornio. El unicornio no puede volver a realizar esta acción hasta el principio de su siguiente turno.

Vampiros

Siervo de vampiro

Humanoide Mediano o Pequeño, neutral malvado

CA: 15 **Iniciativa:** +5 (15)

PG: 65 (10d8 + 20)

Velocidad: 9 m, trepar 9 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	17	+3 +3	DES	16	+3 +5	CON	15	+2 +2
INT	10	+0 +0	SAB	10	+0 +2	CAR	14	+2 +2

Habilidades: Percepción +4, Persuasión +4, Sigilo +7

Resistencias: necrótico

Inmunidades: hechizado (salvo por parte de su amo vampiro)

Equipo: dagas (10)

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 14

Idiomas: común y otro cualquiera

VD: 3 (700 PX; BC +2)

Atributos

Conexión vampírica. Mientras el siervo de vampiro y su amo estén en el mismo plano de existencia, el vampiro puede comunicarse con el siervo telepáticamente y percibir el mundo a través de sus sentidos.

Acciones

Ataque múltiple. El siervo realiza dos ataques con sus dagas sombrías.

Daga sombría. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo o a distancia: +5, alcance 1,5 m o 6/18 m a distancia. Acierto: 5 (1d4 + 3) de daño perforante más 7 (3d4) de daño necrótico. Si este ataque reduce a 0 los puntos de golpe del objetivo, pasará a estar estable, pero tendrá el estado de envenenado durante 1 hora. Mientras tenga el estado de envenenado, tendrá también el estado de paralizado.

Acciones adicionales

Agilidad de inmortal. El siervo realiza las acciones de correr o destrabarse.

Engendro vampírico

Muerto viviente Mediano o Pequeño, neutral malvado

CA: 16

Iniciativa: +3 (13)

PG: 90 (12d8 + 36)

Velocidad: 9 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	16	+3 +3	DES	16	+3 +6	CON	16	+3 +3
INT	11	+0 +0	SAB	10	+0 +3	CAR	12	+1 +1

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +6

Resistencias: necrótico

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 13

Idiomas: común y otro cualquiera

VD: 5 (1800 PX; BC +3)

Atributos

Debilidad vampírica. El vampiro tiene estas debilidades:

Agua corriente. El vampiro sufre 20 de daño de ácido si termina su turno en agua corriente.

Estaca en el corazón. El vampiro es destruido si se le clava en el corazón un arma que cause daño perforante mientras tiene el estado de incapacitado.

Luz solar. El vampiro sufre 20 de daño radiante si empieza su turno bajo la luz solar. Además, tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de característica hechas bajo la luz del sol.

Prohibición. El vampiro no puede entrar en una residencia sin invitación de un habitante.

Trepar cual arácnido. El vampiro puede trepar por superficies difíciles e incluso recorrer techos sin tener que realizar pruebas de característica.

Acciones

Ataque múltiple. El vampiro realiza dos ataques con sus garras y uno de mordisco.

Garra. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +6, alcance 1,5 m. *Acierto:* 8 (2d4 + 3) de daño cortante. Si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña, tendrá el estado de agarrada (CD 13 para escapar) por una de las dos garras.

Mordisco. *Tirada de salvación de Constitución:* CD 14, una criatura voluntaria a 1,5 m o menos o que tenga los estados de agarrada, apresada o incapacitada. *Fallo:* 5 (1d4 + 3) de daño perforante más 10 (3d6) de daño necrótico. Los puntos de golpe máximos del objetivo se reducirán en una cantidad igual al daño necrótico recibido y el vampiro recuperará esa misma cantidad de puntos de golpe.

Acciones adicionales

Agilidad de inmortal. El vampiro realiza las acciones de correr o destrabarse.

Vampiro

Muerto viviente Mediano o Pequeño, legal malvado

CA: 16 **Iniciativa:** +14 (24)

PG: 195 (23d8 + 92)

Velocidad: 12 m, trepar 12 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	18	+4	+4	DES	18	+4	+9	CON	18	+4	+9
INT	17	+3	+3	SAB	15	+2	+7	CAR	18	+4	+9

Habilidades: Percepción +7, Sigilo +9

Resistencias: necrótico

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m; Percepción pasiva 17

Idiomas: común y otros dos idiomas

VD: 13 (10 000 PX u 11 500 en la guarida; BC +5)

Atributos

Debilidad vampírica. El vampiro tiene estas debilidades:

Agua corriente. El vampiro sufre 20 de daño de ácido si termina su turno en agua corriente.

Estaca en el corazón. Si al vampiro se le clava en el corazón un arma que cause daño perforante mientras tiene el estado de incapacitado en su lugar de descanso, tendrá el estado de paralizado hasta que se retire el arma.

Luz solar. El vampiro sufre 20 de daño radiante si empieza su turno bajo la luz solar. Además, tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de característica hechas bajo la luz del sol.

Prohibición. El vampiro no puede entrar en una residencia sin invitación de un habitante.

Escape brumoso. Si los puntos de golpe del vampiro se reducen a 0 fuera de su lugar de descanso, utilizará

su cambio de forma para convertirse en niebla (no requiere acción). Si no puede cambiar de forma, será destruido.

Mientras esté en forma de niebla y sus puntos de golpe sean 0, no podrá volver a su forma de vampiro y deberá llegar a su lugar de descanso en 2 horas o será destruido. Una vez que esté en su lugar de descanso, recuperará la forma de vampiro y tendrá el estado de paralizado hasta que recupere algún punto de golpe; recuperará 1 punto de golpe tras pasar 1 hora allí.

Resistencia legendaria (3/día o 4/día en la guarida).

El vampiro puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Trepar cual arácnido. El vampiro puede trepar por superficies difíciles e incluso recorrer techos sin tener que realizar pruebas de característica.

Acciones

Ataque múltiple (solo en forma de vampiro). El vampiro realiza dos ataques con su golpe sepulcral y uno de mordisco.

Golpe sepulcral (solo en forma de vampiro). *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +9, alcance 1,5 m. *Acierto:* 8 (1d8 + 4) de daño contundente más 7 (2d6) de daño necrótico. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, tendrá el estado de agarrada (CD 14 para escapar) por una de las manos.

Mordisco (solo en forma de murciélago o vampiro). *Tirada de salvación de Constitución:* CD 17, una criatura voluntaria a 1,5 m o menos o que tenga los estados de agarrada, apresada o incapacitada. *Fallo:* 6 (1d4 + 4) de daño perforante más 13 (3d8) de daño necrótico. Los puntos de golpe máximos del objetivo se reducirán en una cantidad igual al daño necrótico recibido y el vampiro recuperará esa misma cantidad de puntos de golpe. Si este daño reduce a 0 los puntos de golpe de un humanoide y luego lo entierran, se alzarán como un **engendro vampírico** bajo el control del vampiro en la próxima puesta de sol.

Acciones adicionales

Cambio de forma. Si el vampiro no se encuentra bajo la luz solar ni en agua corriente, adoptará la forma de un murciélago Diminuto (velocidad 1,5 m, velocidad volando 9 m) o de una nube de niebla Mediana (velocidad 1,5 m, velocidad volando 6 m [levitar]), o recuperará su forma de vampiro. Todo lo que lleve puesto se transformará con él.

Mientras tenga la forma de murciélago, no podrá hablar. Su perfil, salvo por el tamaño y la velocidad, no cambiará.

En forma de niebla, el vampiro no podrá realizar acciones, hablar o manipular objetos. No pesará nada

y podrá entrar en el espacio de un enemigo y detenerse allí. Será capaz de atravesar cualquier espacio por el que pueda pasar el aire, aunque no podrá pasar a través de líquidos. Tendrá resistencia a todo el daño, salvo el daño que sufra de la luz solar.

Hechizar (recarga 5–6). El vampiro lanza *hechizar persona*, que no requiere componentes, utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 17) y dura 24 horas. El objetivo hechizado es un receptor voluntario del mordisco del vampiro, cuyo daño no pone fin al conjuro. Cuando el conjuro termina, el objetivo no sabe que ha sido hechizado por el vampiro.

Acciones legendarias

Usos de acciones legendarias: 3 (4 en la guarida). Justo después del turno de otra criatura, el vampiro puede emplear un uso para llevar a cabo una de las siguientes acciones. El vampiro recupera todos los usos al principio de cada uno de sus turnos.

Cautivar. El vampiro lanza *orden imperiosa*, que no requiere componentes y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 17). El vampiro no puede volver a realizar esta acción hasta el principio de su siguiente turno.

Golpe inmortal. El vampiro se mueve hasta la mitad de su velocidad y realiza un ataque con su golpe sepulcral.

Vrock

Vrock

Infernal Grande (demonio), caótico malvado

CA: 15 **Iniciativa:** +2 (12)

PG: 152 (16d10 + 64)

Velocidad: 12 m, volar 18 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	17	+3	+3	DES	15	+2	+5	CON	18	+4	+4
INT	8	-1	-1	SAB	13	+1	+4	CAR	8	-1	+2

Resistencias: frío, fuego, relámpago

Inmunidades: veneno; envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m; Percepción pasiva 11

Idiomas: abisal; telepatía 36 m

VD: 6 (2300 PX; BC +3)

Atributos

Recuperación demoníaca. Si el vrock muere fuera del Abismo, su cuerpo se disuelve en icor, obtiene un cuerpo nuevo al instante y revive con todos sus puntos de golpe en algún lugar del Abismo.

Resistencia mágica. El vrock tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Ataque múltiple. El vrock realiza dos ataques de desgarrar.

Desgarrar. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +6, alcance 1,5 m. *Acierto:* 10 (2d6 + 3) de daño perforante más 10 (3d6) de daño de veneno.

Chillido aturdidor (1/día). Tirada de salvación de Constitución: CD 15, todas las criaturas en una emanación de 6 m que se origina en el vrock (los demonios la superan automáticamente). *Fallo:* 10 (3d6) de daño de trueno y el objetivo tendrá el estado de aturdido hasta el final del siguiente turno del vrock.

Esporas (recarga 6). Tirada de salvación de Constitución: CD 15, todas las criaturas en una emanación de 6 m que se origina en el vrock. *Fallo:* el objetivo tendrá el estado de envenenado y repetirá la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos. Si tiene éxito, se librará del efecto. Mientras el objetivo esté envenenado, sufrirá 5 (1d10) de daño de veneno al principio de cada uno de sus turnos. Si se vacía un frasco de agua bendita sobre el objetivo, el efecto cesará.

Xorn

Xorn

Elemental Mediano, neutral

CA: 19 **Iniciativa:** +0 (10)

PG: 84 (8d8 + 48)

Velocidad: 6 m, excavar 6 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	17	+3 +3	DES	10	+0 +0	CON	22	+6 +6
INT	11	+0 +0	SAB	10	+0 +0	CAR	11	+0 +0

Habilidades: Percepción +6, Sigilo +6

Inmunidades: veneno; envenenado, paralizado, petrificado

Sentidos: sentir vibraciones 18 m, visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 16

Idiomas: primordial (terrano)

VD: 5 (1800 PX; BC +3)

Atributos

Deslizarse por la tierra. El xorn puede excavar a través de la tierra y la piedra que no sean mágicas ni estén trabajadas. Al hacer esto, no desplaza ni perturba la materia a través de la que se mueve.

Sentir tesoros. El xorn puede localizar la ubicación de metales preciosos y piedras a 18 m o menos de él.

Acciones

Ataque múltiple. El xorn realiza un ataque de mordisco y tres con sus garras.

Garra. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +6, alcance 1,5 m. *Acierto:* 8 (1d10 + 3) de daño cortante.

Mordisco. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +6, alcance 1,5 m. *Acierto:* 17 (4d6 + 3) de daño perforante.

Acciones adicionales

Carga. El xorn se mueve hasta su velocidad o hasta su velocidad excavando en línea recta hacia un enemigo que pueda sentir.

Zombis

Zombi

Muerto viviente Mediano, neutral malvado

CA: 8 **Iniciativa:** -2 (8)

PG: 15 (2d8 + 2)

Velocidad: 6 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	13	+1 +1	DES	6	-2 -2	CON	16	+3 +3
INT	3	-4 -4	SAB	6	-2 +0	CAR	5	-3 -3

Inmunidades: veneno; cansancio, envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 8

Idiomas: entiende común y otro idioma, pero no puede hablar

VD: 1/4 (50 PX; BC +2)

Atributos

Fortaleza de muerto viviente. Si el daño reduce a 0 los puntos de golpe del zombi, hará una tirada de salvación de Constitución (CD 5 más el daño sufrido), siempre que el daño no sea radiante o proceda de un crítico. Si la supera, el zombi se queda con 1 punto de golpe.

Acciones

Golpe. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +3, alcance 1,5 m. *Acierto:* 5 (1d8 + 1) de daño contundente.

Ogro zombi

Muerto viviente Grande, neutral malvado

CA: 8 **Iniciativa:** -2 (8)

PG: 85 (9d10 + 36)

Velocidad: 9 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	19	+4 +4	DES	6	-2 -2	CON	18	+4 +4
INT	3	-4 -4	SAB	6	-2 +0	CAR	5	-3 -3

Inmunidades: veneno; cansancio, envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 8

Idiomas: entiende común y gigante, pero no puede hablar

VD: 2 (450 PX; BC +2)

Atributos

Fortaleza de muerto viviente. Si el daño reduce a 0 los puntos de golpe del zombi, hará una tirada de salvación de Constitución (CD 5 más el daño sufrido), siempre que el daño no sea radiante o proceda de un crítico. Si la supera, el zombi se queda con 1 punto de golpe.

Acciones

Golpe. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +6, alcance 1,5 m. *Acierto:* 13 (2d8 + 4) de daño contundente.

Animales

Águila

Bestia Pequeña, sin alineamiento

CA: 12 **Iniciativa:** +2 (12)

PG: 4 (1d6 + 1)

Velocidad: 3 m, volar 18 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	6	-2	-2	DES	15	+2	+2	CON	12	+1	+1
INT	2	-4	-4	SAB	14	+2	+2	CAR	7	-2	-2

Habilidades: Percepción +6

Sentidos: Percepción pasiva 16

Idiomas: ninguno

VD: 0 (10 PX; BC +2)

Acciones

Garras. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +4, alcance 1,5 m. *Acierto:* 4 (1d4 + 2) de daño cortante.

Águila gigante

Celestial Grande, neutral bueno

CA: 13 **Iniciativa:** +3 (13)

PG: 26 (4d10 + 4)

Velocidad: 3 m, volar 24 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	16	+3	+3	DES	17	+3	+3	CON	13	+1	+1
INT	8	-1	-1	SAB	14	+2	+2	CAR	10	+0	+0

Habilidades: Percepción +6

Resistencias: necrótico, radiante

Sentidos: Percepción pasiva 16

Idiomas: celestial; entiende común y primordial (aurano), pero no puede hablarlos

VD: 1 (200 PX; BC +2)

Acciones

Ataque múltiple. El águila realiza dos ataques de desgarrar.

Desgarro. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +5, alcance 1,5 m. *Acierto:* 5 (1d4 + 3) de daño cortante más 3 (1d6) de daño radiante.

Alce

Bestia Grande, sin alineamiento

CA: 10 **Iniciativa:** +0 (10)

PG: 11 (2d10)

Velocidad: 15 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	16	+3	+3	DES	10	+0	+0	CON	11	+0	+0
INT	2	-4	-4	SAB	10	+0	+0	CAR	6	-2	-2

Habilidades: Percepción +2

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 12

Idiomas: ninguno

VD: 1/4 (50 PX; BC +2)

Acciones

Embistir. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +5, alcance 1,5 m. **Acierto:** 6 (1d6 + 3) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña y el alce recorre al menos 6 m en línea recta hacia ella justo antes de acertarle, esta recibirá 3 (1d6) de daño contundente adicional y tendrá el estado de derribada.

Alce gigante

Celestial Enorme, neutral bueno

CA: 14 **Iniciativa:** +6 (16)

PG: 42 (5d12 + 10)

Velocidad: 18 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	19	+4	+6	DES	18	+4	+6	CON	14	+2	+2
INT	7	-2	-2	SAB	14	+2	+2	CAR	10	+0	+0

Habilidades: Percepción +4

Resistencias: necrótico, radiante

Sentidos: visión en la oscuridad 27 m; Percepción pasiva 14

Idiomas: celestial; entiende común, elfo y silvano, pero no puede hablarlos

VD: 2 (450 PX; BC +2)

Acciones

Embistir. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +6, alcance 3 m. **Acierto:** 11 (2d6 + 4) de daño contundente más 5 (2d4) de daño radiante. Si el objetivo es una criatura Enorme o más pequeña y el alce recorre al menos 6 m en línea recta hacia ella justo antes de acertarle, esta recibirá 5 (2d4) de daño contundente adicional y tendrá el estado de derribada.

Alosaurio

Bestia Grande (dinosaurio), sin alineamiento

CA: 13 **Iniciativa:** +1 (11)

PG: 51 (6d10 + 18)

Velocidad: 18 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE 19	+4	+4	DES 13	+1	+1	CON 17	+3	+3
INT 2	-4	-4	SAB 12	+1	+1	CAR 5	-3	-3

Habilidades: Percepción +5

Sentidos: Percepción pasiva 15

Idiomas: ninguno

VD: 2 (450 PX; BC +2)

Acciones

Garras. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +6, alcance 1,5 m. **Acierto:** 8 (1d8 + 4) de daño cortante. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña y el alosaurio recorre al menos 9 m en línea recta hacia ella justo antes de acertarle, tendrá el estado de derribada y el alosaurio podrá realizar un ataque de mordisco contra ella.

Mordisco. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +6, alcance 1,5 m. **Acierto:** 15 (2d10 + 4) de daño perforante.

Anquilosaurio

Bestia Enorme (dinosaurio), sin alineamiento

CA: 15 **Iniciativa:** +0 (10)

PG: 68 (8d12 + 16)

Velocidad: 9 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	19	+4	+6	DES	11	+0	+0	CON	15	+2	+2
INT	2	-4	-4	SAB	12	+1	+1	CAR	5	-3	-3

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: ninguno

VD: 3 (700 PX; BC +2)

Acciones

Ataque múltiple. El anquilosaurio realiza dos ataques con su cola.

Cola. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +6, alcance 3 m. **Acierto:** 9 (1d10 + 4) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura Enorme o más pequeña, tendrá el estado de derribada.

Araña

Bestia Diminuta, sin alineamiento

CA: 12 **Iniciativa:** +2 (12)

PG: 1 (1d4 - 1)

Velocidad: 6 m, trepar 6 m

		MOD. SALV.					MOD. SALV.					MOD. SALV.		
FUE	2	-4	-4		DES	14	+2	+2		CON	8	-1	-1	
INT	1	-5	-5		SAB	10	+0	+0		CAR	2	-4	-4	

Habilidades: Sigilo +4

Sentidos: visión en la oscuridad 9 m; Percepción pasiva 10

Idiomas: ninguno

VD: 0 (10 PX; BC +2)

Atributos

Caminar por telarañas. La araña ignora todas las restricciones de movimiento causadas por las telarañas y conoce la ubicación de cualquier otra criatura que esté en contacto con la misma telaraña.

Trepar cual arácnido. La araña puede trepar por superficies difíciles e incluso recorrer techos sin tener que realizar pruebas de característica.

Acciones

Mordisco. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +4, alcance 1,5 m. *Acierto:* 1 de daño perforante más 2 (1d4) de daño de veneno.

Araña gigante

Bestia Grande, sin alineamiento

CA: 14 **Iniciativa:** +3 (13)

PG: 26 (4d10 + 4)

Velocidad: 9 m, trepar 9 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	14	+2 +2	DES	16	+3 +3	CON	12	+1 +1
INT	2	-4 -4	SAB	11	+0 +0	CAR	4	-3 -3

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +7

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 14

Idiomas: ninguno

VD: 1 (200 PX; BC +2)

Atributos

Caminar por telarañas. La araña ignora todas las restricciones de movimiento causadas por las telarañas y conoce la ubicación de cualquier otra criatura que esté en contacto con la misma telaraña.

Trepar cual arácnido. La araña puede trepar por superficies difíciles e incluso recorrer techos sin tener que realizar pruebas de característica.

Acciones

Mordisco. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +5, alcance 1,5 m. *Acierto:* 7 (1d8 + 3) de daño perforante más 7 (2d6) de daño de veneno.

Telaraña (recarga 5–6). Tirada de salvación de Destreza: CD 13, una criatura que la araña pueda ver a 18 m o menos. *Fallo:* el objetivo tendrá el estado de apresado hasta que se destruya la telaraña (CA 10, 5 pg, vulnerabilidad a daño de fuego e inmunidad a daño psíquico y de veneno).

Archelon

Bestia Enorme (dinosaurio), sin alineamiento

CA: 17 **Iniciativa:** +3 (13)

PG: 90 (12d12 + 12)

Velocidad: 6 m, nadar 24 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	18	+4 +4	DES	16	+3 +3	CON	13	+1 +1
INT	4	-3 -3	SAB	14	+2 +2	CAR	6	-2 -2

Habilidades: Sigilo +5

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: ninguno

VD: 4 (1100 PX; BC +2)

Atributos

Anfibio. El archelon puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Acciones

Ataque múltiple. El archelon realiza dos ataques de mordisco.

Mordisco. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +6, alcance 1,5 m. *Acierto:* 14 (3d6 + 4) de daño perforante.

Avispa gigante

Bestia Mediana, sin alineamiento

CA: 13 **Iniciativa:** +2 (12)

PG: 22 (5d8)

Velocidad: 3 m, volar 15 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	10	+0 +0	DES	14	+2 +2	CON	10	+0 +0
INT	1	-5 -5	SAB	10	+0 +0	CAR	3	-4 -4

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: ninguno

VD: 1/2 (100 PX; BC +2)

Atributos

Pasar volando. La avispa no provoca ataques de oportunidad cuando vuela para ponerse fuera del alcance de un enemigo.

Acciones

Aguijón. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +4, alcance 1,5 m. *Acierto:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante más 5 (2d4) de daño de veneno.

Babuino

Bestia Pequeña, sin alineamiento

CA: 12 **Iniciativa:** +2 (12)

PG: 3 (1d6)

Velocidad: 9 m, trepar 9 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	8	-1 -1	DES	14	+2 +2	CON	11	+0 +0
INT	4	-3 -3	SAB	12	+1 +1	CAR	6	-2 -2

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: ninguno

VD: 0 (10 PX; BC +2)

Atributos

Atacar en manada. El babuino tiene ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del babuino se encuentra a 1,5 m o menos de la criatura y no tiene el estado de incapacitado.

Acciones

Mordisco. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +1, alcance 1,5 m. *Acierto:* 1 (1d4 – 1) de daño perforante.

Búho

Bestia Diminuta, sin alineamiento

CA: 11 **Iniciativa:** +1 (11)

PG: 1 (1d4 - 1)

Velocidad: 1,5 m, volar 18 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	3	-4 -4	DES	13	+1 +1	CON	8	-1 -1
INT	2	-4 -4	SAB	12	+1 +1	CAR	7	-2 -2

Habilidades: Percepción +5, Sigilo +5

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m; Percepción pasiva 15

Idiomas: ninguno

VD: 0 (10 PX; BC +2)

Atributos

Pasar volando. El búho no provoca ataques de oportunidad cuando vuela para ponerse fuera del alcance de un enemigo.

Acciones

Garras. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +3, alcance 1,5 m. *Acierto:* 1 de daño cortante.

Búho gigante

Celestial Grande, neutral

CA: 12 **Iniciativa:** +2 (12)

PG: 19 (3d10 + 3)

Velocidad: 1,5 m, volar 18 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	13	+1 +1	DES	15	+2 +2	CON	12	+1 +1
INT	10	+0 +0	SAB	14	+2 +4	CAR	10	+0 +0

Habilidades: Percepción +6, Sigilo +6

Resistencias: necrótico, radiante

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m; Percepción pasiva 16

Idiomas: celestial; entiende común, elfo y silvano, pero no puede hablarlos

VD: 1/4 (50 PX; BC +2)

Atributos

Pasar volando. El búho no provoca ataques de oportunidad cuando vuela para ponerse fuera del alcance de un enemigo.

Acciones

Garras. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +4, alcance 1,5 m. *Acierto:* 7 (1d10 + 2) de daño cortante.

Lanzamiento de conjuros. El búho lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes y utiliza la Sabiduría como aptitud mágica:

A voluntad: detectar el bien y el mal, detectar magia
1/día: clarividencia

Buitre

Bestia Mediana, sin alineamiento

CA: 10 **Iniciativa:** +0 (10)

PG: 5 (1d8 + 1)

Velocidad: 3 m, volar 15 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	7	-2 -2	DES	10	+0 +0	CON	13	+1 +1
INT	2	-4 -4	SAB	12	+1 +1	CAR	4	-3 -3

Habilidades: Percepción +3

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: ninguno

VD: 0 (10 PX; BC +2)

Atributos

Atacar en manada. El buitre tiene ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del buitre se encuentra a 1,5 m o menos de la criatura y no tiene el estado de incapacitado.

Acciones

Pico. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +2, alcance 1,5 m. *Acierto:* 2 (1d4) de daño perforante.

Buitre gigante

Monstruosidad Grande, neutral malvada

CA: 10 **Iniciativa:** +0 (10)

PG: 25 (3d10 + 9)

Velocidad: 3 m, volar 18 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	15	+2	+2	DES	10	+0	+0	CON	16	+3	+3
INT	6	-2	-2	SAB	12	+1	+1	CAR	7	-2	-2

Habilidades: Percepción +3

Resistencias: necrótico

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 13

Idiomas: entiende común, pero no puede hablar

VD: 1 (200 PX; BC +2)

Atributos

Atacar en manada. El buitre tiene ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del buitre se encuentra a 1,5 m o menos de la criatura y no tiene el estado de incapacitado.

Acciones

Picotazo. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +4, alcance 1,5 m. *Acierto:* 9 (2d6 + 2) de daño perforante y el objetivo tendrá el estado de envenenado hasta el final de su siguiente turno.

Caballito de mar

Bestia Diminuta, sin alineamiento

CA: 12 Iniciativa: +1 (11)

PG: 1 (1d4 - 1)

Velocidad: 1,5 m, nadar 6 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	I	-5 -5	DES	I2	+I +I	CON	8	-I -I
INT	I	-5 -5	SAB	I0	+0 +0	CAR	2	-4 -4

Habilidades: Percepción +2, Sigilo +5

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: ninguno

VD: 0 (0 PX; BC +2)

Atributos

Respirar en el agua. El caballito de mar solo puede respirar bajo el agua.

Acciones

Carrera burbujeante. Mientras está bajo el agua, el caballito de mar se mueve hasta su velocidad nadando sin provocar ataques de oportunidad.

Caballito de mar gigante

Bestia Grande, sin alineamiento

CA: 14 Iniciativa: +1 (11)

PG: 16 (3d10)

Velocidad: 1,5 m, nadar 12 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	15	+2	+2	DES	12	+1	+1	CON	11	+0	+0
INT	2	-4	-4	SAB	12	+1	+1	CAR	5	-3	-3

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: ninguno

VD: 1/2 (100 PX; BC +2)

Atributos

Respirar en el agua. El caballito de mar solo puede respirar bajo el agua.

Acciones

Embestir. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +4, alcance 1,5 m. *Acierto:* 9 (2d6 + 2) de daño contundente u 11 (2d8 + 2) de daño contundente si el caballito de mar recorre al menos 6 m en línea recta hacia el objetivo justo antes de acertarle.

Acciones adicionales

Carrera burbujeante. Mientras está bajo el agua, el caballito de mar se mueve hasta la mitad de su velocidad nadando sin provocar ataques de oportunidad.

Caballo de guerra

Bestia Grande, sin alineamiento

CA: 11 Iniciativa: +1 (11)

PG: 19 (3d10 + 3)

Velocidad: 18 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	18	+4	+4	DES	12	+1	+1	CON	13	+1	+1
INT	2	-4	-4	SAB	12	+1	+3	CAR	7	-2	-2

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: ninguno

VD: 1/2 (100 PX; BC +2)

Acciones

Cascos. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +6, alcance 1,5 m. *Acierto:* 9 (2d4 + 4) de daño contundente.

Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña y el caballo recorre al menos 6 m en línea recta hacia ella justo antes de acertarle, esta recibirá 5 (2d4) de daño contundente adicional y tendrá el estado de derribada.

Caballo de monta

Bestia Grande, sin alineamiento

CA: 11 Iniciativa: +1 (11)

PG: 13 (2d10 + 2)

Velocidad: 18 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	I6	+3 +3	DES	I3	+1 +1	CON	I2	+1 +1
INT	2	-4 -4	SAB	I1	+0 +0	CAR	7	-2 -2

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: ninguno

VD: 1/4 (50 PX; BC +2)

Acciones

Cascos. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +5, alcance 1,5 m. *Acierto:* 7 (1d8 + 3) de daño contundente.

Caballo de tiro

Bestia Grande, sin alineamiento

CA: 10 Iniciativa: +0 (10)

PG: 15 (2d10 + 4)

Velocidad: 12 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	18	+4	+4	DES	10	+0	+0	CON	15	+2	+2
INT	2	-4	-4	SAB	11	+0	+0	CAR	7	-2	-2

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: ninguno

VD: 1/4 (50 PX; BC +2)

Acciones

Cascos. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +6, alcance 1,5 m. *Acierto:* 6 (1d4 + 4) de daño contundente.

Cabra

Bestia Mediana, sin alineamiento

CA: 10 Iniciativa: +0 (10)

PG: 4 (1d8)

Velocidad: 12 m, trepar 9 m

	MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.		
FUE	11	+0	+2	DES	10	+0	+0	CON	11	+0	+0
INT	2	-4	-4	SAB	10	+0	+0	CAR	5	-3	-3

Habilidades: Percepción +2

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 12

Idiomas: ninguno

VD: 0 (10 PX; BC +2)

Acciones

Embestir. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +2, alcance 1,5 m. *Acierto:* 1 de daño contundente o 2 (1d4) de daño contundente si la cabra recorre al menos 6 m en línea recta hacia el objetivo justo antes de acertarle.

Cabra gigante

Bestia Grande, sin alineamiento

CA: 11 Iniciativa: +1 (11)

PG: 19 (3d10 + 3)

Velocidad: 12 m, trepar 9 m

	MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.		
FUE	17	+3	+5	DES	13	+1	+1	CON	12	+1	+1
INT	3	-4	-4	SAB	12	+1	+1	CAR	6	-2	-2

Habilidades: Percepción +3

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 13

Idiomas: ninguno

VD: 1/2 (100 PX; BC +2)

Acciones

Embestir. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +5, alcance 1,5 m. *Acierto:* 6 (1d6 + 3) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña y la cabra recorre al menos 6 m en línea recta hacia ella justo antes de acertarle, esta recibirá 5 (2d4) de daño contundente adicional y tendrá el estado de derribada.

Camello

Bestia Grande, sin alineamiento

CA: 10 Iniciativa: -1 (9)

PG: 17 (2d10 + 6)

Velocidad: 15 m

	MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.		
FUE	15	+2	+2	DES	8	-1	-1	CON	17	+3	+5
INT	2	-4	-4	SAB	11	+0	+0	CAR	5	-3	-3

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 10

Idiomas: ninguno

VD: 1/8 (25 PX; BC +2)

Acciones

Mordisco. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +4, alcance 1,5 m. *Acierto:* 4 (1d4 + 2) de daño contundente.

Cangrejo

Bestia Diminuta, sin alineamiento

CA: 11 Iniciativa: +0 (10)

PG: 3 (1d4 + 1)

Velocidad: 6 m, nadar 6 m

	MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.		
FUE	6	-2	-2	DES	11	+0	+0	CON	12	+1	+1
INT	1	-5	-5	SAB	8	-1	-1	CAR	2	-4	-4

Habilidades: Sigilo +2

Sentidos: visión ciega 9 m; Percepción pasiva 9

Idiomas: ninguno

VD: 0 (10 PX; BC +2)

Atributos

Anfibio. El cangrejo puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Acciones

Pinza. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +2, alcance 1,5 m. *Acierto:* 1 de daño contundente.

Cangrejo gigante

Bestia Mediana, sin alineamiento

CA: 15 Iniciativa: +1 (11)

PG: 13 (3d8)

Velocidad: 9 m, nadar 9 m

	MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.		
FUE	13	+1	+1	DES	13	+1	+1	CON	11	+0	+0
INT	1	-5	-5	SAB	9	-1	-1	CAR	3	-4	-4

Habilidades: Sigilo +3

Sentidos: visión ciega 9 m; Percepción pasiva 9

Idiomas: ninguno

VD: 1/8 (25 PX; BC +2)

Atributos

Anfibio. El cangrejo puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Acciones

Pinza. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +3, alcance 1,5 m. **Acierto:** 4 (1d6 + 1) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña, tendrá el estado de agarrada (CD 11 para escapar) por una de las dos pinzas.

Chacal

Bestia Pequeña, sin alineamiento

CA: 12 **Iniciativa:** +2 (12)

PG: 3 (1d6)

Velocidad: 12 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	8	-1 -1	DES	15	+2 +2	CON	11	+0 +0
INT	3	-4 -4	SAB	12	+1 +1	CAR	6	-2 -2

Habilidades: Percepción +5, Sigilo +4

Sentidos: visión en la oscuridad 27 m; Percepción pasiva 15

Idiomas: ninguno

VD: 0 (10 PX; BC +2)

Acciones

Mordisco. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +1, alcance 1,5 m. **Acierto:** 1 (1d4 - 1) de daño perforante.

Ciempies gigante

Bestia Pequeña, sin alineamiento

CA: 14 **Iniciativa:** +2 (12)

PG: 9 (2d6 + 2)

Velocidad: 9 m, trepar 9 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	5	-3 -3	DES	14	+2 +2	CON	12	+1 +1
INT	1	-5 -5	SAB	7	-2 -2	CAR	3	-4 -4

Sentidos: visión ciega 9 m; Percepción pasiva 8

Idiomas: ninguno

VD: 1/4 (50 PX; BC +2)

Acciones

Mordisco. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +4, alcance 1,5 m. **Acierto:** 4 (1d4 + 2) de daño perforante y el objetivo tendrá el estado de envenenado hasta el principio del siguiente turno del ciempiés.

Ciervo

Bestia Mediana, sin alineamiento

CA: 13 **Iniciativa:** +3 (13)

PG: 4 (1d8)

Velocidad: 15 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	11	+0 +0	DES	16	+3 +3	CON	11	+0 +0
INT	2	-4 -4	SAB	14	+2 +2	CAR	5	-3 -3

Habilidades: Percepción +4

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 14

Idiomas: ninguno

VD: 0 (10 PX; BC +2)

Atributos

Ágil. El ciervo no provoca ataques de oportunidad cuando se mueve para ponerse fuera del alcance de un enemigo.

Acciones

Embestir. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +2, alcance 1,5 m. **Acierto:** 2 (1d4) de daño contundente.

Cocodrilo

Bestia Grande, sin alineamiento

CA: 12 **Iniciativa:** +0 (10)

PG: 13 (2d10 + 2)

Velocidad: 6 m, nadar 9 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	15	+2 +2	DES	10	+0 +0	CON	13	+1 +3
INT	2	-4 -4	SAB	10	+0 +0	CAR	5	-3 -3

Habilidades: Sigilo +2

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: ninguno

VD: 1/2 (100 PX; BC +2)

Atributos

Aguantar la respiración. El cocodrilo puede aguantar la respiración durante 1 hora.

Acciones

Mordisco. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +4, alcance 1,5 m. **Acierto:** 6 (1d8 + 2) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña, tendrá el estado de agarrada (CD 12 para escapar). Mientras esté agarrada, tendrá el estado de apresada.

Cocodrilo gigante

Bestia Enorme, sin alineamiento

CA: 14 **Iniciativa:** -1 (9)

PG: 85 (9d12 + 27)

Velocidad: 9 m, nadar 15 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	21	+5 +5	DES	9	-1 -1	CON	17	+3 +3
INT	2	-4 -4	SAB	10	+0 +0	CAR	7	-2 -2

Habilidades: Sigilo +5

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: ninguno

VD: 5 (1800 PX; BC +3)

Atributos

Aguantar la respiración. El cocodrilo puede aguantar la respiración durante 1 hora.

Acciones

Ataque múltiple. El cocodrilo realiza un ataque de mordisco y uno con su cola.

Cola. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +8, alcance 3 m. *Acierto:* 18 (3d8 + 5) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, tendrá el estado de derribada.

Mordisco. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +8, alcance 1,5 m. *Acierto:* 21 (3d10 + 5) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, tendrá el estado de agarrada (CD 15 para escapar). Mientras esté agarrada, tendrá el estado de apresada y no podrá ser objetivo de la cola del cocodrilo.

Comadreja

Bestia Diminuta, sin alineamiento

CA: 13 **Iniciativa:** +3 (13)

PG: 1 (1d4 - 1)

Velocidad: 9 m, trepar 9 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	3	-4 -4	DES	16	+3 +3	CON	8	-1 -1
INT	2	-4 -4	SAB	12	+1 +1	CAR	3	-4 -4

Habilidades: Acrobacias +5, Percepción +3, Sigilo +5

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 13

Idiomas: ninguno

VD: 0 (10 PX; BC +2)

Acciones

Mordisco. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 1,5 m. *Acierto:* 1 de daño perforante.

Comadreja gigante

Bestia Mediana, sin alineamiento

CA: 13 **Iniciativa:** +3 (13)

PG: 9 (2d8)

Velocidad: 12 m, trepar 9 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	11	+0 +0	DES	17	+3 +3	CON	10	+0 +0
INT	4	-3 -3	SAB	12	+1 +1	CAR	5	-3 -3

Habilidades: Acrobacias +5, Percepción +3, Sigilo +5

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 13

Idiomas: ninguno

VD: 1/8 (25 PX; BC +2)

Acciones

Mordisco. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 1,5 m. *Acierto:* 5 (1d4 + 3) de daño perforante.

Cuervo

Bestia Diminuta, sin alineamiento

CA: 12 **Iniciativa:** +2 (12)

PG: 2 (1d4)

Velocidad: 3 m, volar 15 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	2	-4 -4	DES	14	+2 +2	CON	10	+0 +0
INT	5	-3 -3	SAB	13	+1 +1	CAR	6	-2 -2

Habilidades: Percepción +3

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: ninguno

VD: 0 (10 PX; BC +2)

Atributos

Imitación. El cuervo puede imitar sonidos sencillos que haya escuchado, como un susurro o un trino. Alguien que lo escuche podrá darse cuenta de que son imitaciones si supera una prueba de Sabiduría (Perspicacia) con CD 10.

Acciones

Pico. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +4, alcance 1,5 m. *Acierto:* 1 de daño perforante.

Elefante

Bestia Enorme, sin alineamiento

CA: 12 **Iniciativa:** -1 (9)

PG: 76 (8d12 + 24)

Velocidad: 12 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	22	+6 +6	DES	9	-1 -1	CON	17	+3 +3
INT	3	-4 -4	SAB	11	+0 +0	CAR	6	-2 -2

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: ninguno

VD: 4 (1100 PX; BC +2)

Acciones

Ataque múltiple. El elefante realiza dos ataques con sus colmillos.

Colmillos. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +8, alcance 1,5 m. *Acierto:* 15 (2d8 + 6) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Enorme o más pequeña y el elefante recorre al menos 6 m en línea recta hacia ella justo antes de acertarle, tendrá el estado de derribada.

Acciones adicionales

Arrollar. *Tirada de salvación de Destreza:* CD 16, una criatura a 1,5 m o menos que tenga el estado de derribada. *Fallo:* 17 (2d10 + 6) de daño contundente. *Éxito:* la mitad del daño.

Enjambre de cuervos

Enjambre Mediano de bestias Diminutas, sin alineamiento

CA: 12 **Iniciativa:** +2 (12)

PG: 11 (2d8 + 2)

Velocidad: 3 m, volar 15 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	6	-2	-2	DES	14	+2	+2	CON	12	+1	+1
INT	5	-3	-3	SAB	12	+1	+1	CAR	6	-2	-2

Habilidades: Percepción +5

Resistencias: contundente, cortante, perforante

Inmunidades: agarrado, apresado, asustado, aturdido, derribado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: Percepción pasiva 15

Idiomas: ninguno

VD: 1/4 (50 PX; BC +2)

Atributos

Enjambre. El enjambre puede ocupar el espacio de otra criatura y viceversa, y es capaz de atravesar cualquier abertura por la que quepa un cuervo Diminuto. El enjambre no puede recuperar puntos de golpe ni obtener puntos de golpe temporales.

Acciones

Picos. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +4, alcance 1,5 m. **Acierto:** 5 (1d6 + 2) de daño perforante o 2 (1d4) de daño perforante si el enjambre está maltrecho.

Cacofonía (recarga 6). Tirada de salvación de Sabiduría: CD 10, una criatura en el espacio del enjambre.

Fallo: el objetivo tendrá el estado de ensordecido hasta el principio del siguiente turno del enjambre. Mientras esté ensordecido, el objetivo también tendrá desventaja en las pruebas de característica y las tiradas de ataque.

Enjambre de insectos

Enjambre Mediano de bestias Diminutas, sin alineamiento

CA: 11 **Iniciativa:** +1 (11)

PG: 19 (3d8 + 6)

Velocidad: 6 m, trepar o volar 6 m (a elección de cada GM)

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	3	-4 -4	DES	13	+1 +1	CON	14	+2 +2
INT	1	-5 -5	SAB	7	-2 -2	CAR	1	-5 -5

Resistencias: contundente, cortante, perforante

Inmunidades: agarrado, apresado, asustado, aturdido, derribado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión ciega 9 m; Percepción pasiva 8

Idiomas: ninguno

VD: 1/2 (100 PX; BC +2)

Atributos

Enjambre. El enjambre puede ocupar el espacio de otra criatura y viceversa, y es capaz de atravesar cualquier abertura por la que quepa un insecto Diminuto. El enjambre no puede recuperar puntos de golpe ni obtener puntos de golpe temporales.

Trepar cual arácnido. Si el enjambre tiene una velocidad trepando, podrá trepar por superficies difíciles e incluso recorrer techos sin tener que realizar pruebas de característica.

Acciones

Mordiscos. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +3, alcance 1,5 m. **Acierto:** 6 (2d4 + 1) de daño de veneno o 3 (1d4 + 1) de daño de veneno si el enjambre está maltrecho.

Enjambre de murciélagos

Enjambre Grande de bestias Diminutas, sin alineamiento

CA: 12 **Iniciativa:** +2 (12)

PG: 11 (2d10)

Velocidad: 1,5 m, volar 9 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	5	-3	-3	DES	15	+2	+2	CON	10	+0	+0
INT	2	-4	-4	SAB	12	+1	+1	CAR	4	-3	-3

Resistencias: contundente, cortante, perforante

Inmunidades: agarrado, apresado, asustado, aturdido, derribado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión ciega 18 m; Percepción pasiva 11

Idiomas: ninguno

VD: 1/4 (50 PX; BC +2)

Atributos

Enjambre. El enjambre puede ocupar el espacio de otra criatura y viceversa, y es capaz de atravesar cualquier abertura por la que quepa un murciélago Diminuto. El enjambre no puede recuperar puntos de golpe ni obtener puntos de golpe temporales.

Acciones

Mordiscos. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +4, alcance 1,5 m. **Acierto:** 5 (2d4) de daño perforante o 2 (1d4) de daño perforante si el enjambre está maltrecho.

Enjambre de pirañas

Enjambre Mediano de bestias Diminutas, sin alineamiento

CA: 13 **Iniciativa:** +3 (13)

PG: 28 (8d8 - 8)

Velocidad: 1,5 m, nadar 12 m

		MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.			
FUE	13	+1	+1	DES	16	+3	+3	CON	9	-1	-1
INT	1	-5	-5	SAB	7	-2	-2	CAR	2	-4	-4

Resistencias: contundente, cortante, perforante

Inmunidades: agarrado, apresado, asustado, aturdido, derribado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 8

Idiomas: ninguno

VD: 1 (200 PX; BC +2)

Atributos

Enjambre. El enjambre puede ocupar el espacio de otra criatura y viceversa, y es capaz de atravesar cualquier abertura por la que quepa una piraña Diminuta. El enjambre no puede recuperar puntos de golpe ni obtener puntos de golpe temporales.

Respirar en el agua. El enjambre solo puede respirar bajo el agua.

Acciones

Mordiscos. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +5 (con ventaja si el objetivo no tiene todos sus puntos de golpe), alcance 1,5 m. **Acierto:** 8 (2d4 + 3) de daño perforante o 5 (1d4 + 3) de daño perforante si el enjambre está maltrecho.

Enjambre de ratas

Enjambre Mediano de bestias Diminutas, sin alineamiento

CA: 10 **Iniciativa:** +0 (10)

PG: 14 (4d8 - 4)

Velocidad: 9 m, trepar 9 m

		MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.			
FUE	9	-1	-1	DES	11	+0	+2	CON	9	-1	-1
INT	2	-4	-4	SAB	10	+0	+0	CAR	3	-4	-4

Resistencias: contundente, cortante, perforante

Inmunidades: agarrado, apresado, asustado, aturdido, derribado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 9 m; Percepción pasiva 10

Idiomas: ninguno

VD: 1/4 (50 PX; BC +2)

Atributos

Enjambre. El enjambre puede ocupar el espacio de otra criatura y viceversa, y es capaz de atravesar cualquier abertura por la que quepa una rata Diminuta. El enjambre no puede recuperar puntos de golpe ni obtener puntos de golpe temporales.

Acciones

Mordiscos. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +2, alcance 1,5 m. **Acierto:** 5 (2d4) de daño perforante o 2 (1d4) de daño perforante si el enjambre está maltrecho.

Enjambre de serpientes venenosas

Enjambre Mediano de bestias Diminutas, sin alineamiento

CA: 14

Iniciativa: +4 (14)

PG: 36 (8d8)

Velocidad: 9 m, nadar 9 m

		MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.			
FUE	8	-1	-1	DES	18	+4	+4	CON	11	+0	+0
INT	1	-5	-5	SAB	10	+0	+0	CAR	3	-4	-4

Resistencias: contundente, cortante, perforante

Inmunidades: agarrado, apresado, asustado, aturdido, derribado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión ciega 3 m; Percepción pasiva 10

Idiomas: ninguno

VD: 2 (450 PX; BC +2)

Atributos

Enjambre. El enjambre puede ocupar el espacio de otra criatura y viceversa, y es capaz de atravesar cualquier abertura por la que quepa una serpiente Diminuta. El enjambre no puede recuperar puntos de golpe ni obtener puntos de golpe temporales.

Acciones

Mordiscos. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +6, alcance 1,5 m. **Acierto:** 8 (1d8 + 4) de daño perforante o 6 (1d4 + 4) de daño perforante si el enjambre está maltrecho, más 10 (3d6) de daño de veneno.

Escarabajo de fuego gigante

Bestia Pequeña, sin alineamiento

CA: 13

Iniciativa: +0 (10)

PG: 4 (1d6 + 1)

Velocidad: 9 m, trepar 9 m

		MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.			
FUE	8	-1	-1	DES	10	+0	+0	CON	12	+1	+1
INT	1	-5	-5	SAB	7	-2	-2	CAR	3	-4	-4

Resistencias: fuego

Sentidos: visión ciega 9 m; Percepción pasiva 8

Idiomas: ninguno

VD: 0 (10 PX; BC +2)

Atributos

Iluminación. El escarabajo emite luz brillante en un radio de 3 m y luz tenue 3 m más allá.

Acciones

Mordisco. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +1, alcance 1,5 m. **Acierto:** 1 de daño de fuego.

Escorpión

Bestia Diminuta, sin alineamiento

CA: 11

Iniciativa: +0 (10)

PG: 1 (1d4 - 1)

Velocidad: 3 m

		MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.	
FUE	2	-4	-4	DES	11	+0	+0	CON	8	-1	-1
INT	1	-5	-5	SAB	8	-1	-1	CAR	2	-4	-4

Sentidos: visión ciega 3 m; Percepción pasiva 9

Idiomas: ninguno

VD: 0 (10 PX; BC +2)

Acciones

Aguijón. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +2, alcance 1,5 m. *Acierto:* 1 de daño perforante más 3 (1d6) de daño de veneno.

Escorpión gigante

Bestia Grande, sin alineamiento

CA: 15 **Iniciativa:** +1 (11)

PG: 52 (7d10 + 14)

Velocidad: 12 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	16	+3	+3	DES	13	+1	+1	CON	15	+2	+2
INT	1	-5	-5	SAB	9	-1	-1	CAR	3	-4	-4

Sentidos: visión ciega 18 m; Percepción pasiva 9

Idiomas: ninguno

VD: 3 (700 PX; BC +2)

Acciones

Ataque múltiple. El escorpión realiza dos ataques con sus pinzas y uno con su aguijón.

Aguijón. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +5, alcance 1,5 m. *Acierto:* 7 (1d8 + 3) de daño perforante más 11 (2d10) de daño de veneno.

Pinza. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +5, alcance 1,5 m. *Acierto:* 6 (1d6 + 3) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, tendrá el estado de agarrada (CD 13 para escapar) por una de las dos pinzas.

Gato

Bestia Diminuta, sin alineamiento

CA: 12 **Iniciativa:** +2 (12)

PG: 2 (1d4)

Velocidad: 12 m, trepar 12 m

		MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.	
FUE	3	-4	-4	DES	15	+2	+4	CON	10	+0	+0
INT	3	-4	-4	SAB	12	+1	+1	CAR	7	-2	-2

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +4

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 13

Idiomas: ninguno

VD: 0 (10 PX; BC +2)

Atributos

Saltador. La distancia de salto del gato se determina usando su Destreza en vez de su Fuerza.

Acciones

Arañazo. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +4, alcance 1,5 m. *Acierto:* 1 de daño cortante.

Halcón

Bestia Diminuta, sin alineamiento

CA: 13 **Iniciativa:** +3 (13)

PG: 1 (1d4 - 1)

Velocidad: 3 m, volar 18 m

		MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.	
FUE	5	-3	-3	DES	16	+3	+3	CON	8	-1	-1
INT	2	-4	-4	SAB	14	+2	+2	CAR	6	-2	-2

Habilidades: Percepción +6

Sentidos: Percepción pasiva 16

Idiomas: ninguno

VD: 0 (10 PX; BC +2)

Acciones

Garras. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +5, alcance 1,5 m. *Acierto:* 1 de daño cortante.

Halcón sangriento

Bestia Pequeña, sin alineamiento

CA: 12 **Iniciativa:** +2 (12)

PG: 7 (2d6)

Velocidad: 3 m, volar 18 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	6	-2	-2	DES	14	+2	+2	CON	10	+0	+0
INT	3	-4	-4	SAB	14	+2	+2	CAR	5	-3	-3

Habilidades: Percepción +6

Sentidos: Percepción pasiva 16

Idiomas: ninguno

VD: 1/8 (25 PX; BC +2)

Atributos

Atacar en manada. El halcón tiene ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del halcón se encuentra a 1,5 m o menos de la criatura y no tiene el estado de incapacitado.

Acciones

Pico. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +4, alcance 1,5 m. *Acierto:* 4 (1d4 + 2) de daño perforante o 6 (1d8 + 2) de daño perforante si el objetivo está maltrecho.

Hiena

Bestia Mediana, sin alineamiento

CA: 11 **Iniciativa:** +1 (11)

PG: 5 (1d8 + 1)

Velocidad: 15 m

		MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.			
FUE	11	+0	+0	DES	13	+1	+1	CON	12	+1	+1
INT	2	-4	-4	SAB	12	+1	+1	CAR	5	-3	-3

Habilidades: Percepción +3

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 13

Idiomas: ninguno

VD: 0 (10 PX; BC +2)

Atributos

Atacar en manada. La hiena tiene ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados de la hiena se encuentra a 1,5 m o menos de la criatura y no tiene el estado de incapacitado.

Acciones

Mordisco. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +2, alcance 1,5 m. Acierto: 3 (1d6) de daño perforante.

Hiena gigante

Bestia Grande, sin alineamiento

CA: 12 **Iniciativa:** +2 (12)

PG: 45 (6d10 + 12)

Velocidad: 15 m

		MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.			
FUE	16	+3	+3	DES	14	+2	+2	CON	14	+2	+2
INT	2	-4	-4	SAB	12	+1	+1	CAR	7	-2	-2

Habilidades: Percepción +3

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 13

Idiomas: ninguno

VD: 1 (200 PX; BC +2)

Acciones

Mordisco. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +5, alcance 1,5 m. Acierto: 10 (2d6 + 3) de daño perforante.

Acciones adicionales

Rabia (1/día). Inmediatamente después de hacer daño a una criatura que ya estuviera maltrecha, la hiena se podrá mover hasta la mitad de su velocidad y realizará un ataque de mordisco.

Hipopótamo

Bestia Grande, sin alineamiento

CA: 14 **Iniciativa:** -2 (8)

PG: 82 (11d10 + 22)

Velocidad: 9 m, nadar 9 m

		MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.			
FUE	21	+5	+7	DES	7	-2	-2	CON	15	+2	+2
INT	2	-4	-4	SAB	12	+1	+1	CAR	4	-3	-3

Habilidades: Percepción +3

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: ninguno

VD: 4 (1100 PX; BC +2)

Atributos

Aguantar la respiración. El hipopótamo puede aguantar la respiración durante 10 minutos.

Acciones

Ataque múltiple. El hipopótamo realiza dos ataques de mordisco.

Mordisco. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +7, alcance 1,5 m. Acierto: 16 (2d10 + 5) de daño perforante.

Jabalí

Bestia Mediana, sin alineamiento

CA: 11 **Iniciativa:** +0 (10)

PG: 13 (2d8 + 4)

Velocidad: 12 m

		MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.			
FUE	13	+1	+1	DES	11	+0	+0	CON	14	+2	+2
INT	2	-4	-4	SAB	9	-1	-1	CAR	5	-3	-3

Sentidos: Percepción pasiva 9

Idiomas: ninguno

VD: 1/4 (50 PX; BC +2)

Atributos

Furia maltrecha. Mientras esté maltrecho, el jabalí tiene ventaja en las tiradas de ataque.

Acciones

Colmillos. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +3, alcance 1,5 m. Acierto: 4 (1d6 + 1) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña y el jabalí recorre al menos 6 m en línea recta hacia ella justo antes de acertarle, esta recibirá 3 (1d6) de daño perforante adicional y tendrá el estado de derribada.

Jabalí gigante

Bestia Grande, sin alineamiento

CA: 13 **Iniciativa:** +0 (10)

PG: 42 (5d10 + 15)

Velocidad: 12 m

		MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.			
FUE	17	+3	+5	DES	10	+0	+0	CON	16	+3	+3
INT	2	-4	-4	SAB	7	-2	-2	CAR	5	-3	-3

Sentidos: Percepción pasiva 8

Idiomas: ninguno

VD: 2 (450 PX; BC +2)

Atributos

Furia maltrecha. El jabalí tendrá ventaja en las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo mientras esté maltrecho.

Acciones

Colmillos. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +5, alcance 1,5 m. *Acierto:* 10 (2d6 + 3) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña y el jabalí recorre al menos 6 m en línea recta hacia ella justo antes de acertarle, esta recibirá 7 (2d6) de daño perforante adicional y tendrá el estado de derribada.

Lagarto

Bestia Diminuta, sin alineamiento

CA: 10 **Iniciativa:** +0 (10)

PG: 2 (1d4)

Velocidad: 6 m, trepar 6 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	2	-4 -4	DES	11	+0 +0	CON	10	+0 +0
INT	1	-5 -5	SAB	8	-1 -1	CAR	3	-4 -4

Sentidos: visión en la oscuridad 9 m; Percepción pasiva 9

Idiomas: ninguno

VD: 0 (10 PX; BC +2)

Atributos

Trepar cual arácnido. El lagarto puede trepar por superficies difíciles e incluso recorrer techos sin tener que realizar pruebas de característica.

Acciones

Mordisco. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +2, alcance 1,5 m. *Acierto:* 1 de daño perforante.

Lagarto gigante

Bestia Grande, sin alineamiento

CA: 12 **Iniciativa:** +1 (11)

PG: 19 (3d10 + 3)

Velocidad: 12 m, trepar 12 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	15	+2 +2	DES	12	+1 +3	CON	13	+1 +1
INT	2	-4 -4	SAB	10	+0 +0	CAR	5	-3 -3

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 10

Idiomas: ninguno

VD: 1/4 (50 PX; BC +2)

Atributos

Trepar cual arácnido. El lagarto puede trepar por superficies difíciles e incluso recorrer techos sin tener que realizar pruebas de característica.

Acciones

Mordisco. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +4, alcance 1,5 m. *Acierto:* 6 (1d8 + 2) de daño perforante.

León

Bestia Grande, sin alineamiento

CA: 12

Iniciativa: +2 (12)

PG: 22 (4d10)

Velocidad: 15 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	17	+3 +3	DES	15	+2 +2	CON	11	+0 +0
INT	3	-4 -4	SAB	12	+1 +1	CAR	8	-1 -1

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +4

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 13

Idiomas: ninguno

VD: 1 (200 PX; BC +2)

Atributos

Atacar en manada. El león tiene ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del león se encuentra a 1,5 m o menos de la criatura y no tiene el estado de incapacitado.

Saltar con carrera. Si se ha movido al menos 3 m justo antes, el león puede realizar un salto de longitud de hasta 7,5 m.

Acciones

Ataque múltiple. El león realiza dos ataques de desgarrar. Puede sustituir un ataque por un rugido.

Desgarro. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +5, alcance 1,5 m. *Acierto:* 7 (1d8 + 3) de daño cortante.

Rugido. Tirada de salvación de Sabiduría: CD 11, una criatura a 4,5 m o menos. *Fallo:* el objetivo tendrá el estado de asustado hasta el principio del siguiente turno del león.

Lobo

Bestia Mediana, sin alineamiento

CA: 12

Iniciativa: +2 (12)

PG: 11 (2d8 + 2)

Velocidad: 12 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	14	+2 +2	DES	15	+2 +2	CON	12	+1 +1
INT	3	-4 -4	SAB	12	+1 +1	CAR	6	-2 -2

Habilidades: Percepción +5, Sigilo +4

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 15

Idiomas: ninguno

VD: 1/4 (50 PX; BC +2)

Atributos

Atacar en manada. El lobo tiene ventaja en las tiradas de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del lobo se encuentra a 1,5 m o menos de la criatura y no tiene el estado de incapacitado.

Acciones

Mordisco. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +4, alcance 1,5 m. *Acierto:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña, tendrá el estado de derribada.

Lobo terrible

Bestia Grande, sin alineamiento

CA: 14 **Iniciativa:** +2 (12)

PG: 22 (3d10 + 6)

Velocidad: 15 m

	MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.		
FUE	17	+3	+3	DES	15	+2	+2	CON	15	+2	+2
INT	3	-4	-4	SAB	12	+1	+1	CAR	7	-2	-2

Habilidades: Percepción +5, Sigilo +4

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 15

Idiomas: ninguno

VD: 1 (200 PX; BC +2)

Atributos

Atacar en manada. El lobo tiene ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del lobo se encuentra a 1,5 m o menos de la criatura y no tiene el estado de incapacitado.

Acciones

Mordisco. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +5, alcance 1,5 m. *Acierto:* 8 (1d10 + 3) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, tendrá el estado de derribada.

Mamut

Bestia Enorme, sin alineamiento

CA: 13 **Iniciativa:** +2 (12)

PG: 126 (11d12 + 55)

Velocidad: 15 m

	MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.		
FUE	24	+7	+10	DES	9	-1	-1	CON	21	+5	+8
INT	3	-4	-4	SAB	11	+0	+0	CAR	6	-2	-2

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: ninguno

VD: 6 (2300 PX; BC +3)

Acciones

Ataque múltiple. El mamut realiza dos ataques con sus colmillos.

Colmillos. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +10, alcance 3 m. *Acierto:* 18 (2d10 + 7) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Enorme o más pequeña y el mamut recorre al menos 6 m en línea recta hacia ella justo antes de acertarle, tendrá el estado de derribada.

Acciones adicionales

Arrollar. Tirada de salvación de Destreza: CD 18, una criatura a 1,5 m o menos que tenga el estado de derribada. *Fallo:* 29 (4d10 + 7) de daño contundente. *Éxito:* la mitad del daño.

Mastín

Bestia Mediana, sin alineamiento

CA: 12 **Iniciativa:** +2 (12)

PG: 5 (1d8 + 1)

Velocidad: 12 m

	MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.		
FUE	13	+1	+1	DES	14	+2	+2	CON	12	+1	+1
INT	3	-4	-4	SAB	12	+1	+3	CAR	7	-2	-2

Habilidades: Percepción +5

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 15

Idiomas: ninguno

VD: 1/8 (25 PX; BC +2)

Acciones

Mordisco. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +3, alcance 1,5 m. *Acierto:* 4 (1d6 + 1) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña, tendrá el estado de derribada.

Mula

Bestia Mediana, sin alineamiento

CA: 10 **Iniciativa:** +0 (10)

PG: 11 (2d8 + 2)

Velocidad: 12 m

	MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.		
FUE	14	+2	+4	DES	10	+0	+0	CON	13	+1	+1
INT	2	-4	-4	SAB	10	+0	+0	CAR	5	-3	-3

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: ninguno

VD: 1/8 (25 PX; BC +2)

Atributos

Bestia de carga. La mula se considera de un tamaño mayor para determinar su capacidad de carga.

Acciones

Cascos. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +4, alcance 1,5 m. *Acierto:* 4 (1d4 + 2) de daño contundente.

Murciélago

Bestia Diminuta, sin alineamiento

CA: 12 **Iniciativa:** +2 (12)

PG: 1 (1d4 - 1)

Velocidad: 1,5 m, volar 9 m

		MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.	
FUE	2	-4	-4	DES	15	+2	+2	CON	8	-1	-1
INT	2	-4	-4	SAB	12	+1	+1	CAR	4	-3	-3

Sentidos: visión ciega 18 m; Percepción pasiva 11

Idiomas: ninguno

VD: 0 (10 PX; BC +2)

Acciones

Mordisco. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +4, alcance 1,5 m. **Acierto:** 1 de daño perforante.

Murciélago gigante

Bestia Grande, sin alineamiento

CA: 13 **Iniciativa:** +3 (13)

PG: 22 (4d10)

Velocidad: 3 m, volar 18 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	15	+2	+2	DES	16	+3	+3	CON	11	+0	+0
INT	2	-4	-4	SAB	12	+1	+1	CAR	6	-2	-2

Sentidos: visión ciega 36 m; Percepción pasiva 11

Idiomas: ninguno

VD: 1/4 (50 PX; BC +2)

Acciones

Mordisco. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +5, alcance 1,5 m. **Acierto:** 6 (1d6 + 3) de daño perforante.

Orca

Bestia Enorme, sin alineamiento

CA: 12 **Iniciativa:** +2 (12)

PG: 90 (12d12 + 12)

Velocidad: 1,5 m, nadar 18 m

		MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.			
FUE	19	+4	+4	DES	14	+2	+2	CON	13	+1	+1
INT	3	-4	-4	SAB	12	+1	+1	CAR	7	-2	-2

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +4

Sentidos: visión ciega 36 m; Percepción pasiva 13

Idiomas: ninguno

VD: 3 (700 PX; BC +2)

Atributos

Aguantar la respiración. La orca puede aguantar la respiración durante 30 minutos.

Acciones

Mordisco. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +6, alcance 1,5 m. **Acierto:** 21 (5d6 + 4) de daño perforante.

Oso negro

Bestia Mediana, sin alineamiento

CA: 11 **Iniciativa:** +1 (11)

PG: 19 (3d8 + 6)

Velocidad: 9 m, nadar 9 m, trepar 9 m

		MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.	
FUE	15	+2	+2	DES	12	+1	+1	CON	14	+2	+2
INT	2	-4	-4	SAB	12	+1	+1	CAR	7	-2	-2

Habilidades: Percepción +5

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 15

Idiomas: ninguno

VD: 1/2 (100 PX; BC +2)

Acciones

Ataque múltiple. El oso realiza dos ataques de desgarrar.

Desgarro. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +4, alcance 1,5 m. **Acierto:** 5 (1d6 + 2) de daño cortante.

Oso pardo

Bestia Grande, sin alineamiento

CA: 11 **Iniciativa:** +1 (11)

PG: 22 (3d10 + 6)

Velocidad: 12 m, trepar 9 m

		MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.	
FUE	17	+3	+3	DES	12	+1	+1	CON	15	+2	+2
INT	2	-4	-4	SAB	13	+1	+1	CAR	7	-2	-2

Habilidades: Percepción +3

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 13

Idiomas: ninguno

VD: 1 (200 PX; BC +2)

Acciones

Ataque múltiple. El oso realiza un ataque de mordisco y uno con sus garras.

Garra. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +5, alcance 1,5 m. **Acierto:** 5 (1d4 + 3) de daño cortante. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, tendrá el estado de derribada.

Mordisco. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +5, alcance 1,5 m. **Acierto:** 7 (1d8 + 3) de daño perforante.

Oso polar

Bestia Grande, sin alineamiento

CA: 12 **Iniciativa:** +2 (12)

PG: 42 (5d10 + 15)

Velocidad: 12 m, nadar 12 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	20	+5 +5	DES	14	+2 +2	CON	16	+3 +3
INT	2	-4 -4	SAB	13	+1 +1	CAR	7	-2 -2

Habilidades: Percepción +5, Sigilo +4

Resistencias: frío

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 15

Idiomas: ninguno

VD: 2 (450 PX; BC +2)

Acciones

Ataque múltiple. El oso realiza dos ataques de desgarr.

Desgarro. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +7, alcance 1,5 m. **Acierto:** 9 (1d8 + 5) de daño cortante.

Pantera

Bestia Mediana, sin alineamiento

CA: 13 **Iniciativa:** +3 (13)

PG: 13 (3d8)

Velocidad: 15 m, nadar 12 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	14	+2	+2	DES	16	+3	+3	CON	10	+0	+0
INT	3	-4	-4	SAB	14	+2	+2	CAR	7	-2	-2

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +7

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 14

Idiomas: ninguno

VD: 1/4 (50 PX; BC +2)

Acciones

Desgarro. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +5, alcance 1,5 m. **Acierto:** 6 (1d6 + 3) de daño cortante.

Acciones adicionales

Huida veloz. La pantera realiza las acciones de distraerse o esconderse.

Piraña

Bestia Diminuta, sin alineamiento

CA: 13 **Iniciativa:** +3 (13)

PG: 1 (1d4 - 1)

Velocidad: 1,5 m, nadar 12 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	2	-4 -4	DES	16	+3 +3	CON	9	-1 -1
INT	1	-5 -5	SAB	7	-2 -2	CAR	2	-4 -4

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 8

Idiomas: ninguno

VD: 0 (10 PX; BC +2)

Atributos

Respirar en el agua. La piraña solo puede respirar bajo el agua.

Acciones

Mordisco. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +5 (con ventaja si el objetivo no tiene todos sus puntos de golpe), alcance 1,5 m. **Acierto:** 1 de daño perforante.

Plesiosaurio

Bestia Grande (dinosaurio), sin alineamiento

CA: 13 **Iniciativa:** +2 (12)

PG: 68 (8d10 + 24)

Velocidad: 6 m, nadar 12 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	18	+4	+4	DES	15	+2	+2	CON	16	+3	+3
INT	2	-4	-4	SAB	12	+1	+1	CAR	5	-3	-3

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +4

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: ninguno

VD: 2 (450 PX; BC +2)

Atributos

Aguantar la respiración. El plesiosaurio puede aguantar la respiración durante 1 hora.

Acciones

Mordisco. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +6, alcance 3 m. **Acierto:** 11 (2d6 + 4) de daño perforante.

Poni

Bestia Mediana, sin alineamiento

CA: 10 **Iniciativa:** +0 (10)

PG: 11 (2d8 + 2)

Velocidad: 12 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	15	+2	+4	DES	10	+0	+0	CON	13	+1	+1
INT	2	-4	-4	SAB	11	+0	+0	CAR	7	-2	-2

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: ninguno

VD: 1/8 (25 PX; BC +2)

Acciones

Cascos. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +4, alcance 1,5 m. **Acierto:** 4 (1d4 + 2) de daño contundente.

Pteranodon

Bestia Mediana (dinosaurio), sin alineamiento

CA: 13 **Iniciativa:** +2 (12)

PG: 13 (3d8)

Velocidad: 3 m, volar 18 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	12	+1	+1	DES	15	+2	+2	CON	10	+0	+0
INT	2	-4	-4	SAB	9	-1	-1	CAR	5	-3	-3

Habilidades: Percepción +1

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: ninguno

VD: 1/4 (50 PX; BC +2)

Atributos

Pasar volando. El pteranodon no provoca ataques de oportunidad cuando vuela para ponerse fuera del alcance de un enemigo.

Acciones

Mordisco. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +4, alcance 1,5 m. Acierto: 6 (1d8 + 2) de daño perforante.

Pulpo

Bestia Pequeña, sin alineamiento

CA: 12 Iniciativa: +2 (12)

PG: 3 (1d6)

Velocidad: 1,5 m, nadar 9 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	4	-3	-3	DES	15	+2	+2	CON	11	+0	+0
INT	3	-4	-4	SAB	10	+0	+0	CAR	4	-3	-3

Habilidades: Percepción +2, Sigilo +6

Sentidos: visión en la oscuridad 9 m; Percepción pasiva 12

Idiomas: ninguno

VD: 0 (10 PX; BC +2)

Atributos

Compresión. El pulpo puede moverse a través de un espacio de solo 2,5 cm de ancho sin gastar movimiento adicional para hacerlo.

Respirar en el agua. El pulpo solo puede respirar bajo el agua.

Acciones

Tentáculos. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +4, alcance 1,5 m. Acierto: 1 de daño contundente.

Reacciones

Nube de tinta (1/día). Detonante: una criatura termina su turno a 1,5 m o menos del pulpo mientras está bajo el agua. Respuesta: el pulpo suelta tinta que llena un cubo de 1,5 m de lado centrado en él y se mueve hasta su velocidad nadando. El cubo está muy oscuro durante 1 minuto o hasta que una corriente fuerte o un efecto similar disperse la tinta.

Pulpo gigante

Bestia Grande, sin alineamiento

CA: 11 Iniciativa: +1 (11)

PG: 45 (7d10 + 7)

Velocidad: 3 m, nadar 18 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	17	+3	+3	DES	13	+1	+1	CON	13	+1	+1
INT	5	-3	-3	SAB	10	+0	+0	CAR	4	-3	-3

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +5

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 14

Idiomas: ninguno

VD: 1 (200 PX; BC +2)

Atributos

Respirar en el agua. El pulpo solo puede respirar bajo el agua. Puede aguantar la respiración durante 1 hora fuera del agua.

Acciones

Tentáculos. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +5, alcance 3 m. Acierto: 10 (2d6 + 3) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña, tendrá el estado de agarrada (CD 13 para escapar) por los ocho tentáculos. Mientras esté agarrada, tendrá el estado de apresada.

Reacciones

Nube de tinta (1/día). Detonante: el pulpo recibe daño mientras está bajo el agua. Respuesta: el pulpo suelta tinta que llena un cubo de 3 m de lado centrado en él y se mueve hasta su velocidad nadando. El cubo está muy oscuro durante 1 minuto o hasta que una corriente fuerte o un efecto similar disperse la tinta.

Rana

Bestia Diminuta, sin alineamiento

CA: 11 Iniciativa: +1 (11)

PG: 1 (1d4 - 1)

Velocidad: 6 m, nadar 6 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	1	-5	-5	DES	13	+1	+1	CON	8	-1	-1
INT	1	-5	-5	SAB	8	-1	-1	CAR	3	-4	-4

Habilidades: Percepción +1, Sigilo +3

Sentidos: visión en la oscuridad 9 m; Percepción pasiva 11

Idiomas: ninguno

VD: 0 (10 PX; BC +2)

Atributos

Anfibia. La rana puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Saltar sin carrera. La rana puede hacer un salto de longitud de hasta 3 m o un salto de altura de hasta 1,5 m, tanto si ha cogido carrerilla como si no.

Acciones

Mordisco. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +3, alcance 1,5 m. Acierto: 1 de daño perforante.

Rana gigante

Bestia Mediana, sin alineamiento

CA: 11 Iniciativa: +1 (11)

PG: 18 (4d8)

Velocidad: 9 m, nadar 9 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE 12	+1	+1	DES 13	+1	+1	CON 11	+0	+0
INT 2	-4	-4	SAB 10	+0	+0	CAR 3	-4	-4

Habilidades: Percepción +2, Sigilo +4

Sentidos: visión en la oscuridad 9 m; Percepción pasiva 12

Idiomas: ninguno

VD: 1/4 (50 PX; BC +2)

Atributos

Anfibia. La rana puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Saltar sin carrera. La rana puede hacer un salto de longitud de hasta 6 m o un salto de altura de hasta 3 m, tanto si ha cogido carrerilla como si no.

Acciones

Mordisco. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +3, alcance 1,5 m. Acierto: 5 (1d6 + 2) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña, tendrá el estado de agarrada (CD 11 para escapar).

Engullir. La rana engulle a un objetivo Pequeño o de menor tamaño al que esté agarrando. Mientras esté engullido, el objetivo no estará agarrado, sino que tendrá los estados de apresado y cegado, y tendrá cobertura completa contra los ataques y otros efectos fuera de la rana. Mientras esté engullendo al objetivo, la rana no podrá usar su mordisco y, si muere, el objetivo engullido dejará de estar apresado y podrá gastar 1,5 m de movimiento para escapar del cadáver, del que saldrá con el estado de derribado.

Al final del siguiente turno de la rana, el objetivo engullido recibirá 5 (2d4) de daño de ácido. Si ese daño no lo mata, la rana lo regurgitará y el objetivo saldrá de ella con el estado de derribado.

Rata

Bestia Diminuta, sin alineamiento

CA: 10 **Iniciativa:** +0 (10)

PG: 1 (1d4 - 1)

Velocidad: 6 m, trepar 6 m

		MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.	
FUE	2	-4	-4	DES	11	+0	+0	CON	9	-1	-1
INT	2	-4	-4	SAB	10	+0	+0	CAR	4	-3	-3

Habilidades: Percepción +2

Sentidos: visión en la oscuridad 9 m; Percepción pasiva 12

Idiomas: ninguno

VD: 0 (10 PX; BC +2)

Atributos

Ágil. La rata no provoca ataques de oportunidad cuando se mueve para ponerse fuera del alcance de un enemigo.

Acciones

Mordisco. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +2, alcance 1,5 m. Acierto: 1 de daño perforante.

Rata gigante

Bestia Pequeña, sin alineamiento

CA: 13 **Iniciativa:** +3 (13)

PG: 7 (2d6)

Velocidad: 9 m, trepar 9 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	7	-2	-2	DES	16	+3	+5	CON	11	+0	+0
INT	2	-4	-4	SAB	10	+0	+0	CAR	4	-3	-3

Habilidades: Percepción +2

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 12

Idiomas: ninguno

VD: 1/8 (25 PX; BC +2)

Atributos

Atacar en manada. La rata tiene ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados de la rata se encuentra a 1,5 m o menos de la criatura y no tiene el estado de incapacitado.

Acciones

Mordisco. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +5, alcance 1,5 m. Acierto: 5 (1d4 + 3) de daño perforante.

Rinoceronte

Bestia Grande, sin alineamiento

CA: 13 **Iniciativa:** -1 (9)

PG: 45 (6d10 + 12)

Velocidad: 12 m

		MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.	
FUE	21	+5	+5	DES	8	-1	-1	CON	15	+2	+2
INT	2	-4	-4	SAB	12	+1	+1	CAR	6	-2	-2

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: ninguno

VD: 2 (450 PX; BC +2)

Acciones

Cornada. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +7, alcance 1,5 m. Acierto: 14 (2d8 + 5) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña y el rinoceronte recorre al menos 6 m en línea recta hacia ella justo antes de acertarle, esta recibirá 9 (2d8) de daño perforante adicional y tendrá el estado de derribada.

Sapo gigante

Bestia Grande, sin alineamiento

CA: 11 Iniciativa: +1 (11)

PG: 39 (6d10 + 6)

Velocidad: 9 m, nadar 9 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	15	+2 +2	DES	13	+1 +1	CON	13	+1 +1
INT	2	-4 -4	SAB	10	+0 +0	CAR	3	-4 -4

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 10

Idiomas: ninguno

VD: 1 (200 PX; BC +2)

Atributos

Anfibio. El sapo puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Saltar sin carrera. El sapo puede hacer un salto de longitud de hasta 6 m o un salto de altura de hasta 3 m, tanto si ha cogido carrerilla como si no.

Acciones

Mordisco. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +4, alcance 1,5 m. *Acierto:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante más 5 (2d4) de daño de veneno. Si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña, tendrá el estado de agarrada (CD 12 para escapar).

Engullir. El sapo engulle a un objetivo Mediano o más pequeño al que esté agarrando. Mientras esté engullido, el objetivo no estará agarrado, sino que tendrá los estados de apresado y cegado, y tendrá cobertura completa contra los ataques y otros efectos fuera del sapo. Además, el objetivo recibirá 10 (3d6) de daño de ácido al final de cada turno del sapo. El sapo solo puede engullir a un objetivo a la vez y no podrá usar su mordisco mientras tenga a un objetivo engullido. Si el sapo muere, una criatura engullida dejará de estar apresada por él y podrá gastar 1,5 m de movimiento para escapar del cadáver, del que saldrá con el estado de derribada.

Serpiente constrictora

Bestia Grande, sin alineamiento

CA: 13 Iniciativa: +2 (12)

PG: 13 (2d10 + 2)

Velocidad: 9 m, nadar 9 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	15	+2 +2	DES	14	+2 +2	CON	12	+1 +1
INT	1	-5 -5	SAB	10	+0 +0	CAR	3	-4 -4

Habilidades: Percepción +2, Sigilo +4

Sentidos: visión ciega 3 m; Percepción pasiva 12

Idiomas: ninguno

VD: 1/4 (50 PX; BC +2)

Acciones

Mordisco. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +4, alcance 1,5 m. *Acierto:* 6 (1d8 + 2) de daño perforante.

Constreñir. Tirada de salvación de Fuerza: CD 12, una criatura Mediana o más pequeña que la serpiente pueda ver a 1,5 m o menos. *Fallo:* 7 (3d4) de daño contundente y el objetivo tendrá el estado de agarrado (CD 12 para escapar).

Serpiente constrictora gigante

Bestia Enorme, sin alineamiento

CA: 12 Iniciativa: +2 (12)

PG: 60 (8d12 + 8)

Velocidad: 9 m, nadar 9 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	19	+4	+4	DES	14	+2	+2	CON	12	+1	+1
INT	1	-5	-5	SAB	10	+0	+0	CAR	3	-4	-4

Habilidades: Percepción +2

Sentidos: visión ciega 3 m; Percepción pasiva 12

Idiomas: ninguno

VD: 2 (450 PX; BC +2)

Acciones

Ataque múltiple. La serpiente realiza un ataque de mordisco y emplea su acción de constreñir.

Mordisco. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +6, alcance 3 m. *Acierto:* 11 (2d6 + 4) de daño perforante.

Constreñir. Tirada de salvación de Fuerza: CD 14, una criatura Grande o más pequeña que la serpiente pueda ver a 3 m o menos. *Fallo:* 13 (2d8 + 4) de daño contundente y el objetivo tendrá el estado de agarrado (CD 14 para escapar).

Serpiente venenosa

Bestia Diminuta, sin alineamiento

CA: 12 Iniciativa: +2 (12)

PG: 5 (2d4)

Velocidad: 9 m, nadar 9 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	2	-4 -4	DES	15	+2 +2	CON	11	+0 +0
INT	1	-5 -5	SAB	10	+0 +0	CAR	3	-4 -4

Sentidos: visión ciega 3 m; Percepción pasiva 10

Idiomas: ninguno

VD: 1/8 (25 PX; BC +2)

Acciones

Mordisco. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +4, alcance 1,5 m. *Acierto:* 4 (1d4 + 2) de daño perforante más 3 (1d6) de daño de veneno.

Serpiente venenosa gigante

Bestia Mediana, sin alineamiento

CA: 14 Iniciativa: +4 (14)

PG: 11 (2d8 + 2)

Velocidad: 12 m, nadar 12 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	10	+0 +0	DES	18	+4 +4	CON	13	+1 +1
INT	2	-4 -4	SAB	10	+0 +0	CAR	3	-4 -4

Habilidades: Percepción +2

Sentidos: visión ciega 3 m; Percepción pasiva 12

Idiomas: ninguno

VD: 1/4 (50 PX; BC +2)

Acciones

Mordisco. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +6, alcance 3 m. *Acierto:* 6 (1d4 + 4) de daño perforante más 4 (1d8) de daño de veneno.

Serpiente voladora

Monstruosidad Diminuta, sin alineamiento

CA: 14 Iniciativa: +2 (12)

PG: 5 (2d4)

Velocidad: 9 m, nadar 9 m, volar 18 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	4	-3 -3	DES	15	+2 +2	CON	11	+0 +0
INT	2	-4 -4	SAB	12	+1 +1	CAR	5	-3 -3

Sentidos: visión ciega 3 m; Percepción pasiva 11

Idiomas: ninguno

VD: 1/8 (25 PX; BC +2)

Atributos

Pasar volando. La serpiente no provoca ataques de oportunidad cuando vuela para ponerse fuera del alcance de un enemigo.

Acciones

Mordisco. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +4, alcance 1,5 m. *Acierto:* 1 de daño perforante más 5 (2d4) de daño de veneno.

Simio

Bestia Mediana, sin alineamiento

CA: 12 Iniciativa: +2 (12)

PG: 19 (3d8 + 6)

Velocidad: 9 m, trepar 9 m

MOD. SALV.				MOD. SALV.				MOD. SALV.			
FUE	16	+3	+3	DES	14	+2	+2	CON	14	+2	+2
INT	6	-2	-2	SAB	12	+1	+1	CAR	7	-2	-2

Habilidades: Atletismo +5, Percepción +3

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: ninguno

VD: 1/2 (100 PX; BC +2)

Acciones

Ataque múltiple. El simio realiza dos ataques de puñetazo.

Puñetazo. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +5, alcance 1,5 m. *Acierto:* 5 (1d4 + 3) de daño contundente.

Piedra (recarga 6). Tirada de ataque a distancia: +5, alcance 7,5/15 m. *Acierto:* 10 (2d6 + 3) de daño contundente.

Simio gigante

Bestia Enorme, sin alineamiento

CA: 12 Iniciativa: +5 (15)

PG: 168 (16d12 + 64)

Velocidad: 12 m, trepar 12 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	23	+6 +6	DES	14	+2 +2	CON	18	+4 +4
INT	5	-3 -3	SAB	12	+1 +1	CAR	7	-2 -2

Habilidades: Atletismo +9, Percepción +4, Supervivencia +4

Sentidos: Percepción pasiva 14

Idiomas: ninguno

VD: 7 (2900 PX; BC +3)

Acciones

Ataque múltiple. El simio realiza dos ataques de puñetazo.

Puñetazo. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +9, alcance 3 m. *Acierto:* 22 (3d10 + 6) de daño contundente.

Lanzamiento de pedrusco (recarga 6). El simio arroja un pedrusco a un punto que pueda ver a 27 m o menos. Tirada de salvación de Destreza: CD 17, todas las criaturas en una esfera de 1,5 m de radio centrada en ese punto. *Fallo:* 24 (7d6) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, tendrá el estado de derribada. *Éxito:* solo la mitad del daño.

Acciones adicionales

Salto. El simio gasta 3 m de movimiento para saltar hasta 9 m.

Tarántula gigante

Bestia Mediana, sin alineamiento

CA: 13 Iniciativa: +3 (13)

PG: 11 (2d8 + 2)

Velocidad: 12 m, trepar 12 m

			MOD. SALV.					MOD. SALV.					MOD. SALV.	
FUE	12	+1	+1	DES	16	+3	+3	CON	13	+1	+1			
INT	3	-4	-4	SAB	12	+1	+1	CAR	4	-3	-3			

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +7

Sentidos: visión ciega 3 m, visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 13

Idiomas: ninguno

VD: 1/4 (50 PX; BC +2)

Atributos

Trepar cual arácnido. La araña puede trepar por superficies difíciles e incluso recorrer techos sin tener que realizar pruebas de característica.

Acciones

Mordisco. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +5, alcance 1,5 m. **Acierto:** 5 (1d4 + 3) de daño perforante más 5 (2d4) de daño de veneno.

Tejón

Bestia Diminuta, sin alineamiento

CA: 11 **Iniciativa:** +0 (10)

PG: 5 (1d4 + 3)

Velocidad: 6 m, excavar 1,5 m.

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	10	+0 +0	DES	11	+0 +0	CON	16	+3 +3
INT	2	-4 -4	SAB	12	+1 +1	CAR	5	-3 -3

Habilidades: Percepción +3

Resistencias: veneno

Sentidos: visión en la oscuridad 9 m; Percepción pasiva 13

Idiomas: ninguno

VD: 0 (10 PX; BC +2)

Acciones

Mordisco. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +2, alcance 1,5 m. **Acierto:** 1 de daño perforante.

Tejón gigante

Bestia Mediana, sin alineamiento

CA: 13 **Iniciativa:** +0 (10)

PG: 15 (2d8 + 6)

Velocidad: 9 m, excavar 3 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	13	+1 +1	DES	10	+0 +0	CON	17	+3 +3
INT	2	-4 -4	SAB	12	+1 +1	CAR	5	-3 -3

Habilidades: Percepción +3

Resistencias: veneno

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 13

Idiomas: ninguno

VD: 1/4 (50 PX; BC +2)

Acciones

Mordisco. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +3, alcance 1,5 m. **Acierto:** 6 (2d4 + 1) de daño perforante.

Tiburón cazador

Bestia Grande, sin alineamiento

CA: 12 **Iniciativa:** +2 (12)

PG: 45 (6d10 + 12)

Velocidad: 1,5 m, nadar 12 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	18	+4 +4	DES	14	+2 +2	CON	15	+2 +2
INT	1	-5 -5	SAB	10	+0 +0	CAR	4	-3 -3

Habilidades: Percepción +2

Sentidos: visión ciega 18 m; Percepción pasiva 12

Idiomas: ninguno

VD: 2 (450 PX; BC +2)

Atributos

Respirar en el agua. El tiburón solo puede respirar bajo el agua.

Acciones

Mordisco. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +6 (con ventaja si el objetivo no tiene todos sus puntos de golpe), alcance 1,5 m. **Acierto:** 14 (3d6 + 4) de daño perforante.

Tiburón de arrecife

Bestia Mediana, sin alineamiento

CA: 12 **Iniciativa:** +2 (12)

PG: 22 (4d8 + 4)

Velocidad: 1,5 m, nadar 9 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	14	+2 +2	DES	15	+2 +2	CON	13	+1 +1
INT	1	-5 -5	SAB	10	+0 +0	CAR	4	-3 -3

Habilidades: Percepción +2

Sentidos: visión ciega 9 m; Percepción pasiva 12

Idiomas: ninguno

VD: 1/2 (100 PX; BC +2)

Atributos

Atacar en manada. El tiburón tiene ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del tiburón se encuentra a 1,5 m o menos de la criatura y no tiene el estado de incapacitado.

Respirar en el agua. El tiburón solo puede respirar bajo el agua.

Acciones

Mordisco. Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: +4, alcance 1,5 m. **Acierto:** 7 (2d4 + 2) de daño perforante.

Tiburón gigante

Bestia Enorme, sin alineamiento

CA: 13 **Iniciativa:** +3 (13)

PG: 92 (8d12 + 40)

Velocidad: 1,5 m, nadar 18 m

	MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.	
FUE 23	+6	+6	DES 11	+0	+0	CON 21	+5	+5
INT 1	-5	-5	SAB 10	+0	+0	CAR 5	-3	-3

Habilidades: Percepción +3

Sentidos: visión ciega 18 m; Percepción pasiva 13

Idiomas: ninguno

VD: 5 (1800 PX; BC +3)

Atributos

Respirar en el agua. El tiburón solo puede respirar bajo el agua.

Acciones

Ataque múltiple. El tiburón realiza dos ataques de mordisco.

Mordisco. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +9 (con ventaja si el objetivo no tiene todos sus puntos de golpe), alcance 1,5 m. *Acierto:* 22 (3d10 + 6) de daño perforante.

Tigre

Bestia Grande, sin alineamiento

CA: 13 **Iniciativa:** +3 (13)

PG: 30 (4d10 + 8)

Velocidad: 12 m

	MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.	
FUE 17	+3	+3	DES 16	+3	+3	CON 14	+2	+2
INT 3	-4	-4	SAB 12	+1	+1	CAR 8	-1	-1

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +7

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 13

Idiomas: ninguno

VD: 1 (200 PX; BC +2)

Acciones

Desgarro. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 1,5 m. *Acierto:* 10 (2d6 + 3) de daño cortante. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, tendrá el estado de derribada.

Acciones adicionales

Huida veloz. El tigre realiza las acciones de destrabarse o esconderse.

Tigre dientes de sable

Bestia Grande, sin alineamiento

CA: 13 **Iniciativa:** +3 (13)

PG: 52 (7d10 + 14)

Velocidad: 12 m

	MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.	
FUE 18	+4	+6	DES 17	+3	+5	CON 15	+2	+2
INT 3	-4	-4	SAB 12	+1	+1	CAR 8	-1	-1

Habilidades: Percepción +5, Sigilo +7

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m; Percepción pasiva 15

Idiomas: ninguno

VD: 2 (450 PX; BC +2)

Atributos

Saltar con carrera. Si se ha movido al menos 3 m justo antes, el tigre puede realizar un salto de longitud de hasta 7,5 m.

Acciones

Ataque múltiple. El tigre realiza dos ataques de desgarro.

Desgarro. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +6, alcance 1,5 m. *Acierto:* 11 (2d6 + 4) de daño cortante.

Acciones adicionales

Huida veloz. El tigre realiza las acciones de destrabarse o esconderse.

Tiranosaurio rex

Bestia Enorme (dinosaurio), sin alineamiento

CA: 13 **Iniciativa:** +3 (13)

PG: 136 (13d12 + 52)

Velocidad: 15 m

	MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.	
FUE 25	+7	+10	DES 10	+0	+0	CON 19	+4	+4
INT 2	-4	-4	SAB 12	+1	+4	CAR 9	-1	-1

Habilidades: Percepción +4

Sentidos: Percepción pasiva 14

Idiomas: ninguno

VD: 8 (3900 PX; BC +3)

Acciones

Ataque múltiple. El tiranosaurio realiza un ataque de mordisco y uno con su cola.

Cola. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +10, alcance 4,5 m. *Acierto:* 25 (4d8 + 7) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura Enorme o más pequeña, tendrá el estado de derribada.

Mordisco. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +10, alcance 3 m. *Acierto:* 33 (4d12 + 7) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, tendrá el estado de agarrada (CD 17 para escapar). Mientras esté agarrada, tendrá el estado de apresada y no podrá ser objetivo de la cola del tiranosaurio.

Triceratops

Bestia Enorme (dinosaurio), sin alineamiento

CA: 14 **Iniciativa:** -1 (9)

PG: 114 (12d12 + 36)

Velocidad: 15 m

MOD. SALV.			MOD. SALV.			MOD. SALV.		
FUE	22	+6 +6	DES	9	-1 -1	CON	17	+3 +3
INT	2	-4 -4	SAB	11	+0 +0	CAR	5	-3 -3

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: ninguno

VD: 5 (1800 PX; BC +3)

Acciones

Ataque múltiple. El triceratops realiza dos ataques de cornada.

Cornada. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +9, alcance 1,5 m. *Acierto:* 19 (2d12 + 6) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Enorme o más pequeña y el triceratops recorre al menos 6 m en línea recta hacia ella justo antes de acertarle, esta recibirá 9 (2d8) de daño perforante adicional y tendrá el estado de derribada.