Información legal

El Documento de referencia del sistema 5.1 se te entrega de manera gratuita según los términos de la Creative Commons Atribución/Reconocimiento 4.0 Licencia Pública Internacional("CC-BY-4.0"). Puedes usar este contenido de cualquier modo permitido por dicha licencia, siempre y cuando incluyas la siguiente indicación de reconocimiento en tu propia obra:

Esta obra incluye materiales extraídos del Documento de referencia del sistema 5.1 ("SRD 5.1") de Wizards of the Coast LLC, que está disponible en https://dnd.wizards.com/es/resources/systems-reference-document. El SRD 5.1 tiene la licencia Creative Commons Atribución/Reconocimiento 4.0 Licencia Pública Internacional, que está disponible en https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.es.

No incluyas ningún otro reconocimiento en relación con Wizards, excepto el facilitado anteriormente. En cambio, sí puedes indicar en tu obra que es "compatible con quinta edición" o "compatible con 5E".

La sección 5 de la CC-BY-4.0 incluye una Exención de Garantías y Limitación de Responsabilidad que limita nuestra responsabilidad con respecto a ti.

Documento de referencia del sistema 5.1

Si localizas algún error en este documento, háznoslo saber por correo electrónico a askdnd@wizards.com.

Razas

Atributos raciales

La descripción de cada raza incluye los atributos raciales que comparten sus miembros. La mayoría de las razas contienen los siguientes apartados.

Mejora de Característica

Todas las razas aumentan al menos una de las puntuaciones de característica del personaje.

Alineamiento

La mayoría de las razas tienden hacia ciertos alineamientos, tal y como se describe en este apartado de cada raza. No obstante, estas tendencias no son vinculantes para los personajes, pero pensar en por qué tu enano es caótico, por ejemplo, en claro desafío a la sociedad legal buena de su raza podría ayudarte a caracterizar mejor a tu personaje.

Edad

Este apartado indica la edad a la que un miembro de la raza se considera adulto, así como la esperanza de vida típica. Esta información puede ayudarte a decidir la edad que quieres que tenga tu personaje al empezar el juego. Puedes escoger cualquier edad para tu personaje, lo que podría ayudarte a explicar algunas de sus puntuaciones de característica. Por ejemplo, si juegas con un personaje joven o muy viejo, la edad podría justificar una puntuación muy baja de Fuerza o de Constitución. De la misma forma, una edad avanzada explicaría una Inteligencia o Sabiduría altas.

Tamaño

Los personajes de la gran mayoría de las razas son de tamaño Mediano, una categoría de tamaño que cubre a las criaturas que miden entre 1,2 m y 2,4 m de alto. Los miembros de algunas razas son Pequeños (entre 60 cm y 1,2 m de alto), lo que significa que ciertas reglas del juego les afectan de forma distinta. De estas reglas, la más importante es la que indica que los personajes Pequeños tienen problemas para usar armas pesadas, tal y como se explica en la sección "Equipo".

Velocidad

Tu velocidad determina la distancia que puedes recorrer cuando viajas ("Aventuras") y combates ("Combate").

Idiomas

Como miembro de su raza, tu personaje podrá hablar, leer y escribir determinados idiomas.

Subrazas

Algunas razas poseen subrazas. Los miembros de una de ellas tienen tanto los atributos de la raza madre como los de su subraza. Las relaciones entre las subrazas varían significativamente de raza a raza y de mundo a mundo.

Elfo

Atributos de los elfos

Tu personaje elfo posee una gran variedad de capacidades innatas, que son el fruto de miles de años de sofisticación élfica.

Mejora de Característica. Tu puntuación de Destreza aumenta en 2.

Alineamiento. Los elfos aman la libertad, la variedad y la expresión personal, por lo que tienden hacia los aspectos más benéficos del caos. Valoran y protegen la libertad, tanto la suya como la de los demás, y la mayoría suelen ser buenos.

Edad. Aunque los elfos alcanzan la madurez aproximadamente a la misma edad que los humanos, la concepción de la mayoría de edad de los elfos va más allá del crecimiento e incluye la experiencia vital. Los elfos suelen llegar a la edad adulta y recibir su nuevo nombre tras unos cien años y pueden llegar a vivir hasta setecientos cincuenta.

Tamaño. Los elfos miden entre poco menos de 1,5 m y algo más de 1,8 m de altura y son esbeltos. Eres de tamaño Mediano.

Velocidad. Tu velocidad base caminando es de 9 m.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Visión en la Oscuridad. Acostumbrado a la penumbra de los bosques y el cielo nocturno, puedes ver bien en la oscuridad o con poca luz. Puedes ver con luz tenue a 18 m o menos de ti como si hubiera luz brillante y, en la oscuridad, como si hubiera luz tenue. Eso sí, no puedes distinguir colores en la oscuridad, solo tonos de gris.

Sentidos Agudos. Eres competente en la habilidad Percepción.

Linaje Feérico. Tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar que te hechicen y la magia no puede dormirte.

Trance. Los elfos no necesitan dormir. Meditan profundamente, en un estado semiconsciente, durante 4 horas al día. La palabra en común para referirse a esta meditación es "trance". Mientras meditas, experimentas algo parecido a los sueños, pero en realidad son ejercicios mentales que se han vuelto automáticos tras años de práctica. Este trance es suficiente para obtener los mismos beneficios que un humano recibe tras 8 horas de sueño.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir en común y elfo. El idioma elfo es fluido, con entonaciones sutiles y una gramática compleja. La literatura élfica es rica y variada, y sus canciones y poemas son famosos entre el resto de razas. Muchos bardos aprenden este idioma para poder añadir baladas élficas a sus repertorios.

Alto elfo

Como alto elfo, posees una mente aguda y un dominio de, como mínimo, los rudimentos de la magia. En muchos de los mundos fantásticos hay dos tipos de altos elfos. Los del primer tipo son orgullosos y retraídos, pues se creen superiores a las razas no élficas e incluso a otros elfos. Los del otro tipo se dejan ver y son más amables. De hecho, es habitual encontrarlos junto a humanos e individuos de otras razas.

Mejora de Característica. Tu puntuación de Inteligencia aumenta en 1.

Entrenamiento con Armas Élficas. Eres competente con espadas cortas, espadas largas, arcos cortos y arcos largos.

Truco. Conoces un truco de tu elección escogido de entre los de la lista de conjuros de mago. La Inteligencia es tu aptitud mágica para lanzarlo.

Idioma Adicional. Puedes hablar, leer y escribir un idioma adicional de tu elección.

Enano

Atributos de los enanos

Tu personaje enano tiene una serie de características innatas, que son una parte indisoluble de la naturaleza de su raza.

Mejora de Característica. Tu puntuación de Constitución aumenta en 2.

Alineamiento. La mayoría de los enanos son legales, pues creen firmemente en las ventajas de una sociedad bien estructurada. Además, tienden a ser buenos, ya que poseen un fuerte sentido del juego limpio y creen que todos merecen compartir los frutos de un orden justo.

Edad. Los enanos alcanzan la madurez a la misma edad que los humanos, pero se les considera jóvenes hasta los cincuenta años. Viven, de media, unos trescientos cincuenta años.

Tamaño. Los enanos miden entre 1,2 y 1,5 m de altura y pesan unos 75 kg de media. Eres de tamaño Mediano.

Velocidad. Tu velocidad base caminando es de 7,5 m. Tu velocidad no se reduce por llevar una armadura pesada.

Visión en la Oscuridad. Acostumbrado a la vida bajo tierra, puedes ver bien en la oscuridad o con poca luz. Puedes ver con luz tenue a 18 m o menos de ti como si hubiera luz brillante y, en la oscuridad, como si hubiera luz tenue. Eso sí, no puedes distinguir colores en la oscuridad, solo tonos de gris.

Resistencia Enana. Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra veneno y posees resistencia al daño de veneno.

Entrenamiento de Combate Enano. Eres competente con hachas de guerra, hachas de mano, martillos de guerra y martillos ligeros.

Competencia con Herramientas. Eres competente con las herramientas de artesano que elijas de entre las siguientes: herramientas de albañil, herramientas de herrero o suministros de cervecero.

Afinidad con la Piedra. Cuando hagas una prueba de Inteligencia (Historia) que tenga relación con el origen de un trabajo en piedra, se te considerará competente en la habilidad Historia y sumarás el doble de tu bonificador por competencia a la tirada, en lugar del bonificador normal.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir en común y enano. El enano está lleno de consonantes duras y sonidos guturales, y esas características se extienden a cualquier otro idioma que un enano pueda hablar.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Enano de las colinas

Como enano de las colinas, posees sentidos agudos, una profunda intuición y una resistencia extraordinaria.

Mejora de Característica. Tu puntuación de Sabiduría aumenta en 1.

Aguante Enano. Tus puntos de golpe máximos se incrementan en 1 y aumentarán en 1 más cada vez que subas un nivel.

Humano

Atributos de los humanos

Es difícil generalizar en lo que a la humanidad respecta, pero tu personaje humano posee los siguientes atributos.

Mejora de Característica. Todas tus puntuaciones de característica aumentan en 1.

Alineamiento. Los humanos no tienen tendencia a ningún alineamiento en particular. Entre ellos puede encontrarse tanto lo mejor como lo peor de cada casa.

Edad. Los humanos alcanzan la madurez poco antes de los veinte años y viven menos de un siglo.

Tamaño. La altura y complexión de los humanos varían enormemente de un individuo a otro. Los hay que apenas alcanzan los 1,5 m de altura y quienes superan los 1,8 m. Independientemente de cuál sea tu altura concreta, tu tamaño es Mediano.

Velocidad. Tu velocidad base caminando es de 9 m.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir común y un idioma adicional de tu elección. Los humanos normalmente aprenden los idiomas de aquellos con los que se relacionan, aunque sean dialectos poco conocidos. Les gusta adornar su habla con palabras tomadas de otras lenguas: maldiciones orcas, expresiones musicales élficas, términos militares enanos, etc.

Mediano

Atributos de los medianos

Tu personaje mediano tiene una serie de atributos que comparte con los otros miembros de su raza.

Mejora de Característica. Tu puntuación de Destreza aumenta en 2.

Alineamiento. La mayoría de los medianos son legales buenos. Lo normal es que sean amables y de buen corazón, odien ver sufrir a otros y no toleren la opresión. También son muy ordenados y tradicionales, se apoyan en su comunidad y en la comodidad que les proporcionan las viejas costumbres.

Edad. Los medianos alcanzan la edad adulta a los veinte años y suelen vivir hasta mediados de su segundo siglo.

Tamaño. Los medianos miden unos 90 cm de altura y pesan unos 20 kg. Eres de tamaño Pequeño.

Velocidad. Tu velocidad base caminando es de 7,5 m.

Afortunado. Cuando saques un 1 en el d20 al hacer una tirada de ataque, prueba de característica o tirada de salvación, puedes volver a tirar el dado, pero tendrás que utilizar el resultado nuevo.

Valiente. Tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar que te asusten.

Agilidad de Mediano. Puedes moverte a través del espacio ocupado por una criatura cuyo tamaño sea, al menos, una categoría superior al tuyo.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir en común y mediano. El idioma de los medianos no es secreto, pero estos son reticentes a compartirlo con otros. Escriben poco, así que no tienen una gran producción literaria. No obstante, su tradición oral es muy rica. Prácticamente todos los medianos hablan común para poder comunicarse con los que viven junto a ellos o en los lugares por los que viajan.

Piesligeros

Como mediano piesligeros, puedes esconderte con facilidad, incluso tras otras personas. Tienes tendencia a ser afable y llevarte bien con los demás.

Los piesligeros son más propensos a viajar que otros medianos, por lo que suelen habitar junto a otras razas o llevar una vida nómada.

Mejora de Característica. Tu puntuación de Carisma aumenta en 1.

Sigiloso por Naturaleza. Puedes intentar esconderte incluso tras una criatura cuyo tamaño sea, al menos, una categoría superior al tuyo.

Dracónido

Atributos de los dracónidos

Tu herencia dracónica se manifiesta a través de una serie de atributos que compartes con el resto de dracónidos.

Mejora de Característica. Tu puntuación de Fuerza aumenta en 2 y tu puntuación de Carisma aumenta en 1.

Alineamiento. Los dracónidos tienden hacia los extremos, por lo que deciden de forma consciente

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

a qué bando servir en la guerra cósmica entre el bien y el mal. La mayoría son buenos, pero aquellos que se alían con el mal pueden ser villanos terribles.

Edad. Los dracónidos crecen con celeridad. Pueden caminar horas después de salir del huevo y alcanzan el tamaño y desarrollo intelectual de un niño humano de diez años al llegar a los tres. Ya son adultos con quince años y viven hasta los ochenta.

Tamaño. Los dracónidos son más altos y más pesados que los humanos. Sobrepasan los 1,8 m de altura y pesan de media casi 125 kg. Eres de tamaño Mediano.

Velocidad. Tu velocidad base caminando es de 9 m.

Linaje Dracónico

Dragón	Tipo de daño	Ataque de Aliento
Azul	Relámpago	Línea de 1,5 por 9 m (salvación Des)
Blanco	Frío	Cono de 4,5 m (salvación Con)
Bronce	Relámpago	Línea de 1,5 por 9 m (salvación Des)
Cobre	Ácido	Línea de 1,5 por 9 m (salvación Des)
Negro	Ácido	Línea de 1,5 por 9 m (salvación Des)
Oro	Fuego	Cono de 4,5 m (salvación Des)
Oropel	Fuego	Línea de 1,5 por 9 m (salvación Des)
Plata	Frío	Cono de 4,5 m (salvación Con)
Rojo	Fuego	Cono de 4,5 m (salvación Des)
Verde	Veneno	Cono de 4,5 m (salvación Con)

Linaje Dracónico. Posees la sangre de los dragones. Elige un tipo de dragón de la tabla "Linaje Dracónico". Tu Ataque de Aliento y Resistencia al Daño vendrán determinados por el tipo de dragón, tal y como se indica en la tabla.

Ataque de Aliento. Puedes emplear tu acción para exhalar energía destructora. Tu Linaje Dracónico determina el tamaño, la forma y el tipo de daño de la exhalación.

Cuando uses tu Ataque de Aliento, todas las criaturas que se encuentren en la zona cubierta por este deberán realizar una tirada de salvación, cuyo tipo viene definido por tu Linaje Dracónico. La CD de esta tirada de salvación es 8 + tu modificador por Constitución + tu bonificador por competencia. Sufrirán 2d6 de daño si la fallan o la mitad del daño si la superan. El daño aumenta a 3d6 cuando alcanzas el nivel 6, a 4d6 a nivel 11 y a 5d6 a nivel 16.

Tras utilizar el Ataque de Aliento, no podrás volver a emplearlo hasta que finalices un descanso corto o largo.

Resistencia al Daño. Posees resistencia al tipo de daño asociado a tu Linaje Dracónico.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir en común y dracónico. Se piensa que el dracónico es uno de los idiomas más antiguos y suele emplearse en el estudio de la magia. Resulta áspero a oídos de la mayoría de criaturas y utiliza muchas consonantes duras y sibilantes.

Gnomo

Atributos de los gnomos

Tu personaje gnomo posee una serie de atributos en común con el resto de gnomos.

Mejora de Característica. Tu puntuación de Inteligencia aumenta en 2.

Alineamiento. Los gnomos suelen ser buenos. Aquellos que tienden hacia la ley se convierten en sabios, ingenieros, investigadores, eruditos, detectives o inventores. Por su parte, los que prefieren alinearse con el caos acaban siendo juglares, embaucadores, vagabundos o joyeros imaginativos. Los gnomos tienen buen corazón e incluso los que se dedican al engaño tienden a ser más juguetones que maliciosos.

Edad. Los gnomos alcanzan la madurez al mismo ritmo que los humanos y se espera que la mayoría de ellos se asiente y se comporte como un adulto en torno a los cuarenta años. Pueden vivir entre trescientos cincuenta y casi quinientos años.

Tamaño. Los gnomos miden entre 90 cm y 1,2 m de altura y pesan unos 20 kg. Eres de tamaño Pequeño.

Velocidad. Tu velocidad base caminando es de 7,5 m.

Visión en la Oscuridad. Acostumbrado a la vida bajo tierra, puedes ver bien en la oscuridad o con poca luz. Puedes ver con luz tenue a 18 m o menos de ti como si hubiera luz brillante y, en la oscuridad, como si hubiera luz tenue. Eso sí, no puedes distinguir colores en la oscuridad, solo tonos de gris.

Astucia Gnoma. Tienes ventaja en todas las tiradas de salvación de Inteligencia, Sabiduría y Carisma contra magia.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir en común y gnomo. El idioma gnomo, que se escribe con el alfabeto enano, es famoso por la cantidad de tratados técnicos y catálogos de conocimientos sobre el mundo natural escritos en él.

Gnomo de las rocas

Como gnomo de las rocas, posees un ingenio natural y eres más resistente que otros gnomos.

Mejora de Característica. Tu puntuación de Constitución aumenta en 1.

Saber del Artífice. Cuando hagas una prueba de Inteligencia (Historia) que tenga relación con

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

objetos mágicos, alquímicos o tecnológicos, podrás sumar dos veces tu bonificador por competencia a la tirada, en lugar del bonificador por competencia que normalmente apliques.

Manitas. Eres competente con las siguientes herramientas de artesano: herramientas de manitas. Al usar estas herramientas, puedes invertir 1 hora y materiales valorados en 10 po en construir un dispositivo mecánico Diminuto (CA 5, 1 pg). Este dispositivo deja de funcionar pasadas 24 horas (salvo si dedicas 1 hora a repararlo para mantenerlo a punto) o si usas una acción para desmantelarlo. En ese momento, podrás recuperar los materiales que usaste para construirlo. Puedes tener hasta tres dispositivos de este tipo en funcionamiento al mismo tiempo.

Cuando crees un dispositivo, elige una de las siguientes opciones:

Caja de música. Al abrirse, esta caja de música reproduce una única canción a un volumen moderado. La caja deja de sonar cuando la canción se acaba o cuando se cierra.

Encendedor. Este dispositivo produce una llama en miniatura que puedes utilizar para encender una vela, una antorcha o una hoguera. Usar el dispositivo requiere tu acción.

Juguete mecánico. Este juguete mecánico posee forma de animal, monstruo o persona, como por ejemplo, de una rana, ratón, pájaro, dragón o soldado. Cuando se coloca en el suelo, el juguete se mueve 1,5 m en una dirección aleatoria en cada uno de tus turnos. Hace los ruidos que corresponden a la criatura que representa.

Semielfo

Atributos de los semielfos

Tu personaje semielfo tiene una serie de aptitudes en común con los elfos, además de algunas exclusivas de los semielfos.

Mejora de Característica. Tu puntuación de Carisma aumenta en 2 y otras dos puntuaciones de característica de tu elección aumentan en 1.

Alineamiento. Los semielfos tienen la propensión al caos propia de su linaje élfico. Valoran tanto la libertad individual como la creatividad y no demuestran aprecio por los líderes ni desean seguidores. Les irritan las normas, se molestan con las órdenes de otros y, a veces, pueden no ser fiables o, como mínimo, resultar impredecibles.

Edad. Los semielfos maduran al mismo ritmo que los humanos y alcanzan la edad adulta en torno a los veinte años. No obstante, viven mucho más que los humanos: a menudo, superan los ciento ochenta años.

Tamaño. Los semielfos miden más o menos lo mismo que los humanos, entre 1,5 y 1,8 m de alto. Eres de tamaño Mediano.

Velocidad. Tu velocidad base caminando es de 9 m.

Visión en la Oscuridad. Debido a tu sangre élfica, puedes ver bien en la oscuridad o con poca luz. Puedes ver con luz tenue a 18 m o menos de ti como si hubiera luz brillante y, en la oscuridad, como si hubiera luz tenue. Eso sí, no puedes distinguir colores en la oscuridad, solo tonos de gris.

Linaje Feérico. Tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar que te hechicen y la magia no puede dormirte.

Versátil con Habilidades. Ganas competencia en dos habilidades de tu elección.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir común, elfo y un idioma adicional de tu elección.

Semiorco

Atributos de los semiorcos

Tu personaje semiorco posee ciertos atributos derivados de su linaje orco.

Mejora de Característica. Tu puntuación de Fuerza aumenta en 2 y tu puntuación de Constitución aumenta en 1.

Alineamiento. Los semiorcos han heredado la tendencia hacia el caos de su progenitor orco y no sienten una inclinación especial hacia el bien. Los que se crían entre orcos y aspiran a vivir junto a ellos suelen ser malvados.

Edad. Los semiorcos maduran un poco más rápido que los humanos y llegan a la edad adulta en torno a los catorce años. También envejecen visiblemente más deprisa y rara vez viven más de setenta y cinco años.

Tamaño. Los semiorcos son ligeramente más altos y corpulentos que los humanos. Miden entre 1,5 m y bastante por encima de 1,8 m de altura. Eres de tamaño Mediano.

Velocidad. Tu velocidad base caminando es de 9 m.

Visión en la Oscuridad. Gracias a tu sangre orca, puedes ver bien en la oscuridad o con poca luz. Puedes ver con luz tenue a 18 m o menos de ti como si hubiera luz brillante y, en la oscuridad, como si hubiera luz tenue. Eso sí, no puedes distinguir colores en la oscuridad, solo tonos de gris.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Amenazador. Eres competente en la habilidad Intimidación.

Aguante Incansable. Cuando tus puntos de golpe se reducen a 0 pero no mueres inmediatamente, puedes recuperar 1 punto de golpe. No podrás volver a utilizar este atributo hasta que finalices un descanso largo.

Ataques Salvajes. Cuando causes un crítico con un ataque con arma cuerpo a cuerpo, podrás tirar uno de los dados de daño del arma una vez más y sumar el resultado al daño adicional causado por el crítico.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir en común y orco. El orco es un idioma áspero y chirriante, con consonantes duras. No tiene escritura propia, pero para transcribirlo se usa el alfabeto enano.

Tiefling

Atributos de los tieflings

Todos los tieflings comparten ciertos atributos raciales, fruto de su ascendencia infernal.

Mejora de Característica. Tu puntuación de Inteligencia aumenta en 1 y tu puntuación de Carisma aumenta en 2.

Alineamiento. Los tieflings no poseen una tendencia innata hacia el mal, aunque muchos acaban abrazándolo. Malvados o no, su naturaleza independiente les hace ser proclives a los alineamientos caóticos.

Edad. Los tieflings alcanzan la madurez al mismo ritmo que los humanos, pero viven unos cuantos años más.

Tamaño. Los tieflings son de aproximadamente la misma altura y constitución que los humanos. Eres de tamaño Mediano.

Velocidad. Tu velocidad base caminando es de 9 m.

Visión en la Oscuridad. Debido a tu sangre infernal, puedes ver bien en la oscuridad o con poca luz. Puedes ver con luz tenue a 18 m o menos de ti como si hubiera luz brillante y, en la oscuridad, como si hubiera luz tenue. Eso sí, no puedes distinguir colores en la oscuridad, solo tonos de gris.

Resistencia Infernal. Tienes resistencia al daño de fuego.

Linaje Infernal. Conoces el truco *taumaturgia*. Cuando llegas al nivel 3, puedes lanzar el conjuro *reprensión infernal* como conjuro de nivel 2 una vez con este atributo y recuperas la capacidad para hacerlo tras realizar un descanso largo. Cuando alcanzas el nivel 5, puedes lanzar el conjuro *oscuridad* una vez con este atributo y recuperas la capacidad para hacerlo tras realizar un descanso largo. El Carisma es tu aptitud mágica para estos conjuros.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir en común e infernal.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Bárbaro

Rasgos de clase

Como bárbaro, obtienes los siguientes rasgos de clase.

Puntos de golpe

Dados de Golpe: 1d12 por nivel de bárbaro.
Puntos de golpe a nivel 1: 12 + tu modificador por Constitución.
Puntos de golpe a niveles superiores: 1d12 (o 7) + tu modificador por Constitución por cada nivel de bárbaro por encima del primero.

Competencias

Armadura: armaduras ligeras y medias, escudos.
Armas: armas sencillas y marciales.
Herramientas: ninguna.
Tiradas de salvación: Fuerza, Constitución.
Habilidades: escoge dos de entre Atletismo, Intimidación, Naturaleza, Percepción, Supervivencia y Trato con Animales.

Equipo

Además del que obtengas por tu trasfondo, empiezas con el siguiente equipo:

- (*a*) un hacha a dos manos o (*b*) cualquier arma cuerpo a cuerpo marcial;
- (*a*) dos hachas de mano o (*b*) cualquier arma sencilla;
- un paquete de explorador y cuatro jabalinas.

El bárbaro

Nivel	Bon. por competencia	Rasgos	N.º de furias	Daño por furia
1	+2	Furia, Defensa sin Armadura	2	+2
2	+2	Ataque Temerario, Sentir el Peligro	2	+2
3	+2	Senda Primordial	3	+2
4	+2	Mejora de Característica	3	+2
5	+3	Ataque Adicional, Movimiento Rápido	3	+2
6	+3	Rasgo de Senda	4	+2
7	+3	Instinto Salvaje	4	+2
8	+3	Mejora de Característica	4	+2
9	+4	Crítico Brutal (1 dado)	4	+3
10	+4	Rasgo de Senda	4	+3
11	+4	Furia Implacable	4	+3
12	+4	Mejora de Característica	5	+3
13	+5	Crítico Brutal (2 dados)	5	+3
14	+5	Rasgo de Senda	5	+3
15	+5	Furia Persistente	5	+3
16	+5	Mejora de Característica	5	+4
17	+6	Crítico Brutal (3 dados)	6	+4
18	+6	Poderío Indómito	6	+4
19	+6	Mejora de Característica	6	+4
20	+6	Campeón Primordial	Ilimitadas	+4

Furia

Cuando estás en medio de un combate, luchas con ferocidad primordial. Durante tu turno, puedes usar tu acción adicional para dejarte llevar por la furia.

Mientras estás enfurecido, obtienes los siguientes beneficios, siempre y cuando no lleves armadura pesada:

- Tienes ventaja en las pruebas de Fuerza y en las tiradas de salvación de Fuerza.
- Cuando llevas a cabo un ataque con arma cuerpo a cuerpo mediante Fuerza, ganas un bonificador a la tirada de daño que aumenta a medida que subes de nivel como bárbaro, tal y como se indica en la columna "Daño por furia" de la tabla "El bárbaro".
- Tienes resistencia al daño contundente, cortante y perforante.

Si normalmente eres capaz de lanzar conjuros, no podrás lanzarlos ni concentrarte en ellos mientras estés enfurecido.

Tu furia dura 1 minuto, aunque acabará antes de este tiempo si quedas inconsciente, o si terminas tu turno sin haber atacado a una criatura hostil o sin haber recibido daño desde tu turno anterior. También puedes finalizar tu furia como acción adicional en tu turno.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Una vez que te hayas enfurecido tantas veces como se indicada en la columna "N.º de furias" de la tabla "El bárbaro", tendrás que llevar a cabo un descanso largo antes de poder enfurecerte de nuevo.

Defensa sin Armadura

Mientras no portes ninguna armadura, tu Clase de Armadura será 10 + tu modificador por Destreza + tu modificador por Constitución. Obtienes este beneficio aunque lleves un escudo.

Ataque Temerario

A partir del nivel 2, puedes abandonar por completo tu defensa para atacar con una fiereza desesperada. Cuando vayas a realizar el primer ataque de tu turno, puedes decidir atacar temerariamente. Si lo haces, tendrás ventaja en las tiradas de ataque con armas cuerpo a cuerpo que utilicen Fuerza durante este turno, pero las tiradas de ataque contra ti también tendrán ventaja hasta el final de tu siguiente turno.

Sentir el Peligro

A nivel 2, eres capaz de percibir de forma casi sobrenatural cuándo lo que te rodea no es como debería ser. Gracias a ello, se te da bien evitar el peligro.

Tienes ventaja en las tiradas de salvación de Destreza para evitar efectos que puedas ver, como trampas o conjuros. No obtendrás este beneficio si estás cegado, ensordecido o incapacitado.

Senda Primordial

A nivel 3 debes escoger una senda, que determinará la naturaleza de tu furia. Elige la Senda del Berserker, que se detalla al final de la descripción de esta clase. Esta elección te proporciona ciertos rasgos cuando alcanzas los niveles 3, 6, 10 y 14.

Mejora de Característica

Cuando alcances los niveles 4, 8, 12, 16 y 19, podrás elegir una puntuación de característica y aumentarla en 2, o dos puntuaciones de característica y aumentarlas en 1 cada una. Como es habitual, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 con este rasgo.

Ataque Adicional

A partir del nivel 5, cuando lleves a cabo la acción de atacar durante tu turno, podrás hacer dos ataques en lugar de uno.

Movimiento Rápido

A partir del nivel 5, tu velocidad aumenta en 3 m si no llevas armadura pesada.

Instinto Salvaje

A partir del nivel 7, tus instintos están tan afinados que tienes ventaja en las tiradas de iniciativa.

Además, aunque estés sorprendido al empezar un combate, podrás actuar con normalidad en tu primer turno, pero solo si no estás incapacitado y te enfureces antes de hacer cualquier otra cosa durante dicho turno.

Crítico Brutal

A partir del nivel 9, cuando hagas un crítico con un ataque cuerpo a cuerpo, podrás tirar uno de los dados de daño del arma una vez más y sumar el resultado al daño adicional causado.

Podrás tirar dos dados adicionales a partir del nivel 13 y tres dados adicionales a partir del nivel 17.

Furia Implacable

A partir del nivel 11, tu furia te permite seguir luchando incluso tras sufrir heridas graves. Si tus puntos de golpe se reducen a 0 mientras estás enfurecido, pero no mueres inmediatamente, puedes hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 10. Si tienes éxito, te quedas con 1 punto de golpe.

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

Furia Persistente

A partir del nivel 15, tu furia es tan violenta que solo terminará antes de tiempo si quedas inconsciente o eliges finalizarla voluntariamente.

Poderío Indómito

A partir del nivel 18, si el resultado de una de tus pruebas de Fuerza es inferior a tu puntuación de Fuerza, puedes usar esa puntuación en lugar del resultado.

Campeón Primordial

A nivel 20, encarnas el poder de la naturaleza salvaje. Tus puntuaciones de Fuerza y Constitución aumentan en 4. Tu valor máximo para dichas puntuaciones pasa a ser 24.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Senda del Berserker

Para ciertos bárbaros, la furia es el medio para alcanzar el fin: la violencia. La Senda del Berserker se asienta en una rabia sin cortapisas, cubierta de sangre. Al dejarte llevar por la furia del berserker, te embriagarás del caos del combate, sin reparar en tu propia seguridad o bienestar.

Frenesí

A partir del momento en que escoges esta senda a nivel 3, puedes abandonarte al frenesí cuando te enfurezcas. Si eliges hacer esto, mientras estés enfurecido podrás llevar a cabo un único ataque con arma cuerpo a cuerpo como acción adicional durante cada uno de tus turnos posteriores. Cuando tu furia termine, sufrirás un nivel de cansancio (como se describe en el apéndice MJ-A).

Furia Irracional

A partir del nivel 6, no puedes ser asustado ni hechizado mientras estés enfurecido. Si estás asustado o hechizado antes de enfurecerte, el efecto se suspenderá mientras dure la furia.

Presencia Intimidante

A partir del nivel 10, puedes usar tu acción para asustar a alguien con tu mera presencia. Cuando lo hagas, elige una criatura que puedas ver a 9 m o menos de ti. Si dicha criatura puede verte u oírte, deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría (CD 8 + tu bonificador por competencia + tu modificador por Carisma) o quedará asustada de ti hasta el final de tu siguiente turno. En cada uno de los turnos posteriores, podrás utilizar tu acción para alargar la duración de este efecto sobre la criatura asustada hasta el final de tu siguiente turno. Este efecto termina si la criatura termina su turno fuera de tu línea de visión o a más de 18 m de ti.

Si la criatura supera la tirada de salvación, no podrás volver a usar este rasgo sobre esa criatura hasta que pasen 24 horas.

Represalia

A partir del nivel 14, cuando recibas daño de una criatura que esté a 1,5 m o menos de ti, podrás utilizar tu reacción para hacer un ataque con arma cuerpo a cuerpo contra ella.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Bardo

Rasgos de clase

Como bardo, obtienes los siguientes rasgos de clase.

Puntos de golpe

Dados de Golpe: 1d8 por nivel de bardo.
Puntos de golpe a nivel 1: 8 + tu modificador por Constitución.
Puntos de golpe a niveles superiores: 1d8 (o 5) + tu modificador por Constitución por cada nivel de bardo por encima del primero.

Competencias

Armadura: armaduras ligeras.
Armas: armas sencillas, ballestas de mano, espadas cortas, espadas largas y estoques.
Herramientas: tres instrumentos musicales de tu elección.
Tiradas de salvación: Destreza, Carisma.
Habilidades: escoge tres cualesquiera.

Equipo

Además del que obtengas por tu trasfondo, empiezas con el siguiente equipo:

- (*a*) un estoque, (*b*) una espada larga o (*c*) cualquier arma sencilla;
- (*a*) un paquete de diplomático o (*b*) un paquete de artista;
- (*a*) un laúd o (*b*) cualquier otro instrumento musical;
- armadura de cuero y una daga.

El bardo

Nivel	Bon. por competencia	Rasgos	Trucos conocidos	Conjuros conocidos	—Espacios de conjuro por cada nivel de conjuro— 1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Lanzamiento de Conjuros, Inspiración Bárdica (d6)	2	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Aprendiz de Mucho, Canción de Descanso (d6)	2	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	Colegio Bárdico, Pericia	2	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Mejora de Característica	3	7	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	Inspiración Bárdica (d8), Fuente de Inspiración	3	8	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Contraencantamiento, rasgo de Colegio Bárdico	3	9	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	—	3	10	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Mejora de Característica	3	11	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	Canción de Descanso (d8)	3	12	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Inspiración Bárdica (d10), Pericia, Secretos Mágicos	4	14	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	—	4	15	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Mejora de Característica	4	15	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	Canción de Descanso (d10)	4	16	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Secretos Mágicos, rasgo de Colegio Bárdico	4	18	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	Inspiración Bárdica (d12)	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Mejora de Característica	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	Canción de Descanso (d12)	4	20	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Secretos Mágicos	4	22	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Mejora de Característica	4	22	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Inspiración Superior	4	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Lanzamiento de Conjuros

Has aprendido a desenmarañar y remodelar el tejido de la realidad en armonía con tus deseos y la música. Tus conjuros forman parte de tu vasto repertorio: son una magia que afinas para adaptarte a diferentes situaciones.

Trucos

Conoces dos trucos de tu elección escogidos de entre los de la lista de conjuros de bardo. Podrás elegir más trucos de bardo cuando llegues a niveles superiores, como se indica en la columna "Trucos conocidos" de la tabla "El bardo".

Espacios de conjuro

La tabla "El bardo" muestra de cuántos espacios de conjuro dispones para lanzar conjuros de nivel 1 y superiores. Para lanzar uno de estos conjuros, deberás invertir un espacio de al menos el nivel del conjuro. Recuperas todos los espacios utilizados tras finalizar un descanso largo.

Si, por ejemplo, conoces el conjuro de nivel 1 *curar heridas* y posees un espacio de conjuro de nivel 1 y otro de nivel 2, podrías lanzar *curar heridas* empleando cualquiera de los dos espacios.

Conjuros conocidos de nivel 1 y superiores

Conoces cuatro conjuros de nivel 1 de tu elección de la lista de conjuros de bardo.

La columna "Conjuros conocidos" de la tabla "El bardo" te indica cuándo podrás aprender más conjuros de bardo a tu elección. Estos conjuros deben ser de un nivel para el que tengas espacios de conjuro, tal y como se indica en la tabla. Así, cuando subas al nivel 3 en esta clase, podrás aprender un conjuro nuevo, que puede ser de nivel 1 o 2.

Además, cada vez que subas un nivel de esta clase, podrás elegir uno de los conjuros de bardo que ya conoces y reemplazarlo por otro de los que aparecen en la lista de conjuros de bardo. Este reemplazo deberá ser de un nivel para el que poseas espacios de conjuro.

Aptitud mágica

El Carisma es tu aptitud mágica en lo que respecta a tus conjuros de bardo, ya que tu magia proviene del corazón y el alma que pones cuando interpretas tus canciones o discursos. Utilizarás tu Carisma siempre que un conjuro haga referencia a tu aptitud mágica. Además, también usarás tu modificador por Carisma para determinar la CD de las tiradas de salvación de los conjuros de bardo y para hacer tiradas de ataque con uno de estos conjuros.

CD de salvación de conjuros =
8 + tu bonificador por competencia +
tu modificador por Carisma

Modificador de ataque de conjuros =
tu bonificador por competencia +
tu modificador por Carisma

Lanzamiento ritual

Puedes lanzar de forma ritual los conjuros de bardo que conozcas y estén marcados como "ritual".

Canalizador mágico

Puedes utilizar un instrumento musical (consulta "Equipo") como canalizador mágico para los conjuros de bardo.

Inspiración Bárdica

Puedes recurrir a palabras o a música conmovedoras para inspirar a los demás. Para ello, deberás utilizar una acción adicional durante tu turno y elegir a una criatura que no seas tú, que pueda oírte y que esté a 18 m o menos de ti. Dicho objetivo recibe un dado de Inspiración Bárdica, 1d6.

Una sola vez y antes de que pasen 10 minutos, la criatura puede tirar el dado y sumar el resultado a una de sus pruebas de característica, tiradas de ataque o tiradas de salvación. Puede esperar a ver el resultado del d20 antes de elegir si usar el dado de Inspiración Bárdica, pero debe tomar la decisión antes de que el GM diga si la tirada tiene éxito o no. Tras tirar el dado de Inspiración Bárdica, este se pierde. Cada criatura no puede tener más de un dado de Inspiración Bárdica.

Puedes utilizar este rasgo una cantidad de veces igual a tu modificador por Carisma (mínimo una vez). Recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

Tu dado de Inspiración Bárdica cambia cuando alcanzas ciertos niveles de esta clase: pasa a ser 1d8 a nivel 5, 1d10 a nivel 10 y 1d12 a nivel 15.

Aprendiz de Mucho

A partir del nivel 2, puedes sumar la mitad de tu bonificador por competencia (redondeado hacia abajo) a cualquier prueba de característica que hagas que no se beneficie ya de tu bonificador por competencia.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Canción de Descanso

A partir del nivel 2, puedes recurrir a palabras o canciones reconfortantes para ayudar a tus aliados heridos a recuperarse durante un descanso corto. Si cualquiera de las criaturas amistosas (incluyéndote a ti) que escuchan tu interpretación gasta Dados de Golpe para recuperar puntos de golpe al final del descanso corto, cada una de ellas recobrará 1d6 puntos de golpe adicionales.

Estos puntos de golpe adicionales aumentan cuando alcanzas ciertos niveles de esta clase: a 1d8 a nivel 9, a 1d10 a nivel 13 y a 1d12 a nivel 17.

Colegio Bárdico

A nivel 3, profundizas en las técnicas avanzadas de un colegio bárdico de tu elección, como el Colegio del Conocimiento. Esta elección te proporciona ciertos rasgos cuando alcanzas los niveles 3, 6 y 14.

Pericia

A nivel 3, escoge dos de tus competencias en habilidades. Tu bonificador por competencia se duplica para cualquier prueba de característica que hagas utilizando cualquiera de las dos competencias elegidas.

A nivel 10, puedes elegir otras dos habilidades en las que seas competente para que obtengan este beneficio.

Mejora de Característica

Cuando alcances los niveles 4, 8, 12, 16 y 19, podrás elegir una puntuación de característica y aumentarla en 2, o dos puntuaciones de característica y aumentarlas en 1 cada una. Como es habitual, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 con este rasgo.

Fuente de Inspiración

A partir del nivel 5, recuperas todos los usos de Inspiración Bárdica tras completar un descanso corto o largo.

Contraencantamiento

A partir del nivel 6, obtienes la capacidad de utilizar notas musicales o palabras de poder para interrumpir efectos que afecten a la mente. Como acción, puedes dar comienzo a una interpretación que durará hasta el final de tu siguiente turno. Durante este periodo, tanto tú como las criaturas amistosas a 9 m o menos de ti tendréis ventaja en las tiradas de salvación para evitar que os asusten o hechicen. Para que una criatura pueda beneficiarse de este efecto, deberá ser capaz de oírte. La interpretación terminará si quedas incapacitado o silenciado, o si decides finalizarla voluntariamente (no requiere acción).

Secretos Mágicos

Cuando hayas alcanzado el nivel 10, ya te habrás hecho con conocimientos mágicos pertenecientes a una gran variedad de disciplinas. Escoge dos conjuros de cualquier clase, esta incluida. Puedes elegir trucos o conjuros de un nivel que puedas lanzar, tal y como se indica en la tabla “El bardo”.

Estos conjuros se consideran, en lo que a ti respecta, conjuros de bardo, y están incluidos en la columna “Conjuros conocidos” de la tabla “El bardo”.

Aprendes otros dos conjuros de cualquier clase cuando alcanzas los niveles 14 y 18.

Inspiración Superior

A nivel 20, si cuando tiras iniciativa no te quedan usos de Inspiración Bárdica, recuperas uno de ellos.

Colegio del Conocimiento

Los bardos del Colegio del Conocimiento siempre saben algo sobre prácticamente cualquier tema, pues recaban perlas de conocimiento procedentes de fuentes muy diversas: desde tratados intelectuales hasta cuentos de campesinos. Ya sea cantando baladas populares en una taberna o interpretando elaboradas composiciones en una corte real, estos bardos emplean sus dones para fascinar al público. Cuando los aplausos por fin se apagan, los espectadores podrían llegar a plantearse incluso sus creencias más arraigadas: desde la fe en los sacerdotes del templo local hasta su fidelidad al rey.

Estos bardos depositan su lealtad en la búsqueda de la belleza y la verdad, no en monarcas ni en los preceptos de una deidad. Los nobles que recurren a uno de estos bardos como consejero o heraldo saben que este tenderá a comportarse de forma más honesta que diplomática.

Los miembros de este colegio se reúnen en bibliotecas y, a veces, en colegios de verdad, con sus aulas y dormitorios, para compartir con otros 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.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Competencias Adicionales

Cuando te unes al Colegio del Conocimiento a nivel 3, ganas competencia en tres habilidades cualesquiera a tu elección.

Palabras Cortantes

También a nivel 3, aprendes cómo usar tu astucia para distraer, confundir y minar la confianza y las aptitudes de los demás. Cuando una criatura que puedas ver a 18 m o menos de ti realice una tirada de ataque, una prueba de característica o una tirada de daño, podrás emplear tu reacción y gastar uno de tus usos de Inspiración Bárdica para tirar un dado de Inspiración Bárdica y restar el número obtenido al resultado de la tirada de la criatura. Puedes elegir utilizar este rasgo después de que la criatura realice su tirada, pero antes de que inflija el daño o de que el GM indique si la tirada de ataque o la prueba de característica ha tenido éxito. Las criaturas que no puedan oírte o sean inmunes al estado "hechizado" no pueden verse afectadas por este rasgo.

Secretos Mágicos adicionales

A nivel 6, aprendes dos conjuros a tu elección de las listas de cualquier clase. Puedes elegir trucos o conjuros de un nivel que puedas lanzar, tal y como se indica en la tabla "El bardo". Estos conjuros se consideran, en lo que a ti respecta, conjuros de bardo, pero no cuentan para el total de conjuros de bardo que conoces.

Habilidad sin Parangón

A partir del nivel 14, cuando hagas una prueba de característica, podrás gastar uno de tus usos de Inspiración Bárdica. Tira el dado de Inspiración Bárdica y suma el número obtenido al resultado de la prueba. Puedes elegir hacer esto después de tirar el dado para la prueba, pero antes de que el GM te diga si la superas o no.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Brujo

Rasgos de clase

Como brujo, obtienes los siguientes rasgos de clase.

Puntos de golpe

Dados de Golpe: 1d8 por nivel de brujo.
Puntos de golpe a nivel 1: 8 + tu modificador por Constitución.
Puntos de golpe a niveles superiores: 1d8 (o 5) + tu modificador por Constitución por cada nivel de brujo por encima del primero.

Competencias

Armadura: armaduras ligeras.
Armas: armas sencillas.
Herramientas: ninguna.
Tiradas de salvación: Sabiduría, Carisma.
Habilidades: escoge dos de entre Conocimiento Arcano, Engaño, Historia, Intimidación, Investigación, Naturaleza y Religión.

Equipo

Además del que obtengas por tu trasfondo, empiezas con el siguiente equipo:

- (*a*) una ballesta ligera y 20 virotes o (*b*) cualquier arma sencilla;
- (*a*) un saquito de componentes o (*b*) un canalizador arcano;
- (*a*) un paquete de erudito o (*b*) un paquete de explorador de mazmorras;
- una armadura de cuero, cualquier arma sencilla y dos dagas.

El brujo

Nivel	Bon. por competencia	Rasgos	Trucos conocidos	Conjuros conocidos	Espacios de conjuro	Nivel de los espacios	Invocaciones conocidas
1	+2	Patrón Sobrenatural, Magia del Pacto	2	2	1	1	—
2	+2	Invocaciones Sobrenaturales	2	3	2	1	2
3	+2	Beneficio del Pacto	2	4	2	2	2
4	+2	Mejora de Característica	3	5	2	2	2
5	+3	—	3	6	2	3	3
6	+3	Rasgo de Patrón Sobrenatural	3	7	2	3	3
7	+3	—	3	8	2	4	4
8	+3	Mejora de Característica	3	9	2	4	4
9	+4	—	3	10	2	5	5
10	+4	Rasgo de Patrón Sobrenatural	4	10	2	5	5
11	+4	Arcanum Místico (nivel 6)	4	11	3	5	5
12	+4	Mejora de Característica	4	11	3	5	6
13	+5	Arcanum Místico (nivel 7)	4	12	3	5	6
14	+5	Rasgo de Patrón Sobrenatural	4	12	3	5	6
15	+5	Arcanum Místico (nivel 8)	4	13	3	5	7
16	+5	Mejora de Característica	4	13	3	5	7
17	+6	Arcanum Místico (nivel 9)	4	14	4	5	7
18	+6	—	4	14	4	5	8
19	+6	Mejora de Característica	4	15	4	5	8
20	+6	Maestro Sobrenatural	4	15	4	5	8

Patrón Sobrenatural

A nivel 1, has llegado a un trato con un ser de otro mundo: el Infernal, que se detalla al final de la descripción de esta clase. Esta elección te proporciona ciertos rasgos a nivel 1 y en los niveles 6, 10 y 14.

Magia del Pacto

Tus investigaciones sobre lo arcano y la magia que te ha concedido tu patrón te han dotado de cierta habilidad con los conjuros.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Trucos

Conoces dos trucos de tu elección escogidos de entre los de la lista de conjuros de brujo. Podrás elegir más trucos de brujo cuando llegues a niveles superiores, como se indica en la columna "Trucos conocidos" de la tabla "El brujo".

Espacios de conjuro

La tabla "El brujo" muestra de cuántos espacios de conjuro dispones. La tabla también te indica de qué nivel son dichos espacios: todos tus espacios son del mismo nivel. Para lanzar uno de tus conjuros de brujo de nivel 1 o superior, deberás gastar un espacio de conjuro. Recuperas todos los espacios utilizados tras finalizar un descanso corto o largo.

Por ejemplo, si estás en el nivel 5, dispondrás de dos espacios de conjuro de nivel 3. Para lanzar el conjuro de nivel 1 *ola atronadora*, deberás invertir uno de estos espacios y lo lanzarás como un conjuro de nivel 3.

Conjuros conocidos de nivel 1 y superiores

A nivel 1, conoces dos conjuros de nivel 1 de tu elección de la lista de conjuros de brujo.

La columna "Conjuros conocidos" de la tabla "El brujo" te indica cuándo podrás aprender más conjuros de brujo de nivel 1 o superiores. El conjuro que elijas debe ser de un nivel igual o inferior al que aparece en la columna "Nivel de los espacios" para tu nivel. Por ejemplo, cuando llegues al nivel 6 podrás aprender un conjuro de brujo nuevo, que puede ser de nivel 1, 2 o 3.

Además, cada vez que subas un nivel de esta clase, podrás elegir uno de los conjuros de brujo que ya conoces y reemplazarlo por otro de los que aparecen en la lista de conjuros de brujo. Este reemplazo deberá ser de un nivel para el que poseas espacios de conjuro.

Aptitud mágica

El Carisma es tu aptitud mágica en lo que respecta a tus conjuros de brujo. Utilizarás tu Carisma siempre que un conjuro haga referencia a tu aptitud mágica. Además, también usarás tu modificador por Carisma para determinar la CD de las tiradas de salvación de los conjuros de brujo y para hacer tiradas de ataque con uno de estos conjuros.

CD de salvación de conjuros =
8 + tu bonificador por competencia +
tu modificador por Carisma

Modificador de ataque de conjuros =
tu bonificador por competencia +
tu modificador por Carisma

Canalizador mágico

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

Invocaciones Sobrenaturales

Durante tu estudio de lo oculto, has desenterrado invocaciones sobrenaturales: fragmentos de conocimiento prohibido que te impregnan de una habilidad mágica perpetua.

A nivel 2, obtienes las dos invocaciones sobrenaturales que elijas. Las invocaciones entre las que puedes elegir se detallan al final de la descripción de esta clase. Podrás escoger más invocaciones sobrenaturales cuando alcances ciertos niveles de brujo, como se indica en la columna "Invocaciones conocidas" de la tabla "El brujo".

Además, cada vez que subas un nivel de esta clase, podrás elegir una de las invocaciones que ya conoces y reemplazarla por otra que puedas aprender a tu nuevo nivel.

Beneficio del Pacto

A nivel 3, tu patrón sobrenatural te concede un regalo como recompensa por tus leales servicios. Obtienes uno de los siguientes rasgos, a tu elección.

Pacto de la Cadena

Aprendes el conjuro *encontrar familiar* y puedes lanzarlo como ritual. Este conjuro no cuenta para tu cantidad de conjuros conocidos.

Cuando lo lances, escoge entre una de las formas habituales para tu familiar o una de las siguientes formas especiales: diablillo, duende, pseudodragón o quasit.

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

Puedes usar tu acción para crear un arma de pacto en tu mano vacía. Puedes elegir qué forma adopta esta arma cuerpo a cuerpo cada vez que la crees. Mientras la empuñes, serás competente con ella. Esta arma cuenta como mágica a efectos de superar las resistencias e inmunidades a ataques y daño no mágicos.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Tu arma de pacto desaparecerá si se encuentra a más de 1,5 m de distancia de ti durante al menos 1 minuto. También desaparecerá si usas este rasgo otra vez, si descartas el arma (no requiere acción) o si mueres.

Puedes transformar un arma mágica en tu arma de pacto si llevas a cabo un ritual especial mientras la empuñas. Este ritual requiere 1 hora y puede tener lugar durante un descanso corto. Puedes hacer desaparecer el arma depositándola en un espacio extradimensional; a partir de ese momento, será esta arma la que aparezca cuando crees tu arma de pacto. No puedes hacer esto con un artefacto o un arma consciente. El arma dejará de ser tu arma de pacto si mueres, si realizas el ritual de 1 hora con un arma distinta o si usas un ritual de 1 hora para romper tu vínculo con ella. El arma aparecerá a tus pies si se encontraba en el espacio extradimensional cuando se rompe el vínculo.

Pacto del Grimorio

Tu patrón te hace entrega de un grimorio que recibe el nombre de Libro de las Sombras. Cuando obtengas este rasgo, elige tres trucos de la lista de conjuros de cualquier clase (no tienen por qué ser los tres de la misma lista). Mientras tengas el libro contigo, puedes lanzar esos trucos a voluntad. No cuentan para tu límite de trucos conocidos. Además, aunque no aparezcan en la lista de conjuros de brujo, para ti sí que se considerarán conjuros de brujo.

Si pierdes el Libro de las Sombras, puedes realizar una ceremonia de 1 hora para recibir uno de sustitución de tu patrón. Esta ceremonia se puede llevar a cabo durante un descanso corto o largo y destruye el libro anterior. El libro se convierte en cenizas cuando mueres.

Mejora de Característica

Cuando alcances los niveles 4, 8, 12, 16 y 19, podrás elegir una puntuación de característica y aumentarla en 2, o dos puntuaciones de característica y aumentarlas en 1 cada una. Como es habitual, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 con este rasgo.

Arcanum Místico

A nivel 11, tu patrón te recompensa con un secreto mágico llamado arcanum. Escoge uno de los conjuros de nivel 6 de la lista del brujo como este arcanum.

Puedes lanzar tu conjuro de arcanum una vez sin gastar un espacio de conjuro. Deberás terminar un descanso largo para poder hacerlo de nuevo.

A niveles superiores, obtendrás más conjuros de brujo que podrás lanzar de esta forma: un conjuro de nivel 7 al subir al nivel 13, uno de nivel 8 al subir al nivel 15 y uno de nivel 9 al subir al nivel 17. Recuperas todos los usos de tu Arcanum Místico tras finalizar un descanso largo.

Maestro Sobrenatural

A nivel 20, puedes acceder a tu reserva interior de poder místico mientras ruegas a tu patrón que te permita recuperar espacios de conjuro gastados. Puedes pasar 1 minuto suplicando a tu patrón que te ayude y este te hará recuperar todos los espacios de conjuro gastados del rasgo Magia del Pacto. En cuanto recuperes los espacios de conjuro con este rasgo, tendrás que finalizar un descanso largo para poder volver a usarlo.

Invocaciones Sobrenaturales

Si una invocación sobrenatural tiene algún requisito previo, deberás cumplirlo para poder aprenderla. No obstante, puedes aprender la invocación a la vez que cumples sus requisitos. Cualquier requisito que haga referencia a un nivel se referirá a tu nivel en esta clase.

Armadura de Sombras

Puedes lanzar *armadura de mago* sobre ti mismo a voluntad, sin tener que gastar un espacio de conjuro ni componentes materiales.

Cadenas de Carceri

Requisitos: nivel 15, rasgo Pacto de la Cadena.

Puedes lanzar *inmovilizar monstruo* a voluntad sobre un celestial, un infernal o un elemental, sin tener que gastar un espacio de conjuro ni componentes materiales. Deberás terminar un descanso largo para poder usar esta invocación contra la misma criatura otra vez.

Descarga Agónica

Requisitos: truco descarga sobrenatural.

Cuando lanzas *descarga sobrenatural*, sumas tu modificador por Carisma al daño infligido si impactas.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Descarga Ahuyentadora
Requisitos: truco descarga sobrenatural.

Cuando impactes a una criatura con tu *descarga sobrenatural*, puedes empujarla hasta 3 m en dirección contraria a ti en línea recta.

Devorador de Vida
Requisitos: nivel 12, rasgo Pacto del filo.

Cuando impactes a una criatura con tu arma de pacto, infligirás tanto daño necrótico adicional como tu modificador por Carisma (como mínimo 1).

Enfangar la Mente
Requisitos: nivel 5.

Puedes lanzar *ralentizar* una vez mediante un espacio de conjuro de brujo. No podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.

Esbirros del Caos
Requisitos: nivel 9.

Puedes lanzar *conjurar elemental* una vez mediante un espacio de conjuro de brujo. No podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.

Escultor de la Carne
Requisitos: nivel 7.

Puedes lanzar *polimorfar* una vez mediante un espacio de conjuro de brujo. No podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.

Filo Sediento
Requisitos: nivel 5, rasgo Pacto del Filo.

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

Habla Bestial
Puedes lanzar *hablar con los animales* a voluntad, sin tener que gastar un espacio de conjuro.

Influencia Seductora
Obtienes competencia en las habilidades Engaño y Persuasión.

Ladrón de los Cinco Destinos
Puedes lanzar *perdición* una vez mediante un espacio de conjuro de brujo. No podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.

Lanza Sobrenatural
Requisitos: truco descarga sobrenatural.

Cuando lanzas *descarga sobrenatural*, su alcance es de 90 m.

Libro de Secretos Ancestrales
Requisitos: rasgo Pacto del Grimorio.

Ahora puedes anotar rituales mágicos en tu Libro de las Sombras. Escoge dos conjuros de nivel 1 que estén marcados como "ritual" de la lista de conjuros de cualquier clase (no tienen por qué ser los dos de la misma lista). Los conjuros aparecerán en el libro no contarán para la cantidad de conjuros que conoces. Siempre que tengas tu Libro de las Sombras a mano, podrás lanzar los conjuros elegidos como rituales. No puedes lanzarlos de otra forma que no sea como rituales, salvo si has obtenido estos conjuros por otros medios. También puedes lanzar de forma ritual los conjuros de brujo que conozcas y estén marcados como "ritual".

Podrás añadir a tu Libro de las Sombras otros conjuros rituales que encuentres durante tus aventuras. Cuando halles un conjuro de este tipo, serás capaz de incorporarlo al libro si su nivel es igual o inferior a la mitad de tu nivel de brujo (redondeando hacia arriba) y dispones del tiempo necesario para transcribir el conjuro. Por cada nivel del conjuro, el proceso de transcripción requiere 2 horas y cuesta 50 po. El coste se debe a las tintas inusuales que son necesarias para anotarlo.

Maestro de las Formas Innumerables
Requisitos: nivel 15.

Puedes lanzar *alterar el propio aspecto* a voluntad, sin tener que gastar un espacio de conjuro.

Marca del Mal Augurio
Requisitos: nivel 5.

Puedes lanzar *imponer maldición* una vez mediante un espacio de conjuro de brujo. No podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.

Máscara de los Mil Rostros
Puedes lanzar *disfrazarse* a voluntad, sin tener que gastar un espacio de conjuro.

Mirada de las Dos Mentes
Puedes usar tu acción para tocar a un humanoide voluntario y percibir el mundo a través de sus sentidos hasta el final de tu siguiente turno. Mientras la criatura permanezca en el mismo

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

plano de existencia que tú, podrás utilizar tu acción 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. Cuando percibas el mundo a través de los sentidos de la otra criatura, ganas los beneficios de cualquier sentido especial que esta tenga, pero estarás cegado y ensordecido en tu propio entorno.

Ojos del Guardián de las Runas

Puedes leer cualquier escrito.

Palabra Aterradora

Requisitos: nivel 7.

Puedes lanzar *confusión* una vez mediante un espacio de conjuro de brujo. No podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.

Paso Ascendente

Requisitos: nivel 9.

Puedes lanzar *levitar* sobre ti mismo a voluntad, sin tener que gastar un espacio de conjuro ni componentes materiales.

Salto Sobrenatural

Requisitos: nivel 9.

Puedes lanzar *salto* sobre ti mismo a voluntad, sin tener que gastar un espacio de conjuro ni componentes materiales.

Susurros del Sepulcro

Requisitos: nivel 9.

Puedes lanzar *hablar con los muertos* a voluntad, sin tener que gastar un espacio de conjuro.

Susurros Embrujados

Requisitos: nivel 7.

Puedes lanzar *compulsión* una vez mediante un espacio de conjuro de brujo. No podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.

Uno con las Sombras

Requisitos: nivel 5.

Cuando estás en una zona de luz tenue u oscuridad, puedes usar tu acción para volverte invisible hasta que te muevas o realices una acción o una reacción.

Vigor Infernal

Puedes lanzar *falsa vida* sobre ti mismo a voluntad como un conjuro de nivel 1, sin tener que gastar un espacio de conjuro ni componentes materiales.

Visión Bruja

Requisitos: nivel 15.

Puedes contemplar la verdadera forma de cualquier cambiaformas o criatura oculta tras un efecto mágico de ilusionismo o transmutación, siempre y cuando se encuentre a 9 m o menos de ti y en tu línea de visión.

Visión Sobrenatural

Puedes lanzar *detectar magia* a voluntad, sin tener que gastar un espacio de conjuro.

Visiones Brumosas

Puedes lanzar *imagen silenciosa* a voluntad, sin tener que gastar un espacio de conjuro ni componentes materiales.

Visiones de Reinos Remotos

Requisitos: nivel 15.

Puedes lanzar *ojo arcano* a voluntad, sin tener que gastar un espacio de conjuro.

Vista del Diablo

Puedes ver en la oscuridad, tanto mágica como no mágica, hasta una distancia de 36 m.

Voz del Amo de la Cadena

Requisitos: rasgo Pacto de la Cadena.

Puedes comunicarte telepáticamente con tu familiar y percibir el mundo a través de sus sentidos siempre que los dos estéis en el mismo plano de existencia. Además, mientras percibas el mundo por medio de los sentidos de tu familiar, también podrás hablar a través de él con tu propia voz, incluso aunque tu familiar sea incapaz normalmente de hablar.

Patrones sobrenaturales

Los seres que sirven de patrones a los brujos son poderosos habitantes de otros planos de existencia. No son dioses, pero su poder es prácticamente equivalente al de una deidad. Cada patrón da a sus brujos acceso a poderes e invocaciones diferentes y espera favores considerables a cambio.

Algunos patrones coleccionan brujos, les otorgan conocimientos místicos casi libremente y presumen

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

de su capacidad de atar a los mortales a su voluntad. Otros solo conceden sus dones a regañadientes e incluso es posible que elijan a un único brujo. Aquellos brujos que comparten patrón pueden ver al resto de siervos de su amo como aliados, hermanos o rivales.

El Infernal

Has cerrado un trato con un infernal de los Planos Inferiores: un ser de fines malvados, a los que incluso tú mismo podrías oponerte. Este tipo de seres desean la corrupción y la destrucción de todas las cosas, lo que, en última instancia, también te incluye. Entre los infernales lo bastante poderosos como para forjar un pacto se encuentran señores demoníacos como Demogorgon, Orcus, Fraz'Urb-luu o Bafomet; archidiablos como Asmodeo, Dispater, Mefistófeles o Belial; diablos de la sima y balors especialmente poderosos, y ultroloths u otros señores de los yugoloths.

Lista de conjuros ampliada

El Infernal te permite elegir de entre una lista de conjuros ampliada cada vez que aprendes un conjuro de brujo. Los siguientes conjuros se añaden a la lista de conjuros de brujo para ti.

Conjuros adicionales del Infernal

Nivel de conjuro	Conjuros
1	*manos ardientes, orden imperiosa*
2	*rayo abrasador, sordera/ceguera*
3	*bola de fuego, nube apestosa*
4	*escudo de fuego, muro de fuego*
5	*consagrar, golpe flamígero*

Bendición del Oscuro

A partir del nivel 1, cuando reduces los puntos de golpe de una criatura hostil a 0, obtienes una cantidad de puntos de golpe temporales igual a tu modificador por Carisma + tu nivel de brujo (mínimo de 1).

La Suerte del Oscuro

A partir del nivel 6, puedes invocar a tu patrón 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.

Cuando uses este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso corto o largo.

Resistencia Infernal

A partir del nivel 10, puedes elegir un tipo de daño cada vez que finalices un descanso corto o largo. Obtienes resistencia a ese tipo de daño hasta que vuelvas a usar este rasgo para escoger uno distinto. El daño que provenga de armas mágicas o de plata no se ve afectado por esta resistencia.

Arrastrar por el Infierno

A partir del nivel 14, cuando impactas a una criatura con un ataque, puedes utilizar este rasgo para teletransportar instantáneamente al objetivo a los Planos Inferiores. La criatura desaparece y se precipita por un paisaje de pesadilla.

Al final de tu siguiente turno, el objetivo vuelve al espacio que ocupaba anteriormente o al espacio sin ocupar más cercano. Si la criatura no es un infernal, sufrirá 10d10 de daño psíquico, debido al profundo impacto que le ha producido la terrorífica experiencia.

Cuando uses este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.

Tu Beneficio del Pacto

Cada opción de Beneficio del Pacto crea una criatura especial o un objeto que refleja la naturaleza de tu patrón.

Pacto de la Cadena. Tu familiar es más astuto de lo normal. Su forma natural puede ser un reflejo de tu patrón. Los diablillos y los quasits están vinculados con el Infernal.

Pacto del Filo. Si sirves al Infernal, tu arma podría ser un hacha fabricada con metal negro y adornada con filigranas que imiten llamas.

Pacto del Grimorio. Tu Libro de las Sombras podría ser un pesado tomo encuadernado en piel de demonio con remaches de hierro, que contuviera magia de conjuración y abundantes saberes prohibidos acerca de las regiones más siniestras del cosmos, regalo del Infernal.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Clérigo

Rasgos de clase

Como clérigo, obtienes los siguientes rasgos de clase.

Puntos de golpe

Dados de Golpe: 1d8 por nivel de clérigo.
Puntos de golpe a nivel 1: 8 + tu modificador por Constitución.
Puntos de golpe a niveles superiores: 1d8 (o 5) + tu modificador por Constitución por cada nivel de clérigo por encima del primero.

Competencias

Armadura: armaduras ligeras y medias, escudos.
Armas: armas sencillas.
Herramientas: ninguna.
Tiradas de salvación: Sabiduría, Carisma.
Habilidades: escoge dos de entre Historia, Medicina, Perspicacia, Persuasión y Religión.

Equipo

Además del que obtengas por tu trasfondo, empiezas con el siguiente equipo:

- (*a*) una maza o (*b*) un martillo de guerra (si eres competente);
- (*a*) una cota de escamas, (*b*) una armadura de cuero o (*c*) una cota de malla (si eres competente);
- (*a*) una ballesta ligera y 20 virotes o (*b*) cualquier arma sencilla;
- (*a*) un paquete de sacerdote o (*b*) un paquete de explorador;
- un escudo y un símbolo sagrado.

El clérigo

				—Espacios de conjuro por cada nivel de conjuro—								
Nivel	Bon. por competencia	Rasgos	Trucos conocidos	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Lanzamiento de Conjuros, Dominio Divino	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Canalizar Divinidad (1/descanso), rasgo de Dominio Divino	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	—	3	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Mejora de Característica	4	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	Destruir Muertos Vivientes (VD 1/2)	4	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Canalizar Divinidad (2/descanso), rasgo de Dominio Divino	4	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	—	4	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Mejora de Característica, Destruir Muertos Vivientes (VD 1), rasgo de Dominio Divino	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	—	4	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Intercesión Divina	5	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	Destruir Muertos Vivientes (VD 2)	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Mejora de Característica	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	—	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Destruir Muertos Vivientes (VD 3)	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	—	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Mejora de Característica	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	Destruir Muertos Vivientes (VD 4), rasgo de Dominio Divino	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Canalizar Divinidad (3/descanso)	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Mejora de Característica	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Mejora de Intercesión Divina	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Lanzamiento de Conjuros

Como canalizador del poder divino, puedes lanzar conjuros de clérigo.

Trucos

A nivel 1, conoces tres trucos de tu elección escogidos de entre los de la lista de conjuros de clérigo. Podrás elegir más trucos de clérigo cuando

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

llegues a niveles superiores, como se indica en la columna “Trucos conocidos” de la tabla “El clérigo”.

Preparar y lanzar conjuros

La tabla “El clérigo” muestra de cuántos espacios de conjuro dispones para lanzar conjuros de nivel 1 y superiores. Para lanzar uno de estos conjuros, deberás invertir un espacio de al menos el nivel del conjuro. Recuperas todos los espacios utilizados tras finalizar un descanso largo.

Puedes preparar una serie de conjuros, que son los que podrás lanzar, de entre la lista de conjuros de clérigo. Para ello, escoge tantos conjuros de clérigo como tu nivel de clérigo + tu modificador por Sabiduría (como mínimo un conjuro). Estos conjuros deben ser de un nivel para el que tengas espacios de conjuro.

De esta forma, si eres un clérigo de nivel 3, tendrás cuatro espacios de nivel 1 y dos espacios de nivel 2. Con una Sabiduría de 16, podrías preparar cualquier combinación de seis conjuros de nivel 1 o 2. Además, si preparases un conjuro de nivel 1, como *curar heridas*, podrías lanzarlo usando un espacio tanto de nivel 1 como de nivel 2. Lanzar un conjuro no hace que desaparezca de tu lista de conjuros preparados.

Puedes cambiar los conjuros que tienes preparados tras finalizar un descanso largo. Preparar una nueva serie de conjuros de clérigo precisa de cierto tiempo de oración y meditación: al menos 1 minuto por cada nivel de cada conjuro que prepares.

Aptitud mágica

La Sabiduría es tu aptitud mágica en lo que respecta a tus conjuros de clérigo. El poder de tus conjuros proviene de la devoción hacia tu dios. Utilizarás tu Sabiduría siempre que un conjuro de clérigo haga referencia a tu aptitud mágica. Además, también usarás tu modificador por Sabiduría para determinar la CD de las tiradas de salvación de los conjuros de clérigo y para hacer tiradas de ataque con uno de estos conjuros.

CD de salvación de conjuros =
8 + tu bonificador por competencia +
tu modificador por Sabiduría

Modificador de ataque de conjuros =
tu bonificador por competencia +
tu modificador por Sabiduría

Lanzamiento ritual

Puedes lanzar de forma ritual los conjuros de clérigo que tengas preparados y estén marcados como “ritual”.

Canalizador mágico

Puedes utilizar un símbolo sagrado (consulta “Equipo”) como canalizador mágico para los conjuros de clérigo.

Dominio Divino

Escoge un dominio relacionado con tu dios, como la Vida. Este dominio se detalla al final de la descripción de esta clase e incluye ejemplos de dioses asociados al mismo. Tu elección determinará qué conjuros de dominio y otros rasgos recibes a nivel 1. Además, te proporcionará más formas de usar Canalizar Divinidad cuando consigas este rasgo a nivel 2, junto con otros beneficios en los niveles 6, 8 y 17.

Conjuros de dominio

Cada dominio tiene su propia lista de conjuros, llamados conjuros de dominio, que conseguirás cuando alcances el nivel de clérigo indicado en la descripción de dicho dominio. Una vez obtenidos, estos conjuros siempre se considerarán preparados y no contarán para el total de conjuros que puedes preparar cada día.

Aunque recibas un conjuro de dominio que no aparezca en la lista de conjuros de clérigo, para ti sí que se considerará un conjuro de clérigo.

Canalizar Divinidad

A nivel 2 ganas la habilidad de canalizar energía divina directamente desde tu deidad para alimentar varios efectos mágicos. Empiezas con dos de estos efectos: Expulsar Muertos Vivientes y un segundo poder determinado por tu dominio. Algunos dominios te otorgan efectos adicionales al subir de nivel, tal y como se indica en sus descripciones.

Cuando utilices Canalizar Divinidad, elige qué efecto vas a crear. Después, tendrás que finalizar un descanso corto o largo para poder usar de nuevo este rasgo.

Algunos efectos de Canalizar Divinidad exigen hacer tiradas de salvación. Cuando utilices uno de los efectos proporcionados por esta clase, la CD será la misma que la CD de salvación de tus conjuros de clérigo.

A partir del nivel 6, puedes emplear Canalizar Divinidad dos veces entre descansos y, a partir del

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

nivel 18, tres veces. Recuperas todos los usos tras realizar un descanso corto o largo.

Canalizar Divinidad: Expulsar Muertos Vivientes

Puedes utilizar tu acción para mostrar tu símbolo sagrado y rezar una plegaria que condene a los muertos vivientes. Cada muerto viviente que pueda verte u oírte a 9 m o menos de ti deberá realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Si la criatura falla su tirada de salvación, será expulsada durante 1 minuto o hasta recibir daño.

Una criatura expulsada deberá dedicar sus turnos a tratar de alejarse de ti todo lo que pueda y no podrá acercarse voluntariamente a ningún espacio que se encuentre a 9 m o menos de ti. Tampoco podrá llevar a cabo reacciones. 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.

Mejora de Característica

Cuando alcances los niveles 4, 8, 12, 16 y 19, podrás elegir una puntuación de característica y aumentarla en 2, o dos puntuaciones de característica y aumentarlas en 1 cada una. Como es habitual, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 con este rasgo.

Destruir Muertos Vivientes

A partir del nivel 5, cuando un muerto viviente falle la tirada de salvación contra tu rasgo Expulsar Muertos Vivientes, se destruirá a la criatura de inmediato si su valor de desafío es igual o inferior al de un umbral determinado, que se muestra en la tabla "Destruir muertos vivientes".

Destruir Muertos Vivientes

Nivel de clérigo	Destruye muertos vivientes de VD...
5	1/2 o inferior
8	1 o inferior
11	2 o inferior
14	3 o inferior
17	4 o inferior

Intercesión Divina

A partir del nivel 10, puedes solicitar a tu deidad que interceda por ti en momentos de gran necesidad.

Para implorar el auxilio de tu dios debes utilizar tu acción. Describe el tipo de ayuda que solicitas y tira los dados percentiles. Si sacas un resultado igual o inferior a tu nivel de clérigo, tu deidad intercederá. El GM decide la naturaleza exacta de la intercesión; el efecto de cualquier conjuro de clérigo o de dominio sería un resultado apropiado.

Si la divinidad interviene, no podrás volver a emplear este rasgo durante 7 días. Si no, puedes volver a usarlo tras finalizar un descanso largo.

A nivel 20, tu petición de auxilio tiene éxito automáticamente, sin necesidad de tirar.

Dominio de la Vida

El dominio de la Vida se centra en la vibrante energía positiva (una de las fuerzas fundamentales del universo) que sustenta a todos los seres vivos. Los dioses de la vida promueven la vitalidad y la salud curando a los enfermos y a los heridos, cuidando de los necesitados y expulsando a las fuerzas de la muerte y a los muertos vivientes. Prácticamente todas las deidades no malvadas están asociadas a este dominio, en especial las de la agricultura (como Chauntea, Arawai y Deméter), las solares (como Lathander, Pelor y Ra), las de la curación y la resistencia (como Ilmater, Mishakal, Apolo y Dian Cecht) y las del hogar y la comunidad (como Hestia, Hathor y Boldrei).

Conjuros de dominio de la Vida

Nivel de clérigo	Conjuros
1	*bendición, curar heridas*
3	*arma espiritual, restablecimiento menor*
5	*revivir, señal de esperanza*
7	*guarda contra la muerte, guardián de la fe*
9	*alzar a los muertos, curar heridas en masa*

Competencia Adicional

A nivel 1, cuando escoges este dominio, ganas competencia con armaduras pesadas.

Discípulo de la Vida

Además, también a partir del nivel 1, tus conjuros de curación se vuelven más efectivos. Cuando emplees un conjuro de nivel 1 o superior para hacer recuperar puntos de golpe a una criatura, esta recuperará una cantidad adicional de puntos de golpe igual a 2 + el nivel del conjuro.

Canalizar Divinidad: Preservar Vida

A partir del nivel 2, eres capaz de utilizar tu rasgo Canalizar Divinidad para curar a los heridos graves.

Como acción, puedes mostrar tu símbolo sagrado y generar una energía curativa capaz de recuperar una cantidad de puntos de golpe igual a cinco veces tu nivel de clérigo. Elige a cualquier cantidad de

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

criaturas a 9 m o menos de 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 y no podrás utilizarlo sobre muertos vivientes o autómatas.

Sanador Bendito

A partir del nivel 6, los conjuros de curación que lances sobre otros también te sanan a ti. Cuando lances un conjuro de nivel 1 o superior para hacer recuperar puntos de golpe a otra criatura, recuperarás una cantidad de puntos de golpe igual a 2 + el nivel del conjuro.

Golpe Divino

A nivel 8, obtienes la capacidad de insuflar energía divina a los golpes de tu arma. Una vez en cada uno de tus turnos, cuando impactes a una criatura con un ataque con arma, podrás hacer que el ataque inflija 1d8 de daño radiante adicional al objetivo. Cuando alcanzas el nivel 14, el daño adicional aumenta a 2d8.

Sanación Suprema

A partir del nivel 17, en vez de tirar uno o más dados para hacer recuperar puntos de golpe con un conjuro, utilizarás el número más alto de cada dado. Por ejemplo, en lugar de hacer recuperar 2d6 puntos de golpe a una criatura, le haces recuperar 12.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Druida

Rasgos de clase

Como druida, obtienes los siguientes rasgos de clase.

Puntos de golpe

Dados de Golpe: 1d8 por nivel de druida.
Puntos de golpe a nivel 1: 8 + tu modificador por Constitución.
Puntos de golpe a niveles superiores: 1d8 (o 5) + tu modificador por Constitución por cada nivel de druida por encima del primero.

Competencias

Armadura: armaduras ligeras y medias, escudos (los druidas no llevan armaduras ni usan escudos hechos de metal).
Armas: bastones, cimitarras, dagas, dardos, garrotes, hoces, hondas, jabalinas, lanzas y mazas.
Herramientas: útiles de herborista.
Tiradas de salvación: Inteligencia, Sabiduría.
Habilidades: escoge dos de entre Conocimiento Arcano, Medicina, Naturaleza, Percepción, Perspicacia, Religión, Supervivencia y Trato con Animales.

Equipo

Además del que obtengas por tu trasfondo, empiezas con el siguiente equipo:

- (*a*) un escudo de madera o (*b*) cualquier arma sencilla;
- (*a*) una cimitarra o (*b*) cualquier arma cuerpo a cuerpo sencilla;
- armadura de cuero, un paquete de explorador y un canalizador druídico.

El druida

Nivel	Bon. por competencia	Rasgos	Trucos conocidos	—Espacios de conjuro por cada nivel de conjuro— 1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Druídico, Lanzamiento de Conjuros	2	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Forma Salvaje, Círculo Druídico	2	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	—	2	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Mejora de Forma Salvaje, Mejora de Característica	3	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	—	3	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Rasgo de Círculo Druídico	3	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	—	3	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Mejora de Forma Salvaje, Mejora de Característica	3	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	—	3	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Rasgo de Círculo Druídico	4	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	—	4	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Mejora de Característica	4	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	—	4	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Rasgo de Círculo Druídico	4	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	—	4	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Mejora de Característica	4	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	—	4	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Cuerpo Atemporal, Conjurar como Bestia	4	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Mejora de Característica	4	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Archidruida	4	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Druídico

Sabes druídico, el idioma secreto de los druidas. Puedes hablarlo y utilizarlo 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 Sabiduría (Percepción) con CD 15 para detectarlos, pero no podrán descifrarlos sin recurrir a la magia.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Lanzamiento de Conjuros

Recurres a la esencia divina de la naturaleza para lanzar conjuros que moldean dicha esencia según tu voluntad.

Trucos

A nivel 1, conoces dos trucos de tu elección escogidos de entre los de la lista de conjuros de druida. Podrás elegir más trucos de druida cuando llegues a niveles superiores, como se indica en la columna "Trucos conocidos" de la tabla "El druida".

Preparar y lanzar conjuros

La tabla "El druida" muestra de cuántos espacios de conjuro dispones para lanzar conjuros de nivel 1 y superiores. Para lanzar uno de estos conjuros, deberás invertir un espacio de al menos el nivel del conjuro. Recuperas todos los espacios utilizados tras finalizar un descanso largo.

Puedes preparar una serie de conjuros, que son los que podrás lanzar, de entre la lista de conjuros de druida. Para ello, escoge tantos conjuros de druida como tu nivel de druida + tu modificador por Sabiduría (como mínimo un conjuro). Estos conjuros deben ser de un nivel para el que tengas espacios de conjuro.

De esta forma, si eres un druida de nivel 3, tendrás cuatro espacios de nivel 1 y dos espacios de nivel 2. Con una Sabiduría de 16, podrías preparar cualquier combinación de seis conjuros de nivel 1 o 2. Además, si preparases un conjuro de nivel 1, como *curar heridas*, podrías lanzarlo usando un espacio tanto de nivel 1 como de nivel 2. Lanzar un conjuro no hace que desaparezca de tu lista de conjuros preparados.

También puedes cambiar los conjuros que tienes preparados tras finalizar un descanso largo. Preparar una nueva serie de conjuros de druida precisa de cierto tiempo de oración y meditación: al menos 1 minuto por cada nivel de cada conjuro que prepares.

Aptitud mágica

La Sabiduría es tu aptitud mágica en lo que respecta a tus conjuros de druida, ya que tu magia proviene de tu devoción y sintonía con la naturaleza. Utilizarás tu Sabiduría siempre que un conjuro haga referencia a tu aptitud mágica. Además, también usarás tu modificador por Sabiduría para determinar la CD de las tiradas de salvación de los conjuros de druida y para hacer tiradas de ataque con uno de estos conjuros.

CD de salvación de conjuros =
8 + tu bonificador por competencia +
tu modificador por Sabiduría

Modificador de ataque de conjuros =
tu bonificador por competencia +
tu modificador por Sabiduría

Lanzamiento ritual

Puedes lanzar de forma ritual los conjuros de druida que tengas preparados y estén marcados como "ritual".

Canalizador mágico

Puedes utilizar un canalizador druídico (consulta "Equipo") como canalizador mágico para los conjuros de druida.

Forma Salvaje

A partir del nivel 2, puedes usar tu acción para adoptar mágicamente la forma de una bestia que hayas visto antes. Puedes usar este rasgo dos veces. Recuperas los usos tras finalizar un descanso corto o largo.

Tu nivel de druida determina en qué bestias te puedes transformar, tal y como indica la tabla "Formas de bestia". Por ejemplo, a nivel 2, puedes adoptar la forma de cualquier bestia que tenga un valor de desafío de 1/4 o menos y que no posea velocidades nadando ni volando.

Formas de bestia

Nivel	VD máx.	Limitaciones	Ejemplo
2	1/4	Sin velocidades nadando ni volando	Lobo
4	1/2	Sin velocidad volando	Cocodrilo
8	1	—	Águila gigante

Puedes permanecer con la forma de bestia tantas horas como la mitad de tu nivel de druida (redondeado hacia abajo). Pasado este tiempo, volverás a adoptar tu forma normal, salvo si gastas otro uso de este rasgo. También puedes recuperar tu forma normal antes de que pase este tiempo si utilizas una acción adicional durante tu turno. También vuelves automáticamente a tu forma normal si quedas inconsciente, si tus puntos de golpe se reducen a 0 o si mueres.

Mientras estés transformado, se te aplican las siguientes reglas:

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

- Tu perfil se sustituye por el de la bestia, pero conservas tu alineamiento, personalidad y puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma. También conservas todas tus competencias en habilidades y tiradas de salvación, además de ganar las que tenga la criatura. Si tiene las mismas competencias que tú y el bonificador que aparece en su perfil es mayor que el tuyo, utiliza el de la criatura. Si la criatura posee alguna acción legendaria o en guarida, no podrás usarlas.
- Cuando te transformas, pasas a tener los puntos de golpe y Dados de Golpe de la bestia. Cuando recuperas tu forma normal, vuelves a tener los puntos de golpe que tenías antes de la transformación. Sin embargo, si recuperas tu aspecto porque tus puntos de golpe se reducen a 0, cualquier daño sobrante se aplica a tu forma normal. Por ejemplo, si recibes 10 de daño en tu forma de bestia y solo te queda 1 punto de golpe, volverás a tu forma normal y sufrirás 9 de daño. Mientras este daño sobrante no reduzca los puntos de golpe de tu forma normal a 0, no quedarás inconsciente.
- No puedes lanzar conjuros y tu capacidad para hablar o llevar a cabo cualquier acción que requiera el uso de las manos queda limitada por las capacidades de tu forma de bestia. Transformarse no rompe la concentración en un conjuro que ya hubieras lanzado ni te impide realizar acciones que son parte de un conjuro (como *llamar al relámpago*) que ya hayas lanzado.
- Mantienes los beneficios de cualquier rasgo de tu clase, raza u otra fuente y podrás usarlos siempre y cuando tu nueva forma sea físicamente capaz de ello. Sin embargo, no podrás utilizar ningún sentido especial que tengas (como visión en la oscuridad) a menos que tu nueva forma también lo posea.
- Cuando te transformas, eliges si tu equipo cae al suelo 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 de la forma y tamaño 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 funda con la forma no tendrá efecto alguno hasta que la abandones.

Círculo Druídico

A nivel 2, eliges identificarte con un círculo druídico concreto, como el Círculo de la Tierra. Esta elección te proporciona ciertos rasgos cuando alcanzas los niveles 2, 6, 10 y 14.

Mejora de Característica

Cuando alcances los niveles 4, 8, 12, 16 y 19, podrás elegir una puntuación de característica y aumentarla en 2, o dos puntuaciones de característica y aumentarlas en 1 cada una. Como es habitual, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 con este rasgo.

Cuerpo Atemporal

A partir del nivel 18, la magia primordial que dominas ralentiza tu envejecimiento. Tu cuerpo solo envejece un año por cada diez que pasan.

Conjurar como Bestia

A partir del nivel 18, eres capaz de lanzar muchos conjuros de druida cuando adoptas cualquier forma al usar el rasgo Forma Salvaje. Puedes ejecutar los componentes somáticos y verbales de un conjuro de druida aunque tengas forma de bestia, pero sigues sin poder proporcionar los componentes materiales.

Archidruida

A nivel 20, puedes usar tu Forma Salvaje un número ilimitado de veces.

Además, puedes ignorar los componentes somáticos y verbales de tus conjuros de druida, así como aquellos componentes materiales que carezcan de un coste concreto y no sean consumidos al lanzar el conjuro. Obtienes este beneficio tanto en tu forma normal como con las formas de bestia del rasgo Forma Salvaje.

Círculo de la Tierra

El Círculo de la Tierra está compuesto de místicos y eruditos que custodian los ritos y conocimientos antiguos mediante una rica tradición oral. Estos druidas se reúnen en torno a círculos sagrados de árboles o menhires para susurrar secretos primordiales en lengua druídica. Los miembros más sabios del círculo son los sumos sacerdotes de las comunidades que conservan la Antigua Fe y sirven como consejeros de los gobernantes de estos pueblos. Como miembro de este círculo, tu magia

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

se ve influida por la tierra en la que te iniciaste en los misteriosos ritos del círculo.

Truco Adicional

Cuando escoges este círculo a nivel 2, aprendes un truco de druida adicional a tu elección.

Recuperación Natural

A partir del nivel 2, eres capaz de recuperar parte de tu energía mágica si te sientas a meditar y comulgar con la naturaleza. Durante 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. No podrás volver a utilizar este rasgo hasta que finalices un descanso largo.

Por ejemplo, cuando seas un druida de nivel 4, podrás recuperar hasta dos niveles en espacios de conjuro: un espacio de nivel 2 o dos de nivel 1.

Conjuros de círculo

Tu conexión mística con la tierra te proporciona la habilidad para lanzar ciertos conjuros. Cuando alcanzas los niveles 3, 5, 7 y 9, accedes a los conjuros de círculo conectados al terreno en el que te convertiste en druida. Escoge un tipo de terreno (ártico, bosque, costa, desierto, montaña, pantano o pradera) y consulta la lista de conjuros asociados.

Una vez que accedes a ellos, estos conjuros siempre se considerarán preparados y no contarán para el total de conjuros que puedes preparar cada día. Aunque recibas un conjuro que no aparezca en la lista de conjuros de druida, para ti sí que se considerará un conjuro de druida.

Ártico

Nivel de druida	Conjuros de círculo
3	*crecimiento espinoso, inmovilizar persona*
5	*ralentizar, tormenta de aguanieve*
7	*libertad de movimiento, tormenta de hielo*
9	*comunión con la naturaleza, cono de frío*

Bosque

Nivel de druida	Conjuros de círculo
3	*piel robliza, trepar cual arácnido*
5	*crecimiento vegetal, llamar al relámpago*
7	*adivinación, libertad de movimiento*
9	*comunión con la naturaleza, paso arbóreo*

Costa

Nivel de druida	Conjuros de círculo
3	*imagen múltiple, paso brumoso*
5	*caminar sobre el agua, respirar bajo el agua*
7	*controlar agua, libertad de movimiento*
9	*conjurar elemental, escudriñar*

Desierto

Nivel de druida	Conjuros de círculo
3	*contorno borroso, silencio*
5	*crear comida y agua, protección contra energía*
7	*marchitar, terreno alucinatorio*
9	*muro de piedra, plaga de insectos*

Montaña

Nivel de druida	Conjuros de círculo
3	*crecimiento espinoso, trepar cual arácnido*
5	*fundirse con la piedra, relámpago*
7	*moldear la piedra, piel pétrea*
9	*muro de piedra, pasamuros*

Pantano

Nivel de druida	Conjuros de círculo
3	*flecha ácida, oscuridad*
5	*caminar sobre el agua, nube apestosa*
7	*libertad de movimiento, localizar criatura*
9	*escudriñar, plaga de insectos*

Pradera

Nivel de druida	Conjuros de círculo
3	*invisibilidad, pasar sin rastro*
5	*acelerar, luz del día*
7	*adivinación, libertad de movimiento*
9	*ensueño, plaga de insectos*

Paso de la Tierra

A partir del nivel 6, moverte a través de terreno difícil no mágico no te cuesta movimiento adicional. También puedes pasar a través de plantas no mágicas sin que estas reduzcan tu velocidad y, aunque dichas plantas posean espinas, pinchos o peligros similares, no te causarán daño.

Además, tienes ventaja en las tiradas de salvación contra plantas que han sido creadas o manipuladas mágicamente con el fin de obstaculizar el movimiento, como las producidas por el conjuro *enmarañar*.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Protección de la Naturaleza

A partir del nivel 10, no puedes ser asustado ni hechizado por elementales o feéricos y eres inmune al veneno y las enfermedades.

Santuario de la Naturaleza

Cuando alcanzas el nivel 14, las criaturas del mundo natural sienten tu conexión con la naturaleza y se muestran reticentes a atacarte. Cuando una bestia o criatura de tipo "planta" te ataque, deberá hacer una tirada de salvación de Sabiduría contra tu CD de salvación de conjuros de druida. Si la falla, la criatura debe elegir un nuevo objetivo o el ataque errará automáticamente. Si la supera, será inmune a este efecto durante 24 horas.

La criatura es consciente de este efecto antes de decidir si atacarte.

Plantas y maderas sagradas

Los druidas consideran que ciertos árboles y plantas son sagrados, en especial el abedul, el acebo, el aliso, el avellano, el enebro, el fresno, el muérdago, el roble, el sauce, el saúco, el serbal y el tejo. Suelen usar estas especies vegetales como parte de sus canalizadores mágicos y también incorporan trozos de roble o tejo y ramitas de muérdago.

Por la misma razón, los druidas emplean estas maderas para fabricar otros objetos, como armas y escudos. El tejo está asociado a la muerte y al renacimiento, por lo que podrían confeccionar los mangos de sus cimitarras u hoces con esta madera. El fresno se relaciona con la vida y el roble, con la fuerza, así que estos materiales son ideales para fabricar empuñaduras e incluso armas enteras, como bastones o garrotes, además de escudos. El aliso se asocia con el aire, por lo que esta madera podría emplearse para armas arrojadizas, como los dardos y las jabalinas.

Los druidas de las regiones que carecen de las especies vegetales aquí descritas han elegido otras que llevan a cabo funciones similares. Por ejemplo, un druida de una región desértica podría emplear árboles de yuca y cactus.

Los druidas y los dioses

Algunos druidas veneran a las propias fuerzas de la naturaleza, pero la mayoría son devotos de una de las muchas deidades de la naturaleza adoradas en el multiverso (la lista de dioses del apéndice MJ-B incluye muchas de estas deidades). La adoración de estos dioses suele considerarse como una tradición más antigua que las creencias de los clérigos y las comunidades urbanizadas.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Explorador

Rasgos de clase

Como explorador, obtienes los siguientes rasgos de clase.

Puntos de golpe

Dados de Golpe: 1d10 por nivel de explorador.
Puntos de golpe a nivel 1: 10 + tu modificador por Constitución.
Puntos de golpe a niveles superiores: 1d10 (o 6) + tu modificador por Constitución por cada nivel de explorador por encima del primero.

Competencias

Armadura: armaduras ligeras y medias, escudos.
Armas: armas sencillas y marciales.
Herramientas: ninguna.
Tiradas de salvación: Fuerza, Destreza.
Habilidades: escoge tres de entre Atletismo, Investigación, Naturaleza, Percepción, Perspicacia, Sigilo, Supervivencia y Trato con Animales.

Equipo

Además del que obtengas por tu trasfondo, empiezas con el siguiente equipo:

- (*a*) una cota de escamas o (*b*) una armadura de cuero;
- (*a*) dos espadas cortas o (*b*) dos armas cuerpo a cuerpo sencillas;
- (*a*) un paquete de explorador de mazmorras o (*b*) un paquete de explorador;
- un arco largo y una aljaba con 20 flechas.

El explorador

Nivel	Bon. por competencia	Rasgos	Conjuros conocidos	—Espacios de conjuro por cada nivel de conjuro— 1	2	3	4	5
1	+2	Enemigo Predilecto, Explorador Nato	—	—	—	—	—	—
2	+2	Estilo de Combate, Lanzamiento de Conjuros	2	2	—	—	—	—
3	+2	Arquetipo de Explorador, Percepción Primigenia	3	3	—	—	—	—
4	+2	Mejora de Característica	3	3	—	—	—	—
5	+3	Ataque Adicional	4	4	2	—	—	—
6	+3	Mejoras de Enemigo Predilecto y Explorador Nato	4	4	2	—	—	—
7	+3	Rasgo de Arquetipo de Explorador	5	4	3	—	—	—
8	+3	Mejora de Característica, Paso de la Tierra	5	4	3	—	—	—
9	+4	—	6	4	3	2	—	—
10	+4	Mejora de Explorador Nato, Esconderse a Plena Vista	6	4	3	2	—	—
11	+4	Rasgo de Arquetipo de Explorador	7	4	3	3	—	—
12	+4	Mejora de Característica	7	4	3	3	—	—
13	+5	—	8	4	3	3	1	—
14	+5	Mejora de Enemigo Predilecto, Desvanecerse	8	4	3	3	1	—
15	+5	Rasgo de Arquetipo de Explorador	9	4	3	3	2	—
16	+5	Mejora de Característica	9	4	3	3	2	—
17	+6	—	10	4	3	3	3	1
18	+6	Sentidos Salvajes	10	4	3	3	3	1
19	+6	Mejora de Característica	11	4	3	3	3	2
20	+6	Azote de Enemigos	11	4	3	3	3	2

Enemigo Predilecto

Desde el nivel 1, posees una enorme experiencia estudiando, rastreando, cazando e incluso hablando con un tipo concreto de enemigo.

Escoge un tipo de enemigo predilecto: aberraciones, autómatas, bestias, celestiales, cienos, dragones, elementales, feéricos, gigantes, infernales, monstruosidades, muertos vivientes o plantas. De forma alternativa, puedes elegir dos razas de

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

humanoides (como gnolls y orcos, por ejemplo) como enemigos predilectos.

Tienes ventaja en las pruebas de Sabiduría (Supervivencia) para rastrear a tus enemigos predilectos, así como en las pruebas de Inteligencia para recordar información sobre ellos.

Cuando obtienes este rasgo también aprendes un idioma de tu elección que hablen tus enemigos predilectos (si es que hablan alguno).

Puedes elegir un enemigo predilecto adicional, así como un idioma asociado al mismo, en los niveles 6 y 14. A medida que subes de nivel, tus elecciones deberían reflejar el tipo de monstruos con los que te has encontrado en tus aventuras.

Explorador Nato

Estás muy familiarizado con un tipo de entorno natural concreto, por lo que eres un experto en viajar por las regiones de ese tipo y sobrevivir en ellas. Escoge un tipo de terreno predilecto: ártico, bosque, costa, desierto, montaña, pantano o pradera. Cuando hagas una prueba de Inteligencia o Sabiduría que tenga relación con tu terreno predilecto, tu bonificador por competencia se duplicará si estás usando una habilidad en la que eres competente.

Cuando viajas durante al menos una hora por tu terreno predilecto, obtienes los siguientes beneficios:

- El terreno difícil no ralentiza el viaje de tu grupo.
- Tu grupo no puede perderse por causas no mágicas.
- Incluso aunque estés ocupado con otra actividad mientras viajas (como forrajear, orientarte o rastrear), permaneces atento al peligro.
- Si viajas en solitario, puedes moverte con sigilo a un ritmo de viaje normal.
- Cuando forrajeas, encuentras el doble de comida de lo normal.
- Cuando rastreas a otras criaturas, también descubres el número exacto de las mismas, sus tamaños y hace cuánto pasaron por la zona.

Puedes elegir otros tipos de terreno predilecto en los niveles 6 y 10.

Estilo de Combate

A nivel 2, adoptas un estilo de combate concreto como tu especialidad. Elige una de las siguientes opciones. No puedes escoger el mismo Estilo de Combate más de una vez, incluso aunque luego puedas elegir de nuevo un Estilo de Combate.

Combate con Dos Armas

Cuando estés combatiendo con dos armas, puedes sumar tu modificador por característica al daño del segundo ataque.

Defensa

Recibes un bonificador de +1 a la CA cuando lleves puesta cualquier armadura.

Duelo

Cuando empuñes una única arma cuerpo a cuerpo con una mano, recibes un bonificador de +2 a tus tiradas de daño con esa arma.

Tiro con Arco

Recibes un bonificador de +2 a las tiradas de ataque con armas a distancia.

Lanzamiento de Conjuros

Cuando hayas alcanzado el nivel 2, habrás aprendido a emplear la esencia mágica de la naturaleza para lanzar conjuros como lo haría un druida.

Espacios de conjuro

La tabla "El explorador" muestra de cuántos espacios de conjuro dispones para lanzar conjuros de nivel 1 y superiores. Para lanzar uno de estos conjuros, deberás invertir un espacio de al menos el nivel del conjuro. Recuperas todos los espacios utilizados tras finalizar un descanso largo.

Si, por ejemplo, conoces el conjuro de nivel 1 *encantar animal* y posees un espacio de conjuro de nivel 1 y otro de nivel 2, podrías lanzar *encantar animal* empleando cualquiera de los dos espacios.

Conjuros conocidos de nivel 1 y superiores

Conoces dos conjuros de nivel 1 de tu elección de la lista de conjuros de explorador.

La columna "Conjuros conocidos" de la tabla "El explorador" te indica cuándo podrás aprender más conjuros de explorador a tu elección. Estos conjuros deben ser de un nivel para el que tengas espacios de conjuro. Así, cuando subas al nivel 5 en esta clase, podrás aprender un conjuro nuevo, que puede ser de nivel 1 o 2.

Además, cada vez que subas un nivel de esta clase, podrás elegir uno de los conjuros de explorador que ya conoces y reemplazarlo por otro de los que aparecen en la lista de conjuros de explorador. Este reemplazo deberá ser de un nivel para el que poseas espacios de conjuro.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Aptitud mágica

La Sabiduría es tu aptitud mágica en lo que respecta a tus conjuros de explorador, ya que tu magia proviene de tu sintonía con la naturaleza. Utilizarás tu Sabiduría siempre que un conjuro haga referencia a tu aptitud mágica. Además, también usarás tu modificador por Sabiduría para determinar la CD de las tiradas de salvación de los conjuros de explorador y para hacer tiradas de ataque con uno de estos conjuros.

CD de salvación de conjuros =
8 + tu bonificador por competencia +
tu modificador por Sabiduría

Modificador de ataque de conjuros =
tu bonificador por competencia +
tu modificador por Sabiduría

Arquetipo de Explorador

A nivel 3, escoges un arquetipo al que aspiras emular, como el de Cazador. Esta elección te proporciona ciertos rasgos cuando alcanzas los niveles 3, 7, 11 y 15.

Percepción Primigenia

A partir del nivel 3, puedes usar tu acción y gastar uno de tus espacios de conjuro de explorador para concentrar tu percepción en la región en la que te encuentras. Durante 1 minuto por cada nivel del espacio de conjuro que hayas invertido, puedes sentir si los siguientes tipos de criatura están presentes a 1,5 km o menos de ti (o a 9 km si estás en tu terreno predilecto): aberraciones, celestiales, dragones, elementales, feéricos, infernales y muertos vivientes. Este rasgo no revela ni el número de criaturas ni su ubicación.

Mejora de Característica

Cuando alcances los niveles 4, 8, 12, 16 y 19, podrás elegir una puntuación de característica y aumentarla en 2, o dos puntuaciones de característica y aumentarlas en 1 cada una. Como es habitual, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 con este rasgo.

Ataque Adicional

A partir del nivel 5, cuando lleves a cabo la acción de atacar durante tu turno, podrás hacer dos ataques en lugar de uno.

Paso de la Tierra

A partir del nivel 8, moverte a través de terreno difícil no mágico no te cuesta movimiento adicional. También puedes pasar a través de plantas no mágicas sin que estas reduzcan tu velocidad y, aunque dichas plantas posean espinas, pinchos o peligros similares, no te causarán daño.

Además, tienes ventaja en las tiradas de salvación contra plantas que han sido creadas o manipuladas mágicamente con el fin de obstaculizar el movimiento, como las producidas por el conjuro *enmarañar*.

Esconderse a Plena Vista

A partir del nivel 10, puedes pasar 1 minuto confeccionando un camuflaje que te oculte. Debes tener acceso a barro fresco, tierra, plantas, hollín o cualquier otro material que se dé de forma habitual en la naturaleza y que quieras emplear para crear tu camuflaje.

En cuanto te hayas camuflado de esta forma, puedes intentar esconderte apoyándote en una superficie sólida que sea al menos tan alta y ancha como tú, como un árbol o un muro. Obtienes un bonificador de +10 a las pruebas de Destreza (Sigilo) mientras no te muevas ni realices ninguna acción. En cuanto te muevas o lleves a cabo una acción o reacción, deberás volver a camuflarte para disfrutar de este beneficio.

Desvanecerse

A partir del nivel 14, puedes usar la acción de esconderse como acción adicional durante tu turno. Además, no te pueden rastrear mediante medios no mágicos, salvo que decidas dejar un rastro de forma voluntaria.

Sentidos Salvajes

A nivel 18, desarrollas unos sentidos sobrenaturales que te ayudan a luchar contra criaturas a las que no puedes ver. Cuando ataques a una criatura que no puedas ver, tu incapacidad para verla no impondrá desventaja en tus tiradas de ataque contra ella.

Además, conocerás la ubicación de cualquier criatura invisible que esté a 9 m o menos de ti, siempre y cuando dicha criatura no esté escondiéndose de ti y no estés cegado ni ensordecido.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Azote de Enemigos

A nivel 20, te conviertes en un cazador sin parangón de tus enemigos. Una vez en cada uno de tus turnos, puedes sumar tu modificador por Sabiduría a la tirada de ataque o de daño de uno de tus ataques que tenga como objetivo a uno de tus enemigos predilectos. Puedes elegir usar este rasgo antes o después de tirar, pero antes de que se apliquen los efectos de la tirada.

Arquetipos de explorador

Una expresión clásica del ideal del explorador es el Cazador.

Cazador

Emular el arquetipo del Cazador implica aceptar tu papel como baluarte que protege la civilización de los terrores de la naturaleza salvaje. Al caminar por la senda del Cazador, aprendes técnicas especializadas para enfrentarte a los desafíos con los que te encuentras: desde incursores ogros hasta hordas de orcos o incluso gigantes descomunales y espantosos dragones.

El Cazador y la Presa

A nivel 3, obtienes uno de los siguientes rasgos, a tu elección.

Asesino de Gigantes. Cuando una criatura Grande o de mayor tamaño que esté a 1,5 m o menos de ti te ataque (tanto si impacta como si falla), podrás usar tu reacción para atacarla inmediatamente después de su ataque, siempre y cuando puedas ver a la criatura.

Azote de Colosos. Tu tenacidad puede agotar incluso a los enemigos más poderosos. Cuando impactes a una criatura con un ataque con arma, la criatura sufrirá 1d8 de daño adicional si no tiene sus puntos de golpe máximos. 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 arma, podrás realizar otro ataque con la misma arma contra otra criatura distinta que esté a 1,5 m o menos de ella y esté dentro del alcance de tu arma.

Tácticas Defensivas

A nivel 7, obtienes uno de los siguientes rasgos, a tu elección.

Defensa contra Ataques Múltiples. Cuando una criatura te impacte con un ataque, obtendrás un bonificador de +4 a tu CA contra todos los ataques posteriores de dicha criatura hasta el final del turno.

Escapar de la Horda. Los ataques de oportunidad realizados contra ti tienen desventaja.

Voluntad de Acero. Tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar que te asusten.

Ataque Múltiple

A nivel 11, obtienes uno de los siguientes rasgos, a tu elección.

Andanada. Puedes usar tu acción para hacer un ataque a distancia contra cualquier cantidad de criaturas que estén a 3 m o menos de un punto que puedas ver al alcance de tu arma. Debes de tener munición suficiente para todos los objetivos y realizas una tirada de ataque por separado para cada objetivo.

Ataque Huracanado. Puedes usar tu acción para hacer un ataque cuerpo a cuerpo contra cualquier cantidad de criaturas que estén a 1,5 m o menos de ti, con una tirada de ataque por separado para cada objetivo.

Defensa de Cazador Experto

A nivel 15, obtienes uno de los siguientes rasgos, a tu elección.

Aguantar la Marea. Cuando una criatura hostil falle un ataque cuerpo a cuerpo contra ti, puedes utilizar tu reacción para obligar a la criatura a repetir su ataque, pero contra otra criatura de tu elección que no sea ella misma.

Esquiva Asombrosa. Cuando un atacante que puedas ver te impacte con un ataque, puedes usar tu reacción para reducir a la mitad el daño que te causa dicho ataque.

Evasión. Cuando sufras un efecto que te permita hacer una tirada de salvación de Destreza para sufrir solo la mitad de daño (como el aliento abrasador de un dragón rojo o un conjuro *relámpago*), no recibes daño alguno si la superas y solo sufres la mitad si la fallas.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Guerrero

Rasgos de clase

Como guerrero, obtienes los siguientes rasgos de clase.

Puntos de golpe

Dados de Golpe: 1d10 por nivel de guerrero.
Puntos de golpe a nivel 1: 10 + tu modificador por Constitución.
Puntos de golpe a niveles superiores: 1d10 (o 6) + tu modificador por Constitución por cada nivel de guerrero por encima del primero.

Competencias

Armadura: todas las armaduras y escudos.
Armas: armas sencillas y marciales.
Herramientas: ninguna.
Tiradas de salvación: Fuerza, Constitución.
Habilidades: escoge dos de entre Acrobacias, Atletismo, Historia, Intimidación, Percepción, Perspicacia, Supervivencia y Trato con Animales.

Equipo

Además del que obtengas por tu trasfondo, empiezas con el siguiente equipo:

- (*a*) una cota de malla o (*b*) una armadura de cuero, un arco largo y 20 flechas;
- (*a*) un arma marcial y un escudo o (*b*) dos armas marciales;
- (*a*) una ballesta ligera y 20 virotes o (*b*) dos hachas de mano;
- (*a*) un paquete de explorador de mazmorras o (*b*) un paquete de explorador.

El guerrero

Nivel	Bon. por competencia	Rasgos
1	+2	Estilo de Combate, Tomar Aliento
2	+2	Acción Súbita (un uso)
3	+2	Arquetipo Marcial
4	+2	Mejora de Característica
5	+3	Ataque Adicional
6	+3	Mejora de Característica
7	+3	Rasgo de Arquetipo Marcial
8	+3	Mejora de Característica
9	+4	Indómito (un uso)
10	+4	Rasgo de Arquetipo Marcial
11	+4	Ataque Adicional (2)
12	+4	Mejora de Característica
13	+5	Indómito (dos usos)
14	+5	Mejora de Característica
15	+5	Rasgo de Arquetipo Marcial
16	+5	Mejora de Característica
17	+6	Acción Súbita (dos usos), Indómito (tres usos)
18	+6	Rasgo de Arquetipo Marcial
19	+6	Mejora de Característica
20	+6	Ataque Adicional (3)

Estilo de Combate

Adoptas un estilo de combate concreto como tu especialidad. Elige una de las siguientes opciones. No puedes escoger el mismo Estilo de Combate más de una vez, incluso aunque luego puedas elegir de nuevo un Estilo de Combate.

Combate con Armas a Dos Manos

Si sacas un 1 o un 2 en alguno de los dados de daño de un ataque hecho con un arma cuerpo a cuerpo que empuñes con las dos manos, puedes volver a tirar el dado en cuestión. Debes usar el nuevo resultado, incluso aunque este sea un 1 o un 2. Para obtener este beneficio, el arma debe poseer la propiedad "versátil" o "a dos manos".

Combate con Dos Armas

Cuando estés combatiendo con dos armas, puedes sumar tu modificador por característica al daño del segundo ataque.

Defensa

Recibes un bonificador de +1 a la CA cuando lleves puesta cualquier armadura.

Duelo

Cuando empuñes una única arma cuerpo a cuerpo con una mano, recibes un bonificador de +2 a tus tiradas de daño con esa arma.

Protección

Cuando una criatura que puedas ver ataque a un objetivo que esté a 1,5 m o menos de ti y no seas tú mismo, puedes utilizar tu reacción para dar desventaja a la tirada de ataque. Debes estar embrazando un escudo.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Tiro con Arco

Recibes un bonificador de +2 a las tiradas de ataque con armas a distancia.

Tomar Aliento

Posees una pequeña reserva de energías a la que puedes recurrir para protegerte del peligro. Puedes usar una acción adicional durante tu turno para recuperar una cantidad de puntos de golpe igual a 1d10 + tu nivel de guerrero. Una vez utilizado este rasgo, deberás terminar un descanso corto o largo para poder emplearlo de nuevo.

Acción Súbita

A partir del nivel 2, puedes superar tus límites normales durante un instante. Durante tu turno, puedes llevar a cabo una acción más, además de tu acción y acción adicional habituales.

Una vez utilizado este rasgo, deberás terminar un descanso corto o largo para poder emplearlo de nuevo. A partir del nivel 17, puedes usar este rasgo dos veces antes de descansar, pero solo una vez por turno.

Arquetipo Marcial

A nivel 3, escoges un arquetipo al que aspiras emular con tu estilo y técnicas de combate, como el de Campeón. El arquetipo que elijas te proporciona ciertos rasgos cuando alcanzas los niveles 3, 7, 10, 15 y 18.

Mejora de Característica

Cuando alcances los niveles 4, 6, 8, 12, 14, 16 y 19, podrás elegir una puntuación de característica y aumentarla en 2, o dos puntuaciones de característica y aumentarlas en 1 cada una. Como es habitual, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 con este rasgo.

Ataque Adicional

A partir del nivel 5, cuando lleves a cabo la acción de atacar durante tu turno, podrás hacer dos ataques en lugar de uno.

La cantidad de ataques aumenta a tres cuando alcanzas el nivel 11 de esta clase y a cuatro cuando alcanzas el 20.

Indómito

A partir del nivel 9, puedes repetir una tirada de salvación que hayas fallado. Si lo haces, deberás quedarte con el nuevo resultado y no podrás volver a utilizar este rasgo hasta que finalices un descanso largo.

Puedes emplear este rasgo dos veces entre descansos largos cuando alcanzas el nivel 13 y tres veces entre descansos largos a partir del nivel 17.

Arquetipos marciales

Los guerreros escogen diferentes formas de perfeccionar su pericia en combate. El arquetipo marcial que elijas imitar te permitirá reflejarlas.

Campeón

El Campeón arquetípico se centra en desarrollar su poderío físico en bruto hasta alcanzar una perfección letal. Aquellos que deciden emular este arquetipo combinan un riguroso entrenamiento con un estado físico excelente para asestar golpes devastadores.

Crítico Mejorado

A partir del momento en el que eliges este arquetipo a nivel 3, tus ataques con arma causarán críticos con un resultado de 19 o 20 en la tirada.

Atleta Sobresaliente

A partir del nivel 7, puedes sumar la mitad de tu bonificador por competencia (redondeado hacia arriba) a cualquier prueba de Fuerza, Destreza o Constitución que hagas que no se beneficie ya de tu bonificador por competencia.

Además, cuando hagas un salto de longitud con carrerilla, podrás aumentar la distancia que saltas en tantos metros como tu modificador por Fuerza multiplicado por 0,3.

Estilo de Combate Adicional

A nivel 10, puedes escoger una segunda opción del rasgo Estilo de Combate.

Crítico Superior

A partir del nivel 15, tus ataques con armas causarán críticos con un resultado de 18 a 20 en la tirada.

Superviviente

A nivel 18, alcanzas la cumbre de la resistencia en batalla. Al comienzo de cada uno de tus turnos, recuperas una cantidad de puntos de golpe igual a 5 + tu modificador por Constitución si no te quedan más de la mitad de tus puntos de golpe. No recibes este beneficio si tienes 0 puntos de golpe.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Hechicero

Rasgos de clase

Como hechicero, obtienes los siguientes rasgos de clase.

Puntos de golpe

Dados de Golpe: 1d6 por nivel de hechicero.
Puntos de golpe a nivel 1: 6 + tu modificador por Constitución.
Puntos de golpe a niveles superiores: 1d6 (o 4) + tu modificador por Constitución por cada nivel de hechicero por encima del primero.

Competencias

Armadura: ninguna.
Armas: ballestas ligeras, bastones, dagas, dardos y hondas.
Herramientas: ninguna.
Tiradas de salvación: Constitución, Carisma.
Habilidades: escoge dos de entre Conocimiento Arcano, Engaño, Intimidación, Perspicacia, Persuasión y Religión.

Equipo

Además del que obtengas por tu trasfondo, empiezas con el siguiente equipo:

- (*a*) una ballesta ligera y 20 virotes o (*b*) cualquier arma sencilla;
- (*a*) un saquito de componentes o (*b*) un canalizador arcano;
- (*a*) un paquete de explorador de mazmorras o (*b*) un paquete de explorador;
- dos dagas.

El hechicero

Nivel	Bon. por competencia	Puntos de hechicería	Rasgos	Trucos conocidos	Conjuros conocidos	—Espacios de conjuro por cada nivel de conjuro—								
						1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	—	Lanzamiento de Conjuros, Origen Mágico	4	2	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	2	Fuente de Magia	4	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	3	Metamagia	4	4	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	4	Mejora de Característica	5	5	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	5	—	5	6	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	6	Rasgo de Origen Mágico	5	7	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	7	—	5	8	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	8	Mejora de Característica	5	9	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	9	—	5	10	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	10	Metamagia	6	11	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	11	—	6	12	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	12	Mejora de Característica	6	12	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	13	—	6	13	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	14	Rasgo de Origen Mágico	6	13	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	15	—	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	16	Mejora de Característica	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	17	Metamagia	6	15	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	18	Rasgo de Origen Mágico	6	15	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	19	Mejora de Característica	6	15	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	20	Recuperación Mágica	6	15	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Lanzamiento de Conjuros

Un suceso de tu pasado, o de la vida de uno de tus padres o antepasados, dejó una marca indeleble en ti y te impregnó de magia arcana. Esta fuente de magia, sea cual sea su origen, alimenta tus conjuros.

Trucos

A nivel 1, conoces cuatro trucos de tu elección escogidos de entre los de la lista de conjuros de hechicero. Podrás elegir más trucos de druida cuando llegues a niveles superiores, como se indica en la columna "Trucos conocidos" de la tabla "El hechicero".

Espacios de conjuro

La tabla "El hechicero" muestra de cuántos espacios de conjuro dispones para lanzar conjuros de nivel 1 y superiores. Para lanzar uno de estos conjuros, deberás invertir un espacio de al menos el nivel del conjuro. Recuperas todos los espacios utilizados tras finalizar un descanso largo.

Si, por ejemplo, conoces el conjuro de nivel 1 *manos ardientes* y posees un espacio de conjuro de nivel 1 y otro de nivel 2, podrías lanzar *manos ardientes* empleando cualquiera de los dos espacios.

Conjuros conocidos de nivel 1 y superiores

Conoces dos conjuros de nivel 1 de tu elección de la lista de conjuros de hechicero.

La columna "Conjuros conocidos" de la tabla "El hechicero" te indica cuándo podrás aprender más conjuros de hechicero a tu elección. Estos conjuros deben ser de un nivel para el que tengas espacios de conjuro. Así, cuando subas al nivel 3 en esta clase, podrás aprender un conjuro nuevo, que puede ser de nivel 1 o 2.

Además, cada vez que subas un nivel de esta clase, podrás elegir uno de los conjuros de hechicero que ya conoces y reemplazarlo por otro de los que aparecen en la lista de conjuros de hechicero. Este reemplazo deberá ser de un nivel para el que poseas espacios de conjuro.

Aptitud mágica

El Carisma es tu aptitud mágica en lo que respecta a tus conjuros de hechicero, ya que el poder de tu magia se basa en tu habilidad de proyectar tu voluntad sobre el mundo. Utilizarás tu Carisma siempre que un conjuro haga referencia a tu aptitud mágica. Además, también usarás tu modificador por Carisma para determinar la CD de las tiradas de salvación de los conjuros de hechicero y para hacer tiradas de ataque con uno de estos conjuros.

CD de salvación de conjuros =
8 + tu bonificador por competencia +
tu modificador por Carisma

Modificador de ataque de conjuros =
tu bonificador por competencia +
tu modificador por Carisma

Canalizador mágico

Puedes usar un canalizador arcano como canalizador mágico para tus conjuros de hechicero.

Origen Mágico

Elige un origen mágico, que describe la procedencia de tus poderes innatos, como el Linaje Dracónico.

Esta elección te proporciona ciertos rasgos a nivel 1 y en los niveles 6, 14 y 18.

Fuente de Magia

A nivel 2, logras acceder a una fuente profunda de magia que albergas en tu interior. Esta fuente se representa mediante una serie de puntos de hechicería, que te permiten crear una gran variedad de efectos mágicos.

Puntos de hechicería

Posees 2 puntos de hechicería, pero obtendrás más según subas de nivel en esta clase, tal y como se muestra en la columna "Puntos de hechicería" de la tabla "El hechicero". Nunca puedes tener más puntos de hechicería de los que aparecen en la tabla para tu nivel. Recuperas todos los puntos de hechicería tras finalizar un descanso largo.

Lanzamiento Flexible

Puedes usar tus puntos de hechicería para obtener espacios de conjuro adicionales o sacrificar espacios de conjuro para conseguir más puntos de hechicería. Aprenderás otras formas de utilizar tus puntos de hechicería cuando alcances niveles superiores.

Crear espacios de conjuro. Como acción adicional durante tu turno, 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. No puedes crear espacios de conjuro de niveles superiores a 5.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Cualquier espacio creado mediante este rasgo se desvanece cuando finalizas un descanso largo.

Crear espacios de conjuro

Nivel de espacio de conjuro	Coste en puntos de hechicería
1	2
2	3
3	5
4	6
5	7

Convertir un espacio de conjuro en puntos de hechicería. Como acción adicional durante tu turno, puedes gastar un espacio de conjuro para obtener tantos puntos de hechicería como el nivel del espacio.

Metamagia

A nivel 3, obtienes la capacidad de distorsionar tus conjuros para adaptarlos a tus necesidades. Consigues dos de las siguientes opciones de Metamagia, a tu elección. Además, recibirás otra cuando alcances los niveles 10 y 17.

Solo puedes usar una opción de Metamagia en un conjuro cuando lo lanzas, a menos que se especifique otra cosa.

Conjuro Acelerado

Cuando lanzas un conjuro con un tiempo de lanzamiento de 1 acción, puedes gastar 2 puntos de hechicería para hacer que el tiempo de lanzamiento sea solo de 1 acción adicional a efectos de este lanzamiento.

Conjuro Cuidadoso

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, debes gastar 1 punto de hechicería y escoger, como mucho, tantas criaturas como tu modificador por Carisma (mínimo de una criatura). Las criaturas elegidas superarán automáticamente sus tiradas de salvación contra el conjuro.

Conjuro Distante

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.

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

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.

Conjuro Gemelo

Cuando lanzas un conjuro que tiene como objetivo a una sola criatura y no posee un alcance de lanzador, puedes gastar tantos puntos de hechicería como el nivel del conjuro para hacer objetivo del mismo conjuro a una segunda criatura dentro del alcance (1 punto de hechicería si el conjuro es un truco).

Para que un conjuro pueda beneficiarse de esta opción, este debe ser incapaz de hacer objetivo a más de una criatura al nivel al que lo lanzas. Por ejemplo, *proyectil mágico* y *rayo abrasador* no cumplen esta condición, pero *rayo de escarcha* sí lo hace.

Conjuro Intensificado

Cuando lanzas un conjuro que obliga a al menos una criatura a hacer una tirada de salvación para resistir sus efectos, puedes gastar 3 puntos de hechicería para que uno de los objetivos del conjuro tenga desventaja en la primera tirada de salvación que realice contra el conjuro.

Conjuro Potenciado

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). 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

Cuando lanzas un conjuro, puedes gastar 1 punto de hechicería para lanzarlo sin componentes somáticos ni verbales.

Mejora de Característica

Cuando alcances los niveles 4, 8, 12, 16 y 19, podrás elegir una puntuación de característica y aumentarla en 2, o dos puntuaciones de característica y aumentarlas en 1 cada una. Como es habitual,

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 con este rasgo.

Recuperación Mágica

A nivel 20, recuperas 4 puntos de hechicería gastados cada vez que terminas un descanso corto.

Orígenes mágicos

La magia innata de los hechiceros puede tener muchas procedencias distintas, como un linaje dracónico.

Linaje Dracónico

Tu poder innato proviene de la magia dracónica, que se mezcló con tu sangre o con la de tus antepasados. La mayor parte de los hechiceros que poseen este origen pueden trazar su ascendencia hasta un poderoso hechicero de tiempos ancestrales que cerró un trato con un dragón o incluso era el hijo de uno de estos seres. Algunos de estos linajes están bien asentados en el mundo, pero la mayoría son desconocidos. Cualquier hechicero podría ser el primero de una nueva estirpe, como resultado de un pacto o cualquier otra circunstancia excepcional.

Ancestro Dragón

A nivel 1, eliges un tipo de dragón como tu antepasado. El tipo de daño del dragón escogido será el que usen los rasgos que obtendrás más adelante.

Linaje dracónico

Dragón	Tipo de daño
Azul	Relámpago
Blanco	Frío
Bronce	Relámpago
Cobre	Ácido
Negro	Ácido
Oro	Fuego
Oropel	Fuego
Plata	Frío
Rojo	Fuego
Verde	Veneno

Puedes hablar, leer y escribir en dracónico. Además, cuando hagas una prueba de Carisma para relacionarte con dragones, duplicas tu bonificador por competencia si es aplicable a la prueba.

Resistencia Dracónica

Al recorrer tu cuerpo, la magia provoca que afloren ciertos atributos físicos de tus ancestros dragones. A nivel 1, tus puntos de golpe máximos aumentan en 1 y volverán a hacerlo cada vez que subas un nivel en esta clase.

Además, algunas partes de tu piel se cubrirán de un fino lustre de aspecto similar al de las escamas de un dragón. Mientras no lleves armadura, tu CA será de 13 + tu modificador por Destreza.

Afinidad Elemental

A partir del nivel 6, cuando lanzas un conjuro que inflige daño del tipo asociado con tu linaje dracónico, puedes sumar tu modificador por Carisma a una de las tiradas de daño de ese conjuro. Asimismo, puedes gastar 1 punto de hechicería para obtener resistencia a ese tipo de daño durante 1 hora.

Alas de Dragón

A nivel 14, desarrollas la capacidad de hacer que te broten alas de dragón en la espalda, de tal forma que obtienes una velocidad volando igual a tu velocidad actual. Puedes crear estas alas como acción adicional durante tu turno. Permanecerán hasta que decidas retirarlas como acción adicional durante tu turno.

No puedes crear las alas mientras lleves armadura, salvo que esta se haya adaptado para acomodarlas, y las prendas que no estén diseñadas adrede para que dejen espacio a las alas podrían destruirse cuando las despliegues.

Presencia Dracónica

A partir del nivel 18, puedes canalizar la presencia terrorífica de tu antepasado dragón, de tal forma que los que te rodeen se queden fascinados o aterrorizados. Como acción, puedes gastar 5 puntos de hechicería para recurrir a este poder y crear un aura de asombro o terror (tú eliges) con un radio de 18 m. Durante 1 minuto o hasta que pierdas la concentración (como si te concentraras en un conjuro), todas las criaturas hostiles que empiecen su turno en el interior del aura deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría o quedarán hechizadas (si eliges asombro) o asustadas (si eliges terror) hasta que el aura termine. Las criaturas que superen esta tirada de salvación serán inmunes a tu aura durante 24 horas.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Mago

Rasgos de clase

Como mago, obtienes los siguientes rasgos de clase.

Puntos de golpe

Dados de Golpe: 1d6 por nivel de mago.
Puntos de golpe a nivel 1: 6 + tu modificador por Constitución.
Puntos de golpe a niveles superiores: 1d6 (o 4) + tu modificador por Constitución por cada nivel de mago por encima del primero.

Competencias

Armadura: ninguna.
Armas: ballestas ligeras, bastones, dagas, dardos y hondas.
Herramientas: ninguna.
Tiradas de salvación: Inteligencia, Sabiduría.
Habilidades: escoge dos de entre Conocimiento Arcano, Historia, Investigación, Medicina, Perspicacia y Religión.

Equipo

Además del que obtengas por tu trasfondo, empiezas con el siguiente equipo:

- (*a*) un bastón o (*b*) una daga;
- (*a*) un saquito de componentes o (*b*) un canalizador arcano;
- (*a*) un paquete de erudito o (*b*) un paquete de explorador;
- un libro de conjuros.

El mago

				—Espacios de conjuro por cada nivel de conjuro—								
Nivel	Bon. por competencia	Rasgos	Trucos conocidos	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Lanzamiento de Conjuros, Recuperación Arcana	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Tradición Arcana	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	—	3	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Mejora de Característica	4	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	—	4	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Rasgo de Tradición Arcana	4	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	—	4	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Mejora de Característica	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	—	4	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Rasgo de Tradición Arcana	5	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	—	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Mejora de Característica	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	—	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Rasgo de Tradición Arcana	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	—	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Mejora de Característica	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	—	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Maestría sobre Conjuros	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Mejora de Característica	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Conjuro Característico	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Lanzamiento de Conjuros

Como estudiante de la magia arcana que eres, posees un libro de conjuros que muestra los primeros destellos de tu verdadero poder.

Trucos

A nivel 1, conoces tres trucos de tu elección escogidos de entre los de la lista de conjuros de mago. Podrás elegir más trucos de mago cuando llegues a niveles superiores, como se indica en la columna "Trucos conocidos" de la tabla "El mago".

Libro de conjuros

A nivel 1, posees un libro de conjuros que contiene seis conjuros de mago de nivel 1 de tu elección. Este libro es el repositorio de los conjuros de mago que conoces, con la excepción de los trucos, que están grabados en tu mente.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Preparar y lanzar conjuros

La tabla "El mago" muestra de cuántos espacios de conjuro dispones para lanzar conjuros de nivel 1 y superiores. Para lanzar uno de estos conjuros, deberás invertir un espacio de al menos el nivel del conjuro. Recuperas todos los espacios utilizados tras finalizar un descanso largo.

Puedes preparar una serie de conjuros de mago, que son los que podrás lanzar. Para ello, escoge tantos conjuros de mago escritos en tu libro de conjuros como tu nivel de mago + tu modificador por Inteligencia (como mínimo un conjuro). Estos conjuros deben ser de un nivel para el que tengas espacios de conjuro.

De esta forma, si eres un mago de nivel 3, tendrás cuatro espacios de nivel 1 y dos espacios de nivel 2. Con una Inteligencia de 16, podrías preparar cualquier combinación de seis conjuros de nivel 1 o 2, siempre y cuando figuren en tu libro de conjuros. Además, si preparases un conjuro de nivel 1, como *proyectil mágico*, podrías lanzarlo usando un espacio tanto de nivel 1 como de nivel 2. Lanzar un conjuro no hace que desaparezca de tu lista de conjuros preparados.

Puedes cambiar los conjuros que tienes preparados tras finalizar un descanso largo. Para preparar una nueva serie de conjuros de mago, es necesario pasar cierto tiempo estudiando tu libro de conjuros y memorizando los ensalmos y gestos que debes ejecutar para lanzarlos: al menos 1 minuto por cada nivel de cada conjuro que prepares.

Aptitud mágica

La Inteligencia es tu aptitud mágica en lo que respecta a tus conjuros de mago, ya que los aprendes mediante el estudio concienzudo y la memorización. Utilizarás tu Inteligencia siempre que un conjuro haga referencia a tu aptitud mágica. Además, también usarás tu modificador por Inteligencia para determinar la CD de las tiradas de salvación de los conjuros de mago y para hacer tiradas de ataque con uno de estos conjuros.

CD de salvación de conjuros =
8 + tu bonificador por competencia +
tu modificador por Inteligencia

Modificador de ataque de conjuros =
tu bonificador por competencia +
tu modificador por Inteligencia

Lanzamiento ritual

Puedes lanzar de forma ritual los conjuros de mago que figuren en tu libro de conjuros y estén marcados como "ritual". No necesitas tener preparados estos conjuros.

Canalizador mágico

Puedes usar un canalizador arcano como canalizador mágico para tus conjuros de mago.

Aprender conjuros de nivel 1 y superiores

Cada vez que subas un nivel de mago, podrás añadir dos conjuros de mago de tu elección a tu libro de conjuros sin coste alguno. Estos conjuros deben ser de un nivel para el que tengas espacios de conjuro, tal y como se indica en la tabla "El mago". Es posible que durante tus aventuras encuentres otros conjuros, que también podrás añadir a tu libro (consulta el cuadro "Tu libro de conjuros").

Recuperación Arcana

Has aprendido a recuperar parte de tu energía mágica estudiando tu libro de conjuros. Una vez al día, 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.

Si, por ejemplo, eres un mago de nivel 4, podrás recuperar hasta dos niveles en espacios de conjuro: un espacio de nivel 2 o dos de nivel 1.

Tradición Arcana

Cuando llegas al nivel 2, escoges una tradición arcana, que determina tu práctica de la magia a través de la óptica de una de las ocho escuelas, como la de Evocación.

Esta elección te proporciona ciertos rasgos cuando alcanzas los niveles 2, 6, 10 y 14.

Mejora de Característica

Cuando alcances los niveles 4, 8, 12, 16 y 19, podrás elegir una puntuación de característica y aumentarla en 2, o dos puntuaciones de característica y aumentarlas en 1 cada una. Como es habitual, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 con este rasgo.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Maestría sobre Conjuros

A nivel 18, has alcanzado tal maestría sobre ciertos conjuros que puedes lanzarlos a voluntad. Escoge un conjuro de mago de nivel 1 y otro de nivel 2 que figuren en tu libro de conjuros. Puedes lanzar estos conjuros a su nivel más bajo sin necesidad de gastar un espacio de conjuro si los tienes preparados. Si quieres lanzar cualquiera de los dos conjuros a un nivel superior, deberás gastar un espacio de conjuro de forma normal.

Tras estudiar durante 8 horas, podrás intercambiar uno o ambos conjuros por otros del mismo nivel.

Conjuros característicos

Cuando alcances el nivel 20, habrás dominado por completo dos conjuros poderosos y podrás lanzarlos sin apenas esfuerzo. Escoge dos conjuros de mago de nivel 3 que figuren en tu libro de conjuros como conjuros característicos. Siempre tendrás estos conjuros preparados, no contarán para el total de conjuros que puedes preparar y podrás lanzarlos a nivel 3 sin tener que invertir un espacio de conjuro. Una vez que lances cada uno de ellos, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso corto o largo.

Si quieres lanzar cualquiera de los dos conjuros a un nivel superior, deberás gastar un espacio de conjuro de forma normal.

Tradiciones arcanas

El estudio de la magia es muy antiguo, pues se remonta a los primeros descubrimientos de los mortales en el ámbito de lo sobrenatural. Se encuentra firmemente establecido en los mundos de fantasía, hasta el punto en que existen varias tradiciones dedicadas a analizar sus entresijos.

Las tradiciones arcanas más comunes del multiverso se estructuran en torno a las escuelas mágicas. A lo largo de los años, los magos han catalogado miles de conjuros y los han agrupado en ocho categorías denominadas escuelas. En algunos lugares, estas tradiciones son literalmente escuelas. En otros, funcionan más como departamentos académicos, con facultades rivales que compiten por conseguir estudiantes y financiación. Incluso los magos que instruyen a sus aprendices en la soledad de sus propias torres recurren a esta taxonomía mágica en forma de escuelas para facilitar el aprendizaje, ya que los conjuros de cada escuela exigen el dominio de técnicas diferentes.

Escuela de Evocación

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 destrozar al enemigo desde lejos. Otros emplean sus espectaculares poderes para proteger a los débiles, y los hay que incluso buscan su propio beneficio y viven como bandidos, aventureros o aspirantes a tirano.

Experto en Evocación

A partir del momento en el que eliges esta escuela a nivel 2, el tiempo y el dinero necesarios para copiar un conjuro de evocación en tu libro de conjuros se reducen a la mitad.

Esculpir Conjuros

A partir del nivel 2, puedes crear espacios de relativa seguridad en el interior de los efectos generados por tus conjuros 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 + 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.

Truco Potente

A partir del nivel 6, tus trucos que causen daño pueden afectar incluso a las criaturas que hayan evitado la peor parte del efecto. Cuando una criatura supere una tirada de salvación contra uno de tus trucos, aun así recibirá la mitad del daño del truco (si es que causa alguno), pero no sufrirá ningún otro de sus efectos.

Evocación Potenciada

A partir del nivel 10, puedes sumar tu modificador por Inteligencia a una de las tiradas de daño de cualquier conjuro de evocación de mago que lances.

Sobrecanalizar

A partir del nivel 14, puedes aumentar el poder de tus conjuros más sencillos. Cuando lanzas un conjuro de mago de niveles entre 1 y 5 que causa daño, puedes infligir el daño máximo posible.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

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 conjuro inmediatamente después de lanzarlo. 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. Este daño ignora cualquier resistencia e inmunidad.

Tu libro de conjuros

Los conjuros que añadas a tu libro de conjuros según vayas subiendo de nivel reflejarán tanto la investigación sobre lo arcano que llevas a cabo por tu cuenta como los hitos en tu comprensión de la naturaleza del multiverso. También podrías encontrar otros conjuros durante tus aventuras, como en un pergamino descubierto en el cofre de un mago malvado o en un polvoriento volumen en una antigua biblioteca, por poner dos ejemplos.

Copiar un conjuro en tu libro. Cuando localices un conjuro de mago de nivel 1 o superiores, podrás añadirlo a tu libro de conjuros si es de un nivel que puedas preparar y dispones del tiempo suficiente como para poder descifrarlo y copiarlo.

Para copiar el conjuro, no solo necesitas reproducir la forma básica del mismo, sino también descifrar la notación única empleada por el mago que lo puso por escrito. Debes practicar el conjuro hasta que entiendas los sonidos y gestos necesarios para lanzarlo. Solo entonces podrás transcribirlo en tu propio libro de conjuros utilizando tu propia notación.

El proceso exige 2 horas y 50 po por cada nivel del conjuro. Este coste representa los componentes materiales que gastas al experimentar con el conjuro hasta dominarlo, así como las valiosas tintas que utilizas para registrarlo. Una vez que hayas dedicado este tiempo y dinero, podrás preparar el conjuro exactamente igual que cualquier otro.

Reemplazar el libro. Puedes copiar un conjuro de tu libro en cualquier otro. Esto es útil para, por ejemplo, crear una copia de repuesto de tu libro de conjuros. Este proceso es exactamente el mismo que cuando copias un conjuro en tu libro, pero más rápido y fácil, ya que entiendes tu propia notación y 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 que tengas preparados en ese momento en un nuevo libro. Para añadir los conjuros restantes a tu libro de conjuros, tendrás que encontrarlos siguiendo el procedimiento detallado anteriormente. Justo por esto es bastante habitual que los magos conserven una copia de sus libros de conjuros en un lugar seguro.

Apariencia del libro. Tu libro es una combinación única de conjuros, adornado con las florituras típicas de tu escritura y tus notas personales al margen. Puede ser un manuscrito sencillo con tapas de cuero que recibiste como regalo de tu maestro o, quizá, un grueso volumen cuidadosamente encuadernado y con los cantos cubiertos con pan de oro que hallaste en una biblioteca antigua. Podría incluso consistir en un amasijo de notas desordenadas que, a duras penas, pudiste reunir tras sufrir un percance que te llevó a perder tu anterior libro de conjuros.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Monje

Rasgos de clase

Como monje, obtienes los siguientes rasgos de clase.

Puntos de golpe

Dados de Golpe: 1d8 por nivel de monje.
Puntos de golpe a nivel 1: 8 + tu modificador por Constitución.
Puntos de golpe a niveles superiores: 1d8 (o 5) + tu modificador por Constitución por cada nivel de monje por encima del primero.

Competencias

Armadura: ninguna.
Armas: armas sencillas, espadas cortas.
Herramientas: escoge un tipo de herramientas de artesano o un instrumento musical.
Tiradas de salvación: Fuerza, Destreza.
Habilidades: escoge dos de entre Acrobacias, Atletismo, Historia, Perspicacia, Religión y Sigilo.

Equipo

Además del que obtengas por tu trasfondo, empiezas con el siguiente equipo:

- (*a*) una espada corta o (*b*) cualquier arma sencilla;
- (*a*) un paquete de explorador de mazmorras o (*b*) un paquete de explorador;
- 10 dardos.

El monje

Nivel	Bon. por competencia	Artes marciales	Puntos de ki	Movimiento sin Armadura	Rasgos
1	+2	1d4	—	—	Defensa sin Armadura, Artes Marciales
2	+2	1d4	2	+3 m	Ki, Movimiento sin Armadura
3	+2	1d4	3	+3 m	Tradición Monástica, Desviar Proyectiles
4	+2	1d4	4	+3 m	Mejora de Característica, Caída Lenta
5	+3	1d6	5	+3 m	Ataque Adicional, Golpe Aturdidor
6	+3	1d6	6	+4,5 m	Golpes Potenciados con Ki, rasgo de Tradición Monástica
7	+3	1d6	7	+4,5 m	Evasión, Quietud Mental
8	+3	1d6	8	+4,5 m	Mejora de Característica
9	+4	1d6	9	+4,5 m	Mejora de Movimiento sin Armadura
10	+4	1d6	10	+6 m	Pureza de Cuerpo
11	+4	1d8	11	+6 m	Rasgo de Tradición Monástica
12	+4	1d8	12	+6 m	Mejora de Característica
13	+5	1d8	13	+6 m	Lengua del Sol y la Luna
14	+5	1d8	14	+7,5 m	Alma Diamantina
15	+5	1d8	15	+7,5 m	Cuerpo Atemporal
16	+5	1d8	16	+7,5 m	Mejora de Característica
17	+6	1d10	17	+7,5 m	Rasgo de Tradición Monástica
18	+6	1d10	18	+9 m	Cuerpo Vacío
19	+6	1d10	19	+9 m	Mejora de Característica
20	+6	1d10	20	+9 m	Yo Perfecto

Defensa sin Armadura

A partir del nivel 1, mientras no portes ninguna armadura ni embraces un escudo, tu CA será 10 + tu modificador por Destreza + tu modificador por Sabiduría.

Artes Marciales

A nivel 1, tu 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 espadas cortas y cualquier arma cuerpo a cuerpo sencilla que no posea las propiedades "a dos manos" o "pesada".

Obtienes los siguientes beneficios mientras no portes armadura ni escudo y estés desarmado o empuñes únicamente armas de monje:

- Puedes usar tu Destreza en lugar de tu Fuerza para las tiradas de ataque y de daño de tus ataques sin armas y tus armas de monje.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

- Puedes tirar 1d4 en lugar del daño normal de tus ataques sin armas o tus armas de monje. Este dado cambia según subes niveles como monje, tal y como se muestra en la columna "Artes marciales" de la tabla "El monje".
- Cuando llevas a cabo la acción de atacar con un ataque sin armas o un arma de monje durante tu turno, puedes utilizar tu acción adicional para realizar un ataque sin armas. Por ejemplo, si empleas la acción de atacar para atacar con un bastón, también puedes llevar a cabo un ataque sin armas con tu acción adicional, siempre y cuando no la hayas usado ya en este turno.

Ciertos monasterios utilizan formas especializadas de las armas de monje. Por ejemplo, podrías usar un garrote llamado nunchaku, que está compuesto de dos trozos de madera unidos por una cadena corta, o una hoz con un filo más corto y recto, que recibe el nombre de kama. Independientemente del nombre que reciba el arma de monje, podrás utilizar el perfil del arma de la que deriva.

Ki

A partir del nivel 2, tu entrenamiento te permite controlar la energía mística llamada "ki". Tu capacidad de emplearla se representa con una cantidad de puntos de ki. Tu nivel de monje determina cuántos de estos puntos posees, como se muestra en la columna "Puntos de ki" de la tabla "El monje".

Puedes gastar estos puntos para emplear varios rasgos de ki. Empiezas con tres de estos rasgos: Defensa Paciente, Paso del Viento y Ráfaga de Golpes. Aprenderás más rasgos de ki según vayas subiendo de nivel en esta clase.

Cuando uses un punto de ki, este dejará de estar disponible hasta que termines un descanso corto o largo, al final del cual recuperas todo el ki gastado. Debes meditar durante al menos 30 minutos del descanso para recuperar tus puntos de ki.

Algunos de tus rasgos de ki exigen a tu objetivo realizar una tirada de salvación para resistir sus efectos. La CD para estas tiradas de salvación se calcula de la siguiente forma:

CD de salvación de ki =
8 + tu bonificador por competencia +
tu modificador por Sabiduría

Defensa Paciente

Puedes gastar 1 punto de ki para realizar la acción de esquivar como acción adicional durante tu turno.

Paso del Viento

Puedes gastar 1 punto de ki para llevar a cabo las acciones de correr o destrabarse como acción adicional durante tu turno. Además, tu distancia de salto se duplica durante este turno.

Ráfaga de Golpes

Inmediatamente después de llevar a cabo la acción de atacar durante tu turno, puedes gastar 1 punto de ki para realizar dos ataques sin armas como acción adicional.

Movimiento sin Armadura

A partir del nivel 2, mientras no portes armadura ni escudo, tu velocidad aumenta en 3 m. Esta bonificación aumenta según alcanzas ciertos niveles de monje, tal y como se muestra en la tabla "El monje".

A nivel 9, durante tu turno obtienes la capacidad de moverte por superficies verticales y sobre líquidos sin caerte.

Tradición Monástica

Cuando alcanzas el nivel 3, te entregas a una tradición monástica, como la del Camino de la Mano Abierta. Tu tradición te proporciona ciertos rasgos cuando alcanzas los niveles 3, 6, 11 y 17.

Desviar Proyectiles

A partir del nivel 3, puedes usar tu reacción para desviar o atrapar el proyectil de un ataque con arma a distancia que te haya impactado. Si lo haces, el daño que recibes del ataque se reduce en 1d10 + tu modificador por Destreza + tu nivel de monje.

Si reduces el daño a 0, podrás atrapar el proyectil si es lo bastante pequeño como para sujetarlo con una mano y tienes al menos una mano libre. Si atrapas el proyectil de esta forma, puedes gastar 1 punto de ki para realizar un ataque a distancia con el arma o unidad de munición que acabas de atrapar, como parte de la misma reacción. Llevas a cabo este ataque como si fueras competente, independientemente de tus competencias con armas, y el proyectil cuenta como un arma de monje a efectos del ataque, que tiene un alcance normal de 6 m y un alcance largo de 18 m.

Mejora de Característica

Cuando alcances los niveles 4, 8, 12, 16 y 19, podrás elegir una puntuación de característica y aumentarla en 2, o dos puntuaciones de característica

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

y aumentarlas en 1 cada una. Como es habitual, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 con este rasgo.

Caída Lenta

A partir del nivel 4, puedes usar tu reacción cuando caigas para reducir cualquier daño por caída que sufras en una cantidad igual a cinco veces tu nivel de monje.

Ataque Adicional

A partir del nivel 5, cuando lleves a cabo la acción de atacar durante tu turno, podrás hacer dos ataques en lugar de uno.

Golpe Aturdidor

A partir del nivel 5, puedes interferir con el flujo de ki del cuerpo de un oponente. Cuando impactes a otra criatura con un ataque con arma cuerpo a cuerpo, puedes gastar 1 punto de ki para intentar asestar un golpe aturdidor. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución o quedará aturdido hasta el final de tu siguiente turno.

Golpes Potenciados con Ki

A partir del nivel 6, tus ataques sin armas cuentan como mágicos a efectos de superar las resistencias e inmunidades a ataques y daño no mágicos.

Evasión

A nivel 7, tu agilidad instintiva te permite evitar ciertos efectos de área, como el aliento de relámpago de un dragón azul o un conjuro *bola de fuego*. 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.

Quietud Mental

A partir del nivel 7, puedes utilizar tu acción para finalizar un efecto que te esté causando los estados "asustado" o "hechizado".

Pureza de Cuerpo

A nivel 10, tu dominio del ki que fluye a través de ti te hace inmune a las enfermedades y al veneno.

Lengua del Sol y la Luna

A partir del nivel 13, aprendes a tocar el ki de otras mentes de tal forma que puedes entender todos los idiomas hablados. Además, cualquier criatura que pueda comprender al menos un idioma entenderá lo que digas.

Alma Diamantina

A partir del nivel 14, tu dominio del ki te otorga competencia en todas las tiradas de salvación.

Además, cada vez que hagas una tirada de salvación y falles, podrás gastar 1 punto de ki para repetir la tirada y quedarte con el nuevo resultado.

Cuerpo Atemporal

A nivel 15, tu ki te sustenta, de tal forma que no sufres la fragilidad de la vejez y no puedes envejecer por medios mágicos. Aun así, todavía puedes morir de viejo. Además, ya no necesitas ni agua ni comida.

Cuerpo Vacío

A partir del nivel 18, puedes usar tu acción y gastar 4 puntos de ki para volverte invisible durante 1 minuto. Durante ese tiempo, también tendrás resistencia a todo el daño excepto el de fuerza.

Asimismo, puedes gastar 8 puntos de ki para lanzar el conjuro *proyección astral* sin necesidad de componentes materiales. Cuando lo hagas, no podrás llevar contigo a ninguna otra criatura.

Yo Perfecto

A nivel 20, si cuando tiras iniciativa no te quedan puntos de ki, recuperas 4 de ellos.

Tradiciones monásticas

Tres tradiciones monásticas son particularmente comunes en los monasterios que hay por el multiverso. La mayoría practican una de ellas en exclusiva, pero unos pocos honran a las tres e instruyen a los monjes de forma individual en consideración de sus aptitudes e intereses. Las tres tradiciones se apoyan en las mismas técnicas básicas, aunque divergen a medida que mejoran las aptitudes del alumno. Por ello, un monje no elige su tradición hasta llegar al nivel 3.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Camino de la Mano Abierta

Los monjes del Camino de la Mano Abierta son los maestros definitivos de las artes marciales, ya sea con o sin armas. Aprenden técnicas que les permiten empujar y derribar a sus oponentes, manipular el ki para curar sus propios cuerpos y practicar un tipo de meditación avanzada que les protege de toda agresión.

Técnica de la Mano Abierta

A partir del momento en que escoges esta tradición a nivel 3, puedes manipular el ki de tus enemigos cuando emplees el tuyo. Siempre que impactes a una criatura con uno de los ataques que te proporciona Ráfaga de Golpes, puedes imponerle uno de los siguientes efectos:

- Debe superar una tirada de salvación de Destreza o será derribada.
- Debe hacer una tirada de salvación de Fuerza. Si la falla, puedes empujarla hasta 4,5 m en dirección contraria a ti.
- No puede llevar a cabo reacciones hasta el final de tu siguiente turno.

Plenitud de Cuerpo

A nivel 6, obtienes la capacidad de sanar tu propio cuerpo. Como acción, puedes recuperar tantos puntos de golpe como tres veces tu nivel de monje. Deberás terminar un descanso largo para poder emplear este rasgo de nuevo.

Tranquilidad

A partir del nivel 11, puedes iniciar una meditación especial que te rodea de un aura de paz. Al terminar un descanso largo, obtienes el efecto de un conjuro *santuario* que dura hasta el comienzo de tu siguiente descanso largo (el conjuro puede terminar antes de tiempo como de costumbre). La CD de la tirada de salvación del conjuro es de 8 + tu modificador por Sabiduría + tu bonificador por competencia.

Palma Estremecedora

A nivel 17, consigues la capacidad de transmitir vibraciones letales al cuerpo de un oponente. Cuando impactas a una criatura con un ataque sin armas, puedes gastar 3 puntos de ki 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. Para hacerlo, tu objetivo debe estar en el mismo plano de existencia que tú. Cuando lleves a cabo esta acción, la criatura deberá hacer una tirada de salvación de Constitución. Si la falla, sus puntos de golpe se reducirán a 0. Si la supera, sufrirá 10d10 de daño necrótico.

Solo puedes tener a una criatura bajo el efecto de este rasgo al mismo tiempo. Puedes elegir finalizar las vibraciones de forma inocua sin necesidad de usar ninguna acción.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Paladín

Rasgos de clase

Como paladín, obtienes los siguientes rasgos de clase.

Puntos de golpe

Dados de Golpe: 1d10 por nivel de paladín.
Puntos de golpe a nivel 1: 10 + tu modificador por Constitución.
Puntos de golpe a niveles superiores: 1d10 (o 6) + tu modificador por Constitución por cada nivel de paladín por encima del primero.

Competencias

Armadura: todas las armaduras y escudos.
Armas: armas sencillas y marciales.
Herramientas: ninguna.
Tiradas de salvación: Sabiduría, Carisma.
Habilidades: escoge dos de entre Atletismo, Intimidación, Medicina, Perspicacia, Persuasión y Religión.

Equipo

Además del que obtengas por tu trasfondo, empiezas con el siguiente equipo:

- (*a*) un arma marcial y un escudo o (*b*) dos armas marciales;
- (*a*) cinco jabalinas o (*b*) cualquier arma cuerpo a cuerpo sencilla;
- (*a*) un paquete de sacerdote o (*b*) un paquete de explorador;
- una cota de malla y un símbolo sagrado.

El paladín

			—Espacios de conjuro por cada nivel de conjuro—				
Nivel	Bon. por competencia	Rasgos	1	2	3	4	5
1	+2	Sentidos Divinos, Imponer las Manos	—	—	—	—	—
2	+2	Estilo de Combate, Lanzamiento de Conjuros, Castigo Divino	2	—	—	—	—
3	+2	Salud Divina, Juramento Sagrado	3	—	—	—	—
4	+2	Mejora de Característica	3	—	—	—	—
5	+3	Ataque Adicional	4	2	—	—	—
6	+3	Aura de Protección	4	2	—	—	—
7	+3	Rasgo de Juramento Sagrado	4	3	—	—	—
8	+3	Mejora de Característica	4	3	—	—	—
9	+4	—	4	3	2	—	—
10	+4	Aura de Coraje	4	3	2	—	—
11	+4	Castigo Divino Mejorado	4	3	3	—	—
12	+4	Mejora de Característica	4	3	3	—	—
13	+5	—	4	3	3	1	—
14	+5	Toque Purificador	4	3	3	1	—
15	+5	Rasgo de Juramento Sagrado	4	3	3	2	—
16	+5	Mejora de Característica	4	3	3	2	—
17	+6	—	4	3	3	3	1
18	+6	Mejoras de auras	4	3	3	3	1
19	+6	Mejora de Característica	4	3	3	3	2
20	+6	Rasgo de Juramento Sagrado	4	3	3	3	2

Sentidos Divinos

La presencia de un fuerte mal se manifiesta en tus sentidos como un hedor nauseabundo, mientras que un poderoso bien resuena en tus oídos como música celestial. Como acción, puedes expandir tu percepción para detectar estas fuerzas. Hasta el final de tu siguiente turno, sabrás la ubicación de cualquier celestial, infernal o muerto viviente que esté a 18 m o menos de ti y que no se encuentre tras una cobertura completa. Conocerás el tipo (celestial, infernal o muerto viviente) de cualquier ser cuya presencia detectes, pero no su identidad (el conde vampiro Strahd von Zarovich, por ejemplo). En el mismo radio, también detectarás la presencia de cualquier lugar u objeto que haya sido consagrado o profanado, como con el conjuro *consagrar*.

Puedes utilizar este rasgo una cantidad de veces igual a 1 + tu modificador por Carisma. Recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Imponer las Manos

Tu toque bendito puede curar heridas. Tienes una reserva de poder de curación que se rellena cuando realizas un descanso largo. Puedes recurrir a esta reserva para restaurar una cantidad de puntos de golpe igual a cinco veces tu nivel de paladín.

Como acción, puedes tocar a una criatura y extraer energía de la reserva para que esa criatura recupere una cantidad de puntos de golpe, que como máximo será la cantidad que te quede en dicha reserva.

Como alternativa, puedes gastar 5 puntos de golpe de tu reserva de curación para curar al objetivo de una enfermedad o neutralizar un veneno que lo afecte. Puedes curar varias enfermedades y neutralizar varios venenos con un solo uso de Imponer las Manos, gastando puntos de golpe por separado para cada caso.

Este rasgo no afecta ni a autómatas ni a muertos vivientes.

Estilo de Combate

A nivel 2, adoptas un estilo de combate concreto como tu especialidad. Elige una de las siguientes opciones. No puedes escoger el mismo Estilo de Combate más de una vez, incluso aunque luego puedas elegir de nuevo un Estilo de Combate.

Combate con Armas a Dos Manos

Si sacas un 1 o un 2 en alguno de los dados de daño de un ataque hecho con un arma cuerpo a cuerpo que empuñes con las dos manos, puedes volver a tirar el dado, pero tendrás que utilizar el resultado nuevo. Para obtener este beneficio, el arma debe poseer la propiedad "versátil" o "a dos manos".

Defensa

Recibes un bonificador de +1 a la CA cuando lleves puesta cualquier armadura.

Duelo

Cuando empuñes una única arma cuerpo a cuerpo con una mano, recibes un bonificador de +2 a tus tiradas de daño con esa arma.

Protección

Cuando una criatura que puedas ver ataque a un objetivo que esté a 1,5 m o menos de ti y no seas tú mismo, puedes utilizar tu reacción para dar desventaja a la tirada de ataque. Debes estar embrazando un escudo.

Lanzamiento de Conjuros

A nivel 2, habrás aprendido a emplear la magia divina mediante la meditación y la oración para lanzar conjuros como lo haría un clérigo.

Preparar y lanzar conjuros

La tabla "El paladín" muestra de cuántos espacios de conjuro dispones para lanzar conjuros. Para lanzar uno de tus conjuros de paladín de nivel 1 o superior, deberás invertir un espacio de al menos el nivel del conjuro. Recuperas todos los espacios utilizados tras finalizar un descanso largo.

Puedes preparar una serie de conjuros, que son los que podrás lanzar, de entre la lista de conjuros de paladín. Para ello, escoge tantos conjuros de paladín como tu modificador por Carisma + la mitad de tu nivel de paladín redondeado hacia abajo (como mínimo un conjuro). Estos conjuros deben ser de un nivel para el que tengas espacios de conjuro.

De esta forma, si eres un paladín de nivel 5, tendrás cuatro espacios de conjuro de nivel 1 y dos espacios de nivel 2. Con un Carisma de 14, podrías preparar cualquier combinación de cuatro conjuros de nivel 1 o 2. Además, si preparases un conjuro de nivel 1, como *curar heridas*, podrías lanzarlo usando un espacio tanto de nivel 1 como de nivel 2. Lanzar un conjuro no hace que desaparezca de tu lista de conjuros preparados.

Puedes cambiar los conjuros que tienes preparados tras finalizar un descanso largo. Preparar una nueva serie de conjuros de paladín precisa cierto tiempo de oración y meditación: al menos 1 minuto por cada nivel de cada conjuro que prepares.

Aptitud mágica

El Carisma es tu aptitud mágica en lo que respecta a tus conjuros de paladín, ya que su poder proviene de la fuerza de tus convicciones. Utilizarás tu Carisma siempre que un conjuro haga referencia a tu aptitud mágica. Además, también usarás tu modificador por Carisma para determinar la CD de las tiradas de salvación de los conjuros de paladín y para hacer tiradas de ataque con uno de estos conjuros.

CD de salvación de conjuros =
8 + tu bonificador por competencia +
tu modificador por Carisma

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Modificador de ataque de conjuros =
tu bonificador por competencia +
tu modificador por Carisma

Canalizador mágico

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

Castigo Divino

A partir del nivel 2, cuando impactes a una criatura con un ataque con arma cuerpo a cuerpo, podrás gastar un espacio de conjuro para infligir daño radiante al objetivo, además del daño del arma. Este daño adicional es de 2d8 si inviertes un espacio de nivel 1, más 1d8 por cada nivel del espacio por encima de 1, hasta un máximo de 5d8. Este daño aumenta en 1d8 si el objetivo es un muerto viviente o un infernal.

Salud Divina

A partir del nivel 3, la magia divina que fluye a través de ti te hace inmune a las enfermedades.

Juramento Sagrado

Cuando alcanzas el nivel 3, pronuncias el juramento que te atará para siempre a la senda del paladín. Hasta este momento, has pasado simplemente por una fase de preparación, en la que te habías comprometido con tu deber, pero sin haber prestado aún juramento. Ahora debes elegir un juramento, como el Juramento de Entrega.

Esta elección te proporciona ciertos rasgos cuando alcanzas los niveles 3, 7, 15 y 20. Entre estos rasgos se encuentran los conjuros de juramento y Canalizar Divinidad.

Conjuros de juramento

Cada juramento tiene una serie de conjuros asociados. Obtienes acceso a estos conjuros cuando llegas a los niveles especificados en la descripción del juramento. Una vez que accedes a ellos, estos conjuros siempre se considerarán preparados. Los conjuros de juramento no contarán para el total de conjuros que puedes preparar cada día.

Aunque recibas un conjuro de juramento que no aparezca en la lista de conjuros de paladín, para ti sí que se considerará un conjuro de paladín.

Canalizar Divinidad

Tu juramento te permite canalizar energía divina para alimentar varios efectos mágicos. Cada opción de Canalizar Divinidad proporcionada por tu juramento incluye una explicación de cómo usarla.

Cuando utilices Canalizar Divinidad, elige qué opción vas a usar. Después, tendrás que finalizar un descanso corto o largo para poder usar de nuevo este rasgo.

Algunos efectos de Canalizar Divinidad exigen hacer tiradas de salvación. Cuando utilices uno de los efectos proporcionados por esta clase, la CD será la misma que la CD de salvación de tus conjuros de paladín.

Mejora de Característica

Cuando alcances los niveles 4, 8, 12, 16 y 19, podrás elegir una puntuación de característica y aumentarla en 2, o dos puntuaciones de característica y aumentarlas en 1 cada una. Como es habitual, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 con este rasgo.

Ataque Adicional

A partir del nivel 5, cuando lleves a cabo la acción de atacar durante tu turno, podrás hacer dos ataques en lugar de uno.

Aura de Protección

A partir del nivel 6, cuando tú o una criatura amistosa a 3 m o menos de ti debáis realizar una tirada de salvación, obtendréis un bonificador igual a tu modificador por Carisma (mínimo de +1) a dicha tirada. Debes estar consciente para conceder este bonificador.

A nivel 18, el alcance del aura aumenta a 9 m.

Aura de Coraje

A partir del nivel 10, ni tú ni las criaturas amistosas a 3 m o menos de ti podréis ser asustadas mientras permanezcas consciente.

A nivel 18, el alcance del aura aumenta a 9 m.

Castigo Divino Mejorado

A nivel 11, estás tan impregnado del poder de la virtud que todos los golpes de tus armas cuerpo a cuerpo llevan consigo una fuerza divina. Siempre que impactes a una criatura con un arma cuerpo a cuerpo, la criatura sufrirá 1d8 de daño radiante adicional. Si también usas tu Castigo Divino con un ataque, sumarás este daño al daño adicional de tu Castigo Divino.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Toque Purificador

A partir del nivel 14, puedes utilizar tu acción para finalizar un conjuro que os esté afectando a ti o a una criatura voluntaria a la que toques.

Puedes utilizar este rasgo una cantidad de veces igual a tu modificador por Carisma (mínimo una vez). Recuperas los usos tras finalizar un descanso largo.

Juramentos sagrados

Convertirse en un paladín implica tomar unos votos que te comprometen con la causa de la justicia, en una lucha constante contra la maldad. El juramento definitivo, que se presta al llegar al nivel 3, es la culminación del entrenamiento de un paladín. Algunos personajes de esta clase no se consideran a sí mismos auténticos paladines hasta que no han alcanzado el nivel 3 y pronunciado su juramento. Para otros, no es más que un formalismo, un sello oficial sobre algo que siempre estuvo en el corazón del paladín.

Juramento de Entrega

El Juramento de Entrega vincula al paladín con tres ideales sublimes: la justicia, la virtud y el orden. Estos paladines, también llamados adalides, caballeros blancos o guerreros sagrados, encarnan el ideal del caballero de brillante armadura, que actúa con honor y persigue la justicia y el bien mayor. 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 entrega. Conciben a los ángeles (los siervos perfectos del bien) como el ideal al que aspirar e incorporan imágenes de alas angelicales en sus yelmos o blasones.

Principios de la Entrega

Aunque las palabras y escrituras exactas del Juramento de Entrega varían, los paladines de este juramento comparten los siguientes principios:

Honestidad. No mientas ni engañes. Que tus palabras sean siempre promesas.

Valor. Nunca temas actuar, aunque los sabios son cautelosos.

Compasión. Ayuda a los demás, protege a los débiles y castiga a los que amenazan a otros. Muestra compasión a tus enemigos, pero con sabiduría.

Honor. Trata a los demás con justicia y deja que tus actos honorables sean un ejemplo para ellos. Haz todo el bien que esté en tu mano y causa el menor daño posible.

Deber. Sé responsable de tus actos y sus consecuencias, protege a aquellos a tu cargo y obedece a quienes ejercen una autoridad justa sobre ti.

Conjuros de juramento

Obtienes conjuros de juramento en los niveles de paladín indicados.

Conjuros del Juramento de Entrega

Nivel de paladín	Conjuros
3	*protección contra el bien y el mal, santuario*
5	*restablecimiento menor, zona de la verdad*
9	*disipar magia, señal de esperanza*
13	*guardián de la fe, libertad de movimiento*
17	*comunión, golpe flamígero*

Canalizar Divinidad

Cuando prestas este juramento a nivel 3, obtienes las siguientes dos opciones de Canalizar Divinidad.

Arma Sagrada. Como acción, puedes usar Canalizar Divinidad para imbuir de energía positiva un arma que sostengas. Durante 1 minuto, sumarás tu modificador por Carisma a las tiradas de ataque hechas con esa arma (mínimo de +1). El arma también emite luz brillante en un radio de 6 m y luz tenue 6 m más allá. Si el arma no es mágica, pasará a serlo hasta que acabe el efecto.

Puedes poner fin a este efecto durante tu turno como parte de cualquier otra acción. El efecto termina si ya no sostienes o llevas contigo el arma o si caes inconsciente.

Expulsar lo Impío. Como acción, puedes usar Canalizar Divinidad para mostrar tu símbolo sagrado y rezar una plegaria que condene a los infernales y a los muertos vivientes. Cada infernal o muerto viviente que pueda verte u oírte a 9 m o menos de ti deberá realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Si la criatura falla su tirada de salvación, será expulsada durante 1 minuto o hasta recibir daño.

Una criatura expulsada deberá dedicar sus turnos a tratar de alejarse de ti todo lo que pueda y no podrá acercarse voluntariamente a ningún espacio que se encuentre a 9 m o menos de ti. Tampoco podrá llevar a cabo reacciones. 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.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Aura de Entrega

A partir del nivel 7, ni tú ni las criaturas amistosas a 3 m o menos de ti podréis ser hechizadas mientras permanezcas consciente.

A nivel 18, el alcance del aura aumenta a 9 m.

Pureza de Espíritu

A partir de nivel 15, estás siempre bajo los efectos de un conjuro *protección contra el bien y el mal.*

Halo Sagrado

A nivel 20, puedes emanar un aura de luz solar como acción. Durante 1 minuto, emites luz brillante en un radio de 9 m y luz tenue 9 m más allá.

Cuando una criatura enemiga empiece su turno en la zona de luz brillante, sufrirá 10 de daño radiante.

Además, mientras dure este efecto, tendrás ventaja en las tiradas de salvación hechas contra conjuros lanzados por infernales o muertos vivientes.

Cuando uses este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.

Romper tu juramento

Un paladín siempre intenta alcanzar los más altos estándares de conducta, pero incluso el más virtuoso de ellos es falible. A veces, el camino correcto es demasiado exigente, una situación fuerza a elegir el menor de dos males o el calor de las emociones hace que un paladín viole su propio juramento.

Lo normal es que un paladín que haya roto sus votos busque que un clérigo que comparta su fe u otro paladín de la misma orden le absuelva. El paladín podría pasar una noche entera de vigilia, rezando, como señal de penitencia. Una alternativa es ayunar o llevar a cabo cualquier otro acto de sacrificio. Tras finalizar el rito de la confesión y el perdón, el paladín puede hacer borrón y cuenta nueva.

Si un paladín viola su juramento a sabiendas y no muestra señal alguna de arrepentimiento, las consecuencias pueden ser más graves. Si el GM lo considera oportuno, el paladín impenitente podría verse forzado a abandonar esta clase y adoptar otra.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Pícaro

Rasgos de clase

Como pícaro, obtienes los siguientes rasgos de clase.

Puntos de golpe

Dados de Golpe: 1d8 por nivel de pícaro.
Puntos de golpe a nivel 1: 8 + tu modificador por Constitución.
Puntos de golpe a niveles superiores: 1d8 (o 5) + tu modificador por Constitución por cada nivel de pícaro por encima del primero.

Competencias

Armadura: armaduras ligeras.
Armas: armas sencillas, ballestas de mano, espadas cortas, espadas largas y estoques.
Herramientas: herramientas de ladrón.
Tiradas de salvación: Destreza, Inteligencia.
Habilidades: escoge cuatro de entre Acrobacias, Atletismo, Engaño, Interpretación, Intimidación, Investigación, Juego de Manos, Percepción, Perspicacia, Persuasión y Sigilo.

Equipo

Además del que obtengas por tu trasfondo, empiezas con el siguiente equipo:

- (*a*) un estoque o (*b*) una espada corta;
- (*a*) un arco corto y una aljaba de 20 flechas o (*b*) una espada corta;
- (*a*) un paquete de ladrón, (*b*) un paquete de explorador de mazmorras o (*c*) un paquete de explorador;
- (*a*) una armadura de cuero, dos dagas y herramientas de ladrón.

El pícaro

Nivel	Bon. por competencia	Ataque Furtivo	Rasgos
1	+2	1d6	Pericia, Ataque Furtivo, Jerga de Ladrones
2	+2	1d6	Acción Astuta
3	+2	2d6	Arquetipo de Pícaro
4	+2	2d6	Mejora de Característica
5	+3	3d6	Esquiva Asombrosa
6	+3	3d6	Pericia
7	+3	4d6	Evasión
8	+3	4d6	Mejora de Característica
9	+4	5d6	Rasgo de Arquetipo de Pícaro
10	+4	5d6	Mejora de Característica
11	+4	6d6	Talentos Fiables
12	+4	6d6	Mejora de Característica
13	+5	7d6	Rasgo de Arquetipo de Pícaro
14	+5	7d6	Sentir sin Ver
15	+5	8d6	Mente Escurridiza
16	+5	8d6	Mejora de Característica
17	+6	9d6	Rasgo de Arquetipo de Pícaro
18	+6	9d6	Elusivo
19	+6	10d6	Mejora de Característica
20	+6	10d6	Golpe de Suerte

Pericia

A nivel 1, escoge dos de tus competencias en habilidades, o bien solo una y tu competencia con las herramientas de ladrón. Tu bonificador por competencia se duplica para cualquier prueba de característica que hagas utilizando cualquiera de las dos competencias elegidas.

A nivel 6, puedes elegir otras dos competencias (en habilidades o con herramientas de ladrón) y obtener este beneficio para ellas.

Ataque Furtivo

A partir del nivel 1, 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 impactes con un ataque si tienes ventaja en la tirada de ataque. El ataque debe utilizar un arma sutil o a distancia.

No necesitas tener ventaja en la tirada de ataque si otro enemigo del objetivo está a 1,5 m o menos de él, dicho enemigo no está incapacitado y no sufres desventaja en la tirada de ataque.

La cantidad de daño adicional aumenta según subes de nivel en esta clase, tal y como se indica en la columna “Ataque Furtivo” de la tabla “El pícaro”.

Jerga de Ladrones

Durante tu entrenamiento como pícaro aprendiste la jerga de ladrones, una mezcla de dialecto, argot y código secreto que te permite esconder mensajes en lo que parece una conversación normal y corriente. Únicamente aquellas criaturas que conozcan la jerga de ladrones podrán entender estos mensajes. Expresar un mensaje mediante

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

esta jerga precisa cuatro veces el tiempo que tardarías en comunicar la misma idea directamente.

Además, comprendes un conjunto de señales y símbolos secretos que se usan para dejar mensajes cortos y sencillos, como el hecho de que una zona sea peligrosa o el territorio de un gremio de ladrones, si hay o no botín cerca, o si los lugareños de la zona son presas fáciles o pueden proporcionar un piso franco para ladrones a la fuga.

Acción Astuta

A partir del nivel 2, tu agilidad mental y tu rapidez te permiten moverte y actuar con presteza, por lo que puedes llevar a cabo una acción adicional en cada uno de tus turnos durante un combate. Solo puedes utilizar esta acción adicional para realizar las acciones de correr, destrabarse o esconderse.

Arquetipo de Pícaro

A nivel 3, escoges un arquetipo al que aspiras emular y desarrollas tus habilidades como pícaro siguiendo ese modelo, como el Ladrón. Esta elección te proporciona ciertos rasgos cuando alcanzas los niveles 3, 9, 13 y 17.

Mejora de Característica

Cuando alcances los niveles 4, 8, 10, 12, 16 y 19, podrás elegir una puntuación de característica y aumentarla en 2, o dos puntuaciones de característica y aumentarlas en 1 cada una. Como es habitual, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 con este rasgo.

Esquiva Asombrosa

A partir del nivel 5, cuando un atacante que puedas ver te impacte con un ataque, puedes usar tu reacción para reducir a la mitad el daño que te causa dicho ataque.

Evasión

A partir del nivel 7, puedes evitar con agilidad ciertos efectos de área, como el aliento ígneo de un dragón rojo o un conjuro *tormenta de hielo*. 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.

Talentos Fiables

Cuando llegues al nivel 11, habrás pulido tus habilidades escogidas hasta rozar la perfección. Cuando hagas una prueba de característica que te permita sumar tu bonificador por competencia, puedes sustituir un resultado de 9 o menos en el d20 por un 10.

Sentir sin Ver

A partir del nivel 14, si eres capaz de escuchar, conocerás la ubicación de cualquier criatura escondida o invisible que esté a 3 m o menos de ti.

Mente Escurridiza

Cuando llegues al nivel 15, habrás adquirido una fortaleza mental considerable. Ganas competencia en las tiradas de salvación de Sabiduría.

Elusivo

A partir del nivel 18, eres tan escurridizo que será raro que un atacante pueda golpearte con facilidad. Ninguna tirada de ataque realizada contra ti tendrá ventaja mientras no estés incapacitado.

Golpe de Suerte

A nivel 20, tienes una gran facilidad para salir airoso en el momento necesario. Si fallas al atacar a un objetivo dentro del alcance, puedes transformar el fallo en un impacto. Como alternativa, si fallas una prueba de característica, puedes considerar el resultado de la tirada del d20 como un 20.

Cuando uses este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso corto o largo.

Arquetipos de pícaro

Los pícaros comparten muchos rasgos entre sí, como su empeño por perfeccionar sus habilidades, su forma precisa y mortífera de encarar el combate y sus reflejos cada vez más rápidos. No obstante, existen diferentes formas en las que un pícaro puede encaminar sus talentos. Cada una de ellas está encarnada por un arquetipo de pícaro. El arquetipo que elijas es un reflejo de las aptitudes en las que te especializas. No indica necesariamente la profesión que ejerces, sino que describe tus técnicas favoritas.

Ladrón

Has decidido perfeccionar tus habilidades en el arte del latrocinio. Los rateros, bandidos, carteristas y otros criminales tienden a seguir este arquetipo, pero también lo hacen aquellos pícaros que prefieren verse a sí mismos como buscadores de

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

tesoros profesionales, exploradores, indagadores o investigadores. Además de mejorar tu agilidad y sigilo, también aprendes habilidades útiles para explorar ruinas antiguas, a leer idiomas con los que no estás familiarizado y a usar objetos mágicos que normalmente no podrías emplear.

Manos Rápidas

A partir del nivel 3, puedes utilizar la acción adicional que te da Acción Astuta para hacer una prueba de Destreza (Juego de Manos), emplear tus herramientas de ladrón para intentar desarmar una trampa o forzar una cerradura, o realizar la acción de usar un objeto.

Balconero

Cuando escoges este arquetipo a nivel 3, obtienes la capacidad de trepar más rápido de lo normal, por lo que trepar ya no te cuesta movimiento adicional.

Además, cuando saltes con carrerilla, podrás aumentar la distancia que saltas en tantos metros como tu modificador por Destreza multiplicado por 0,3.

Sigilo Supremo

A partir del nivel 9, si no te mueves más de la mitad de tu velocidad, tendrás ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) hechas durante el mismo turno.

Usar Objetos Mágicos

A nivel 13, has aprendido lo suficiente sobre el funcionamiento de la magia como para apañártelas al usar incluso objetos que no están hechos para alguien como tú. Pasas por alto todas las restricciones de clase, raza y nivel a la hora de emplear objetos mágicos.

Reflejos de Ladrón

Cuando alcances el nivel 17, te habrás vuelto un experto en preparar 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. No puedes usar este rasgo si estás sorprendido.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Más allá del nivel 1

A medida que tu personaje viva aventuras y supere desafíos, obtendrá experiencia, lo que se representa mediante los puntos de experiencia. Al alcanzar ciertas cantidades de puntos de experiencia, el personaje se volverá más capaz. Este progreso se conoce como **subir de nivel**.

Cuando tu personaje sube de nivel, a menudo su clase le concede rasgos adicionales, como se detalla en la descripción de la clase. Algunos de estos rasgos te permiten aumentar tus puntuaciones de característica, bien aumentando dos puntuaciones en 1 o una puntuación en 2. No puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20. Además, en ciertos niveles, también aumenta el bonificador por competencia de cada personaje.

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 a tus puntos de golpe máximos. Como alternativa, puedes utilizar el valor fijo que aparece en tu clase en vez de tirar. Este valor es el resultado medio de la tirada (redondeando hacia arriba).

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 tu guerrero de nivel 7 tiene una puntuación de Constitución de 17, al subir al nivel 8 puede aumentar su puntuación de Constitución de 17 a 18, lo que incrementará su modificador por Constitución de +3 a +4. Por tanto, sus puntos de golpe máximos aumentarán en 8.

La tabla "Avance de personajes" especifica los PX que necesitas para subir de nivel desde el nivel 1 hasta el nivel 20 y el bonificador por competencia de un personaje de ese nivel. Consulta la información que aparece en la descripción de la clase de tu personaje para ver qué otros aspectos mejoran al subir de nivel.

Avance de personajes

Puntos de experiencia	Nivel	Bonificador por competencia
0	1	+2
300	2	+2
900	3	+2
2700	4	+2
6500	5	+3
14 000	6	+3
23 000	7	+3
34 000	8	+3
48 000	9	+4
64 000	10	+4
85 000	11	+4
100 000	12	+4
120 000	13	+5
140 000	14	+5
165 000	15	+5
195 000	16	+5
225 000	17	+6
265 000	18	+6
305 000	19	+6
355 000	20	+6

Multiclase

La multiclase te permite subir de nivel en varias clases. Hacerlo te permite mezclar las características de esas clases para hacer realidad un concepto de personaje que tal vez no se refleje en ninguna de las opciones de clase estándar.

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. Para determinar el nivel de tu personaje, se suman los niveles de todas tus clases. Por ejemplo, si tienes 3 niveles como mago y 2 como guerrero, eres un personaje de nivel 5.

A medida que subas de nivel, podrías seguir siendo principalmente miembro de tu clase original con tan solo unos pocos niveles en otra clase o podrías cambiar de rumbo por completo y olvidarte del todo de la clase que abandonas. Incluso podrías empezar a progresar en una tercera o cuarta clase. En comparación con un personaje monoclase del mismo nivel, sacrificarás la especialización a cambio de la versatilidad.

Requisitos

Para poder optar a una nueva clase, debes reunir los requisitos de puntuaciones de característica de tu clase actual y de la nueva, como se muestra en la tabla "Requisitos de multiclase". Por ejemplo, un bárbaro que decida hacerse multiclase como druida deberá tener puntuaciones de Fuerza y Sabiduría de 13 o más. Sin todo el entrenamiento que recibe un personaje principiante, debes aprender rápido en tu nueva clase y tener una aptitud natural que se refleje en unas puntuaciones de característica superiores a la media.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Requisitos de multiclase

Clase	Puntuación de característica mínima
Bárbaro	Fuerza 13
Bardo	Carisma 13
Brujo	Carisma 13
Clérigo	Sabiduría 13
Druida	Sabiduría 13
Explorador	Destreza 13 y Sabiduría 13
Guerrero	Fuerza 13 o Destreza 13
Hechicero	Carisma 13
Mago	Inteligencia 13
Monje	Destreza 13 y Sabiduría 13
Paladín	Fuerza 13 y Carisma 13
Pícaro	Destreza 13

Puntos de experiencia

El coste en puntos de experiencia de subir un nivel siempre se basa en el nivel total de tu personaje, como se muestra en la tabla "Avance de personajes", no en tu nivel en una clase concreta. Por tanto, si eres un clérigo 6/guerrero 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. Obtienes los puntos de golpe de nivel 1 de una clase únicamente cuando eres un personaje de nivel 1.

Tu total de Dados de Golpe es la suma de los Dados de Golpe de todas tus clases. Si los Dados de Golpe son del mismo tipo de dado, puedes sumarlos y ya está. Por ejemplo, tanto guerreros como paladines tienen 1d10 por nivel, por lo que si eres un paladín 5/guerrero 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 paladín 5/clérigo 5, tus Dados de Golpe serán 5d10 y 5d8.

Bonificador por competencia

El bonificador por competencia siempre se basa en el nivel total de tu personaje, como se muestra en la tabla "Avance de personajes", no en tu nivel en una clase concreta. Por ejemplo, si eres un guerrero 3/pícaro 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 muestra en la tabla "Competencias multiclase".

Competencias multiclase

Clase	Competencias obtenidas
Bárbaro	Escudos, armas sencillas y marciales
Bardo	Armaduras ligeras, una habilidad a tu elección, un instrumento musical a tu elección
Brujo	Armaduras ligeras, armas sencillas
Clérigo	Armaduras ligeras y medias, escudos
Druida	Armaduras ligeras y medias, escudos (los druidas no llevan armaduras ni usan escudos hechos de metal)
Explorador	Armaduras ligeras y medias, escudos, armas sencillas y marciales, una habilidad de la lista de habilidades de la clase
Guerrero	Armaduras ligeras y medias, escudos, armas sencillas y marciales
Hechicero	—
Mago	—
Monje	Armas sencillas, espadas cortas
Paladín	Armaduras ligeras y medias, escudos, armas sencillas y marciales
Pícaro	Armaduras ligeras, una habilidad de la lista de habilidades de la clase, herramientas de ladrón

Rasgos de clase

Cuando ganes un nuevo nivel en una clase, obtendrás los rasgos correspondientes a ese nivel. Sin embargo, no recibirás el equipo inicial de la clase y algunos rasgos tienen reglas adicionales si eres un personaje multiclase: Ataque Adicional, Canalizar Divinidad, Defensa sin Armadura y Lanzamiento de Conjuros.

Ataque Adicional

Si obtienes el rasgo de clase Ataque Adicional de más de una clase, los rasgos no se suman. No puedes hacer más de dos ataques con este rasgo a menos que así se indique (como sucede con la versión de Ataque Adicional de los guerreros). De forma parecida, la invocación sobrenatural Filo Sediento del brujo no te proporciona más ataques si tienes Ataque Adicional.

Canalizar Divinidad

Si ya tienes el rasgo Canalizar Divinidad y subes un nivel en una clase que también conceda ese rasgo, obtendrás los efectos de Canalizar Divinidad

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

concedidos por esa clase, pero volver a obtener el rasgo no te proporcionará un uso adicional de este. Solo obtendrás usos adicionales cuando alcances un nivel de clase que te los conceda explícitamente. Por ejemplo, si eres un clérigo 6/paladín 4, puedes usar Canalizar Divinidad dos veces entre descansos, porque tu nivel en la clase clérigo es suficientemente alto como para tener más usos. Siempre que uses el rasgo, puedes elegir cualquiera de los efectos de Canalizar Divinidad que te otorgan tus dos clases.

Defensa sin Armadura

Si ya tienes el rasgo Defensa sin Armadura, no puedes volver a obtenerlo de otra clase.

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 conocidos y preparados. Determinas qué conjuros conoces y puedes preparar para cada clase de forma individual, como si fueras un miembro monoclase de esa clase. Por ejemplo, si eres un explorador 4/mago 3, conoces tres conjuros de explorador de nivel 1 debido a tus niveles en la clase explorador. Como mago de nivel 3, conoces tres trucos de mago y tu libro de conjuros contiene diez conjuros de mago, dos de los cuales (los obtenidos al alcanzar el nivel 3 de mago) pueden ser conjuros de nivel 2. Si tu Inteligencia es 16, puedes preparar seis conjuros de mago de tu libro de conjuros.

Cada conjuro que conoces y preparas está asociado con una de tus clases y debes usar la aptitud mágica de esa clase al lanzar el conjuro. De forma similar, un canalizador mágico, como un símbolo sagrado, solo se puede usar para lanzar los conjuros de la clase asociada con ese canalizador.

Espacios de conjuro. Para determinar los espacios de conjuro que tienes disponibles, suma todos tus niveles de las clases bardo, clérigo, druida, hechicero y mago, y la mitad de tus niveles (redondeado hacia abajo) de las clases explorador y paladín. Cuando conozcas este total, consulta la tabla "Lanzador de conjuros multiclase" para determinar cuántos espacios de conjuro tienes.

Si tienes más de una clase capaz de lanzar conjuros, esta tabla podría darte un número de espacios de conjuro de un nivel superior a los conjuros que conoces o puedes preparar. 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 usando un espacio de nivel superior, puedes usar el efecto mejorado, aunque no tengas ningún conjuro de ese nivel superior.

Por ejemplo, si eres el explorador 4/mago 3 mencionado antes, cuentas como un personaje de nivel 5 al determinar tus espacios de conjuro: tendrás cuatro espacios de conjuro de nivel 1, tres espacios de nivel 2 y dos espacios de nivel 3. Sin embargo, no conoces ningún conjuro de nivel 3 ni ningún conjuro de explorador de nivel 2. Puedes usar los espacios de conjuro de esos niveles para lanzar los conjuros que conoces y, si es posible, mejorar sus efectos.

Magia del Pacto. Si posees tanto el rasgo de clase Lanzamiento de Conjuros como el rasgo de clase Magia del Pacto de la clase brujo, puedes usar los espacios de conjuro que obtienes del rasgo Magia del Pacto para lanzar conjuros que conozcas o tengas preparados de clases con el rasgo de clase Lanzamiento de Conjuros y puedes usar los espacios de conjuro que obtengas del rasgo de clase Lanzamiento de Conjuros para lanzar los conjuros de brujo que conozcas.

Lanzador de conjuros multiclase: Espacios de conjuro por cada nivel de conjuro

Nvl.	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

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Alineamiento

Casi todas las criaturas del juego tienen un alineamiento, el cual describe a grandes rasgos sus actitudes morales y personales. El alineamiento es una combinación de dos factores: por una parte, la moralidad (bueno, malvado o neutral) y, por otra, la actitud hacia la sociedad y el orden (legal, caótico o neutral). Por tanto, nueve alineamientos distintos definen las combinaciones posibles.

A continuación tienes un breve resumen de ellos, en el que se explica el proceder típico de una criatura de cada alineamiento. Sin embargo, un individuo concreto puede tener un comportamiento que varíe significativamente y son pocos quienes siempre se comportan tal y como dictan los preceptos de su alineamiento.

Las criaturas **legales buenas** (LB) cumplirán con lo que la sociedad considera correcto. Los dragones de oro, los paladines y la mayoría de los enanos son legales buenos.

Las personas **neutrales buenas** (NB) harán lo que esté en su mano para ayudar a los demás de acuerdo con sus necesidades. Muchos celestiales, algunos gigantes de las nubes y la mayoría de gnomos son neutrales buenos.

Los seres **caóticos buenos** (CB) actúan siguiendo los dictados de sus conciencias, sin preocuparles lo que otros esperan de ellos. Los dragones de cobre, muchos elfos y los unicornios son caóticos buenos.

Los individuos **legales neutrales** (LN) se comportan de acuerdo con la ley, la tradición o sus códigos de conducta personales. Muchos monjes y algunos magos son legales neutrales.

Neutral (N) es el alineamiento de aquellos que prefieren evitar las cuestiones éticas, no toman partido y, por tanto, hacen lo que les parece mejor en cada momento. Los hombres lagarto, la mayoría de druidas y muchos humanos son neutrales.

Las criaturas **caóticas neutrales** (CN) persiguen sus caprichos y valoran su libertad personal por encima de cualquier otra cosa. Muchos bárbaros y pícaros, así como algunos bardos, son caóticos neutrales.

Los seres **legales malvados** (LM) 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. Los diablos, los dragones azules y los hobgoblins son legales malvados.

Neutral malvado (NM) es el alineamiento de los que se salen con la suya siempre que se presenta la oportunidad, sin compasión ni remordimiento alguno. Muchos drows, algunos gigantes de las nubes y los goblins son neutrales malvados.

Las criaturas **caóticas malvadas** (CM) recurren a la violencia arbitrariamente, movidas por la codicia, el odio o el ansia de sangre. Los demonios, los dragones rojos y los orcos son caóticos malvados.

Alineamiento en el multiverso

Para muchas criaturas conscientes, el alineamiento es una elección moral. Humanos, enanos, elfos y otras razas humanoides pueden elegir si siguen el camino del bien o del mal, de la ley o el caos. Según cuentan los mitos, los dioses de alineamiento "bueno" que crearon estas razas les concedieron libre albedrío para elegir su senda moral, ya que sabían que el bien sin libertad de elección en realidad es esclavitud.

Sin embargo, las deidades malvadas que crearon a otras razas las hicieron para que les sirvieran. Estas razas poseen fuertes tendencias innatas similares a la naturaleza de sus dioses. La mayoría de los orcos comparten la naturaleza salvaje y violenta de los dioses orcos, por lo que se inclinan hacia el mal. Incluso si un orco elige un alineamiento "bueno", lucha toda su vida contra sus tendencias innatas (hasta los semiorcos sienten la atracción constante de la influencia de los dioses orcos).

El alineamiento es una parte esencial de la naturaleza de los celestiales y los infernales. Un diablo no elige ser legal malvado y no tiene tendencia hacia ello, sino que es legal malvado en esencia. Si de algún modo dejase de ser legal malvado, dejaría de ser un diablo.

La mayoría de las criaturas que carecen de raciocinio no poseen alineamiento alguno: son **sin alineamiento**. Estos seres no son capaces de hacer juicios éticos o morales y simplemente actúan según su naturaleza bestial. Los tiburones son depredadores salvajes, por ejemplo, pero no son malvados: no tienen alineamiento.

Idiomas

Tu raza indica los idiomas que tu personaje puede hablar de forma predeterminada y tu trasfondo podría darte acceso a uno o más idiomas de tu elección. Anota estos idiomas en tu hoja de personaje.

Elige tus idiomas en la tabla "Idiomas estándar" o elige uno que sea habitual en tu campaña. Si tu GM te da permiso, puedes elegir un idioma de la tabla "Idiomas exóticos" o un idioma secreto, como la jerga de ladrones o el druídico.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Algunos de estos idiomas en realidad son familias de idiomas con muchos dialectos. Por ejemplo, el idioma primordial incluye los dialectos acuano, aurano, ígneo y terrano, uno para cada uno de los cuatro Planos Elementales. Las criaturas que hablan dialectos distintos del mismo idioma se pueden comunicar entre sí.

Idiomas estándar

Idioma	Hablantes típicos	Escritura
Común	Humanos	Común
Elfo	Elfos	Elfo
Enano	Enanos	Enano
Gigante	Ogros, gigantes	Enano
Gnomo	Gnomos	Enano
Goblin	Trasgos	Enano
Mediano	Medianos	Común
Orco	Orcos	Enano

Idiomas exóticos

Idioma	Hablantes típicos	Escritura
Abisal	Demonios	Infernal
Celestial	Celestiales	Celestial
Dracónico	Dragones, dracónidos	Dracónico
Habla de las profundidades	Aboleths, mantos	—
Infernal	Diablos	Infernal
Infracomún	Mercaderes del inframundo	Elfo
Primordial	Elementales	Enano
Silvano	Criaturas feéricas	Elfo

Inspiración

La inspiración es una regla que tu Game Master puede usar para recompensarte por interpretar a tu personaje de un modo fiel a sus rasgos de personalidad, su ideal, su vínculo y su defecto. Con la inspiración, puedes usar tu rasgo de personalidad de compasión por los desamparados para obtener ventaja el negociar con el Príncipe de los Mendigos. La inspiración también puede permitirte recurrir a tu vínculo para defender tu aldea natal y superar el efecto de un conjuro que te hayan lanzado.

Obtener inspiración

Tu GM puede optar por darte inspiración por distintos motivos. Normalmente, los GM te recompensan cuando interpretas tus rasgos de personalidad, claudicas ante los problemas que te suponen un defecto o un vínculo y representas a tu personaje de un modo atractivo de cualquier otra forma. Tu GM te dirá cómo puedes obtener inspiración en el juego.

O tienes inspiración o no: no puedes acumular varias "inspiraciones" para usarla más adelante.

Usar la inspiración

Si tienes inspiración, puedes gastarla cuando realices una tirada de ataque, una tirada de salvación o una prueba de característica. Si gastas tu inspiración, tendrás ventaja en esa tirada.

Además, si tienes inspiración, puedes recompensar a otro jugador por una buena interpretación, una gran idea o simplemente por hacer algo emocionante en el juego. Cuando el personaje de otro jugador haga algo que realmente contribuya a la historia de una forma divertida e interesante, puedes renunciar a tu inspiración para dársela a ese otro personaje.

Trasfondos

Toda historia tiene un principio. El trasfondo de tu personaje explica de dónde viene, qué le hizo lanzarse en busca de aventuras y cuál es su lugar en el mundo. Tu guerrero podría haber sido un valiente caballero o un soldado veterano. Tu maga podría haber sido una erudita o una artesana. Tu pícare podría haber trabajado de ladrone para un gremio o haber embelesado al público sobre un escenario.

Elegir un trasfondo te proporciona pistas narrativas importantes sobre la identidad de tu personaje. La pregunta más importante que hacer sobre tu trasfondo es: "¿Qué ha cambiado?". ¿Por qué dejaste de hacer lo que describe tu trasfondo y empezaste a buscar aventuras? ¿De dónde sacaste el dinero para comprar tu equipo inicial o, si procedes de un trasfondo acomodado, por qué no tienes aún más dinero? ¿Dónde aprendiste las habilidades de tu clase? ¿Qué te diferencia de la gente normal que comparte tu trasfondo?

El trasfondo de ejemplo que se muestra aquí proporciona tanto beneficios concretos (rasgos, competencias e idiomas) como sugerencias de interpretación.

Competencias

Cada trasfondo da al personaje competencia en dos habilidades (se describen en la sección "Uso de las puntuaciones de característica").

Además, la mayoría de los trasfondos otorgan al aventurero competencia con uno o más tipos de herramientas (que se detallan en la sección "Equipo").

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Si un personaje fuera a recibir la misma competencia de dos fuentes distintas, en lugar de eso podrá elegir una competencia diferente del mismo tipo (habilidades o herramientas).

Idiomas

Algunos trasfondos también permiten a los personajes aprender idiomas adicionales además de los que les otorga su raza (consulta la sección "Idiomas").

Equipo

Cada trasfondo proporciona un paquete de equipo inicial. Si usas la regla opcional de gastar dinero en equipo, no recibirás el equipo inicial de tu trasfondo.

Características recomendadas

Un trasfondo contiene unas características personales adecuadas para este. Puedes escoger de entre la lista, tirar dados para determinarlas aleatoriamente o usar estas sugerencias como inspiración para crear las tuyas propias.

Personalizar un trasfondo

Tal vez quieras modificar algunos de los rasgos de un trasfondo para adaptarlo mejor a tu personaje o al entorno de campaña. Para personalizar un trasfondo, puedes sustituir un rasgo por otro, elegir dos habilidades cualesquiera y seleccionar dos competencias con herramientas o idiomas de los trasfondos de ejemplo. Puedes usar el paquete de equipo de tu trasfondo o gastar monedas en equipo como se describe en la sección "Equipo" (si gastas monedas, no puedes tener también el paquete de equipo sugerido para tu clase). Por último, elige dos rasgos de personalidad, un ideal, un vínculo y un defecto. Si no puedes encontrar un rasgo adecuado para el trasfondo que buscas, colabora con tu GM para crear uno.

Acólito

Has dedicado tu vida al servicio de un templo consagrado a un dios o a un panteón concretos. Intermedias entre el reino de lo sagrado y el mundo mortal, y realizas rituales religiosos y ofreces sacrificios para que los fieles puedan ser partícipes de la presencia divina. No tienes por qué ser un clérigo: realizar ritos sagrados no es lo mismo que canalizar el poder divino.

Escoge un dios, un panteón o cualquier otro ente cuasidivino de los que se muestran en la sección "Panteones histórico-fantásticos" o de los especificados por tu GM y habla con tu GM para definir claramente la naturaleza de tu servicio religioso. ¿Eras un funcionario menor en un templo, criado desde pequeño para ayudar a los sacerdotes en los rituales sacros? ¿O eras un sumo sacerdote al que su dios llamó de improviso para que le sirviera de otra forma? Tal vez lideraras una pequeña secta fuera de cualquier estructura de templos establecida o incluso un grupo ocultista que servía a un maestro infernal del que ahora reniegas.

Competencias en habilidades: Perspicacia, Religión.
Idiomas: dos de tu elección.
Equipo: un símbolo sagrado (un regalo de cuando fuiste ordenado sacerdote), un devocionario o una rueda de oraciones, 5 varas de incienso, vestiduras, muda de ropas comunes y una bolsa con 15 po.

Rasgo: Refugio del Fiel

Como acólito, mereces el respeto de todos aquellos que profesan tu fe y estás capacitado para celebrar las ceremonias religiosas de tu dios. Puedes esperar que tanto tus compañeros de aventuras como tú recibáis sanación y cuidados sin coste alguno en templos, santuarios u otros lugares consagrados a tu fe, aunque deberás aportar los componentes materiales necesarios para los conjuros que os lancen. Aquellos que compartan tu religión te mantendrán (pero solo a ti) con un nivel de vida modesto.

También podrías tener lazos con un templo en particular de los dedicados a tu deidad o panteón. Si es el caso, allí tendrás tu residencia. Esta podría ser el templo en el que solías oficiar, si es que aún mantienes una buena relación con la congregación, o el sitio en el que encontraste un nuevo hogar. Cuando estés cerca de este templo, podrás pedir ayuda a sus sacerdotes, siempre y cuando el favor que solicites no sea peligroso y sigas teniendo una relación amistosa con ellos.

Características recomendadas

Los acólitos están moldeados por la experiencia vivida en sus templos o en otras comunidades religiosas. Su estudio de la historia y de los principios de su fe, así como sus relaciones con los templos, santuarios o jerarquías, afectan a sus costumbres y sus ideales. Sus defectos pueden ser alguna hipocresía o alguna idea herética ocultas, o un ideal o un vínculo llevados al extremo.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

d8	Rasgo de personalidad
1	Idolatro a cierto héroe de mi fe, por lo que siempre pongo sus hazañas como ejemplo.
2	Soy capaz de lograr la concordia entre los enemigos más acérrimos, empatizando con ellos en mi búsqueda constante de la paz.
3	Veo presagios en cada suceso o acción. Los dioses intentan hablarnos, tan solo debemos escuchar.
4	Nada puede apagar mi actitud optimista.
5	Cito texto sagrados y proverbios, a veces erróneamente, en prácticamente cada situación.
6	Soy tolerante (o intolerante) a otras fes y respeto (o condeno) su adoración a otros dioses.
7	He disfrutado la comida, bebida y lujos de la alta sociedad típicos de la élite de mi templo. La vida sin comodidades me irrita.
8	Llevo tanto tiempo en el templo que tengo muy poca experiencia práctica tratando con quienes no pertenecen a él.

d6	Ideal
1	Tradición. Las tradiciones ancestrales de adoración y sacrifico deben preservarse y respetarse (legal).
2	Caridad. Siempre trato de ayudar a quienes lo necesitan, sin importar lo que pueda costarme (bueno).
3	Cambio. Debemos impulsar los cambios que los dioses intentan traer al mundo incesantemente (caótico).
4	Poder. Confío en que algún día alcanzaré la cima de la jerarquía religiosa de mi fe (legal).
5	Fe. Confío en que mi dios guiará mis actos. Tengo fe en que, si me esfuerzo, las cosas me irán bien (legal).
6	Aspiración. Intento mostrarme digno del favor de mi dios al actuar según sus enseñanzas (cualquiera).

d6	Vínculo
1	Moriría por recuperar una antigua reliquia de mi fe, que se extravió hace mucho.
2	Algún día me vengaré de la corrupta jerarquía del templo, que me tildó de hereje.
3	Le debo la vida al sacerdote que me acogió cuando murieron mis padres.
4	Todo lo que hago es por la gente humilde.
5	Haría lo que fuera por proteger el tempo en el que serví.
6	Pienso proteger un texto sagrado que mis enemigos consideran herético y quieren destruir.

d6	Defecto
1	Soy exigente con los demás, pero todavía más conmigo mismo.
2	Confío demasiado en los miembros poderosos de la jerarquía de mi templo.
3	A veces mi piedad me lleva a confiar ciegamente en quienes profesan mi misma fe.
4	Soy de pensamiento inflexible.
5	Sospecho de los desconocidos y espero lo peor de ellos.
6	En cuanto elijo un objetivo, me obsesiono tanto con él que ignoro los demás aspectos de mi vida.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Equipo

Las monedas más comunes tienen diversas denominaciones, que se basan en el valor relativo del metal del que están hechas. Las tres monedas más comunes son la pieza de oro (po), la pieza de plaza (pp) y la pieza de cobre (pc).

Una moneda de oro permite comprar un petate, 15 m de cuerda de buena calidad o una cabra. Un artesano habilidoso (que no excepcional) puede ganar una pieza de oro al día. La pieza de oro es la unidad de medida estándar para la riqueza, incluso aunque la moneda en sí no se utilice habitualmente. Los mercaderes negocian acuerdos que implican bienes o servicios valorados en cientos o miles de piezas de oro, pero estas transacciones no suelen terminar con el intercambio físico de monedas. Más bien, la pieza de oro es una medida estándar de valor y el intercambio real se produce mediante lingotes de oro, cartas de crédito o bienes valiosos.

Una pieza de oro vale tanto como diez piezas de plata, la moneda más habitual entre los plebeyos. Cada pieza de plata equivale a medio día de trabajo de un peón, un frasco de aceite para lámparas o una noche de descanso en una posada humilde.

Una pieza de plata equivale a diez piezas de cobre, la moneda empleada por peones y mendigos. Con una pieza de cobre se puede comprar una vela, una antorcha o un trozo de tiza.

Además, existen monedas más raras, hechas de otros metales más nobles, que a veces forman parte de grandes tesoros. Las piezas de electro (pe) y de platino (ppt) provienen de imperios caídos y reinos perdidos, y utilizarlas en una transacción puede levantar sospechas y generar escepticismo. Una pieza de electro vale cinco piezas de plata y una de platino serían diez piezas de oro.

La moneda estándar pesa 10 g, por lo que cincuenta monedas pesan 0,5 kg.

Tipo de cambio estándar

Moneda	PC	PP	PE	PO	PPT
Cobre (pc)	1	1/10	1/50	1/100	1/1000
Plata (pp)	10	1	1/5	1/10	1/100
Electro (pe)	50	5	1	1/2	1/20
Oro (po)	100	10	2	1	1/10
Platino (ppt)	1000	100	20	10	1

Vender tesoros

En las mazmorras que explores abundarán las oportunidades de conseguir tesoros, equipo, armas, armaduras y otras recompensas. Lo habitual es que, al volver a un pueblo u otro asentamiento, vendas los tesoros y baratijas hallados, siempre y cuando encuentres compradores o mercaderes interesados en tu botín.

Armas, armaduras y otro equipo. Como regla general, las armas, armaduras y otro equipo que no hayan sufrido daños pueden venderse a la mitad de su precio en un mercado. Las armaduras y armas de los monstruos rara vez estarán en condiciones lo bastante buenas como para poder venderlas.

Objetos mágicos. Vender objetos mágicos es peliagudo. No es muy difícil encontrar gente interesada en comprar una poción o pergamino, pero otros objetos solo estarán al alcance de los nobles más ricos. Por eso mismo, lo normal será que no encuentres conjuros ni objetos mágicos a la venta, salvo algunos comunes. La magia es mucho más valiosa que el simple oro, por lo que siempre debe tratarse con la estima que merece.

Gemas, joyas y obras de arte. Estos objetos pueden venderse por su valor completo en el mercado, así que puedes cambiarlos por monedas o usarlos como pago en otras transacciones. Si se trata de tesoros excepcionalmente valiosos, tu GM podría pedirte que encuentres un comprador en una ciudad o comunidad más grande antes de poder venderlos.

Mercancías. En las tierras fronterizas, es común recurrir al trueque. Al igual que las gemas y las obras de arte, las mercancías (barras de hierro, sacos de sal, ganado, etc.) pueden venderse por su valor completo y usarse como moneda.

Armaduras

Los mundos fantásticos forman un vasto tapiz compuesto de numerosas culturas, cada una con su propio nivel tecnológico. Por este motivo, los aventureros tendrán acceso a una gran variedad de armaduras, que van desde las económicas cotas de malla o armaduras de cuero hasta la sumamente cara armadura de placas, con un amplio espectro entre ambos extremos. La tabla "Armaduras" presenta los tipos de armadura más comunes del juego y los divide en tres categorías: armaduras ligeras, medias y pesadas. Muchos combatientes complementan su armadura con un escudo.

La tabla "Armaduras" muestra el coste, peso y otras propiedades de los tipos de armaduras que se suelen emplear en los mundos fantásticos.

Competencia con armaduras. Cualquiera puede ponerse una armadura o embrazar un escudo, pero solo quienes sean competentes con dicho equipo

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

saben cómo utilizarlo de forma efectiva. Tu clase determina el tipo de armaduras con las que eres competente. Si llevas puesta una armadura con la que no eres competente, tendrás desventaja en todas las pruebas de característica, tiradas de salvación y tiradas de ataque que impliquen la Fuerza o la Destreza. Además, tampoco podrás lanzar conjuros.

Clase de Armadura (CA). La armadura (y el escudo, si procede) protege a su portador de los ataques y determina su Clase de Armadura base.

Armaduras pesadas. Las armaduras pesadas interfieren con la capacidad del portador de moverse con sigilo, rapidez y libertad. Si la tabla "Armaduras" muestra "Fue 13" o "Fue 15" en la columna de Fuerza para un tipo de armadura, esta reducirá 3 m la velocidad del portador, salvo que tenga una puntuación de Fuerza igual o superior a la indicada.

Sigilo. Si en la tabla aparece "desventaja" en la columna de Sigilo, quien lleve la armadura sufrirá desventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo).

Escudos. Los escudos, ya sean de madera o metal, se portan en una mano. Embrazar un escudo aumenta tu Clase de Armadura en 2. Solo puedes usar un escudo al mismo tiempo.

Armaduras ligeras

Al estar hechas de materiales delgados y flexibles, las armaduras ligeras resultan útiles para los aventureros más ágiles, ya que ofrecen cierta protección sin sacrificar la libertad de movimiento. Si llevas una armadura ligera, añadirás tu modificador por Destreza al número base correspondiente a tu tipo de armadura para determinar tu Clase de Armadura.

Acolchada. La armadura acolchada está hecha de varias capas de tela guateada.

Cuero. La parte que cubre el torso y las hombreras de esta armadura están hechas de cuero que se ha endurecido al hervirlo en aceite. El resto está confeccionado con materiales más blandos y flexibles.

Cuero tachonado. La armadura de cuero tachonado, hecha de cuero resistente pero flexible, está reforzada con pinchos o remaches dispuestos muy juntos.

Armaduras medias

Las armaduras medias ofrecen mayor protección que las ligeras, pero, a cambio, obstaculizan más los movimientos. Si llevas una armadura media, añadirás tu modificador por Destreza, hasta un máximo de +2, al número base correspondiente a tu tipo de armadura para determinar tu Clase de Armadura.

Pieles. Esta primitiva armadura se fabrica a partir de pelajes y pieles gruesas. Es habitual verla en tribus bárbaras, humanoides malvados y, en general, cualquiera que no disponga de herramientas o materiales necesarios para crear una armadura mejor.

Camisa de malla. La camisa de malla está hecha de anillos de metal entrelazados y se lleva entre capas de tela o cuero. Ofrece una protección razonable para el torso y es bastante silenciosa, ya que las capas exteriores amortiguan el sonido que producen los anillos al chocar entre sí.

Cota de escamas. Esta armadura está compuesta de un chaquetón y unas perneras (y, a veces, una falda aparte) de cuero cubiertos de trozos de metal superpuestos, parecidos a las escamas de un pez. Esta cota incluye guanteletes.

Coraza. Esta armadura se compone de una placa de metal ajustada al pecho mediante tiras de cuero flexible. Aunque deja las extremidades relativamente expuestas, ofrece buena protección para los órganos vitales sin afectar en demasía a la libertad de movimiento.

Media armadura. Esta armadura está compuesta de placas de metal forjadas para ajustarse a la forma del cuerpo y cubre la mayor parte de este. Sin embargo, no incluye protección para las piernas más allá de unas grebas sujetas con tiras de cuero.

Armaduras pesadas

De entre todas las categorías de armaduras, las pesadas son las que ofrecen la mayor protección. Estas armaduras cubren todo el cuerpo y están diseñadas para detener una gran variedad de ataques. Solo los combatientes más capaces pueden sobrellevar su peso y volumen.

Las armaduras pesadas no te permiten añadir tu modificador por Destreza a la Clase de Armadura, pero tampoco te penalizarán si tu modificador por Destreza es negativo.

Cota guarnecida. Esta armadura es una armadura de cuero sobre la que se cosen pesados anillos de metal, que ayudan a reforzarla contra los golpes de espadas y hachas. La cota guarnecida es inferior a la cota de malla, por lo que solo suelen llevarla aquellos que no se pueden permitir una armadura mejor.

Cota de malla. Esta armadura está fabricada mediante anillos metálicos entrelazados, que se apoyan sobre un gambesón que impide que la piel

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

se irrite y amortigua el impacto de los golpes. Esta cota incluye guanteletes.

Armadura de bandas. Esta armadura está confeccionada a partir de estrechas bandas metálicas verticales clavadas a una capa de cuero que se lleva encima de ropa acolchada. Las articulaciones están cubiertas por fragmentos flexibles de cota de malla.

Armadura de placas. Se compone de placas metálicas entrelazadas que se ajustan a la forma del cuerpo para cubrirlo por completo. La armadura de placas incluye guanteletes, un par de botas de cuero resistentes y un yelmo con visor, y se lleva encima de un gambesón. El peso de esta armadura se distribuye por todo el cuerpo mediante numerosas tiras y hebillas.

Armaduras

Armadura	Precio	Clase de Armadura (CA)	Fuerza	Sigilo	Peso
Armaduras ligeras					
Acolchada	5 po	11 + modificador por Des	—	Desventaja	4 kg
Cuero	10 po	11 + modificador por Des	—	—	5 kg
Cuero tachonado	45 po	12 + modificador por Des	—	—	6,5 kg
Armaduras medias					
Pieles	10 po	12 + modificador por Des (máx. 2)	—	—	6 kg
Camisa de malla	50 po	13 + modificador por Des (máx. 2)	—	—	10 kg
Cota de escamas	50 po	14 + modificador por Des (máx. 2)	—	Desventaja	22,5 kg
Coraza	400 po	14 + modificador por Des (máx. 2)	—	—	10 kg
Media armadura	750 po	15 + modificador por Des (máx. 2)	—	Desventaja	20 kg
Armaduras pesadas					
Cota guarnecida	30 po	14	—	Desventaja	20 kg
Cota de malla	75 po	16	Fue 13	Desventaja	27,5 kg
Armadura de bandas	200 po	17	Fue 15	Desventaja	30 kg
Armadura de placas	1500 po	18	Fue 15	Desventaja	32,5 kg
Escudos					
Escudo	10 po	+2	—	—	3 kg

Ponerse y quitarse la armadura

El tiempo que lleva ponerse y quitarse cada armadura depende de la categoría de la misma.

Poner. El tiempo necesario para ponerse la armadura. Solo te beneficiarás de la CA de la armadura si dedicas todo el tiempo necesario para ponértela.

Quitar. El tiempo necesario para quitarse la armadura. Si alguien te ayuda, el tiempo se reduce a la mitad.

Ponerse y quitarse la armadura

Categoría	Poner	Quitar
Armadura ligera	1 minuto	1 minuto
Armadura media	5 minutos	1 minuto
Armadura pesada	10 minutos	5 minutos
Escudo	1 acción	1 acción

Armas

Tu clase te otorga una serie de competencias con armas, que reflejan en qué se especializa la clase y las herramientas que con mayor probabilidad usarás. Tanto si prefieres usar un arco largo como una espada larga, tu arma y tu capacidad de manejarla con efectividad podrían suponer la diferencia entre la vida y la muerte durante tus aventuras.

La tabla "Armas" muestra las armas más comunes en los mundos fantásticos, así como su precio, peso, el daño que causan cuando impactan y otras propiedades especiales que puedan poseer. Todas las armas se clasifican como de cuerpo a cuerpo o a distancia. Un **arma cuerpo a cuerpo** permite atacar a un objetivo que esté a 1,5 m o menos, mientras que un **arma a distancia** sirve para atacar a objetivos alejados.

Competencia con armas

Tu raza, clase y dotes te otorgan competencia con una serie de armas o categorías de armas. Las dos categorías son **sencillas** y **marciales**. La mayoría de las personas son competentes con las armas sencillas. En esta categoría se encuentran los garrotes, las mazas y otras armas que usan habitualmente los plebeyos. Para poder utilizar armas marciales, como pueden ser las espadas, hachas y armas de asta, es necesario un

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

entrenamiento más especializado. La mayor parte de los guerreros recurren a las armas marciales porque estas sacan el máximo partido a su entrenamiento y estilo de combate.

Si eres competente con un arma, podrás sumar el bonificador por competencia a la tirada de cualquier ataque que hagas con ella. Por tanto, si haces una tirada de ataque empleando un arma con la que no eres competente, no podrás sumar este bonificador a la tirada.

Propiedades de las armas

Muchas armas poseen propiedades especiales que afectan a su uso, tal y como se indica en la tabla "Armas".

A dos manos. Estas armas requieren el uso de las dos manos.

Alcance. Las armas que permiten hacer ataques a distancia muestran su alcance 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 objeto que esté más allá del alcance largo.

Arrojadiza. Si un arma tiene esta propiedad, puedes lanzarla para realizar un ataque a distancia. Si se trata de un arma cuerpo a cuerpo, harás las tiradas de ataque y de daño con el mismo modificador que emplearías para hacer un ataque cuerpo a cuerpo con el arma. Por ejemplo, si lanzas un hacha de mano, utilizarás tu Fuerza, pero si arrojas una daga, podrás elegir entre usar la Fuerza o la Destreza, ya que la daga también posee la propiedad "sutil".

Especial. Un arma con esta propiedad posee ciertas reglas inusuales que afectan a su uso, tal y como se explica en la descripción del arma (consulta "Armas especiales" en esta misma sección).

Gran alcance. Cuando empleas un arma de este tipo, tu alcance aumenta en 1,5 m, tanto al atacar como a efectos de ataques de oportunidad.

Ligera. Un arma ligera es pequeña y fácil de manejar, así que resulta ideal para luchar con dos armas.

Munición. Solo puedes realizar un ataque a distancia usando un arma con esta propiedad si tienes munición para ella. Cada vez que hagas un ataque, gastarás una unidad de munición. Extraer la munición de una aljaba, un estuche u otro contenedor forma parte del ataque (necesitas una mano libre para cargar un arma a una mano). Al final del combate, podrás recuperar la mitad de la munición usada si dedicas un minuto a buscar en el campo de batalla.

Si empleas un arma con esta propiedad para hacer un ataque cuerpo a cuerpo, se considerará un arma improvisada (consulta "Armas improvisadas" en esta misma sección). Además, una honda deberá estar cargada para hacer daño cuando se utilice de esta forma.

Pesada. Las criaturas Pequeñas tienen desventaja en las tiradas de ataque con armas pesadas. Su tamaño y peso hacen que sean demasiado voluminosas para que una criatura Pequeña las use con efectividad.

Recarga. Debido al tiempo que requiere recargar un arma con esta propiedad, cuando utilices una acción, acción adicional o reacción para atacar con ella, 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 con dos manos. Tras esta propiedad aparece entre paréntesis un valor de daño, que será el que uses cuando emplees esta arma a dos manos para hacer un ataque cuerpo a cuerpo.

Armas de plata

Algunos monstruos que poseen inmunidad o resistencia a las armas no mágicas son susceptibles a las de plata, por lo que los aventureros precavidos invertirán algo de dinero en bañar sus armas en este metal. Bañar en plata un arma o diez unidades de munición cuesta 100 po. Este coste representa no solo el precio de la plata, sino también el tiempo y habilidad necesarios para cubrir el arma de plata sin que esta pierda efectividad.

Armas especiales

A continuación se describen las armas que poseen reglas especiales.

Lanza de caballería. Tendrás desventaja si usas una lanza de caballería para atacar a un objetivo que esté a 1,5 m o menos de ti. Además, si no estás sobre una montura, necesitarás las dos manos para empuñarla.

Red. Una criatura Grande o más pequeña que sea impactada por una red quedará apresada hasta ser

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

liberada. Esta arma no tendrá efecto sobre objetivos sin forma definida o que sean de tamaño Enorme o mayor. Una criatura puede emplear su acción para hacer una prueba de Fuerza con CD 10. Si tiene éxito, podrá liberarse a sí misma o a otra criatura dentro de su alcance. Infligir 5 de daño cortante a la red (CA 10) también liberará a la criatura sin causarle daño alguno, pondrá fin al efecto y destruirá la red.

Cuando utilices una acción, una acción adicional o una reacción para atacar con una red, solo podrás realizar un ataque, incluso aunque normalmente pudieras hacer más de uno.

Armas improvisadas

A veces, los personajes no portarán sus armas y se verán obligados a atacar con cualquier cosa que tengan a mano. Un arma improvisada es cualquier objeto que puedas sujetar con una o las dos manos, como una botella rota, la pata de una mesa, una sartén, la rueda de una carreta o un goblin muerto.

Con frecuencia, las armas improvisadas se parecen tanto a las armas de verdad que pueden tratarse como tales. Por ejemplo, la pata de una mesa es muy similar a un garrote. A discreción de tu GM, un personaje competente con un arma puede usar un objeto similar como si fuera dicha arma y, así, utilizar su bonificador por competencia.

Los objetos que no se parecen a ningún arma hacen 1d4 de daño (tu GM elige el tipo de daño más apropiado para el objeto). Si un personaje usa un arma a distancia como arma cuerpo a cuerpo o lanza un arma que no sea arrojadiza, también causará 1d4 de daño. Si se arroja un arma improvisada, tendrá un alcance normal de 6 m y un alcance largo de 18 m.

Armas

Nombre	Precio	Daño	Peso	Propiedades
Armas cuerpo a cuerpo sencillas				
Bastón	2 pp	1d6 contundente	2 kg	Versátil (1d8)
Daga	2 po	1d4 perforante	0,5 kg	Arrojadiza (alcance 6/18), ligera, sutil
Garrote	1 pp	1d4 contundente	1 kg	Ligero
Garrote grande	2 pp	1d8 contundente	5 kg	A dos manos
Hacha de mano	5 po	1d6 cortante	1 kg	Arrojadiza (alcance 6/18), ligera
Hoz	1 po	1d4 cortante	1 kg	Ligera
Jabalina	5 pp	1d6 perforante	1 kg	Arrojadiza (alcance 9/36)
Lanza	1 po	1d6 perforante	1,5 kg	Arrojadiza (alcance 6/18), versátil (1d8)
Martillo ligero	2 po	1d4 contundente	1 kg	Arrojadizo (alcance 6/18), ligero
Maza	5 po	1d6 contundente	2 kg	—
Armas a distancia sencillas				
Arco corto	25 po	1d6 perforante	1 kg	A dos manos, munición (alcance 24/96)
Ballesta ligera	25 po	1d8 perforante	2,5 kg	A dos manos, munición (alcance 24/96), recarga
Dardo	5 pc	1d4 perforante	125 g	Arrojadizo (alcance 6/18), sutil
Honda	1 pp	1d4 contundente	—	Munición (alcance 9/36)
Armas cuerpo a cuerpo marciales				
Alabarda	20 po	1d10 cortante	3 kg	A dos manos, gran alcance, pesada
Cimitarra	25 po	1d6 cortante	1,5 kg	Ligera, sutil
Espada corta	10 po	1d6 perforante	1 kg	Ligera, sutil
Espada larga	15 po	1d8 cortante	1,5 kg	Versátil (1d10)
Espadón	50 po	2d6 cortante	3 kg	A dos manos, pesado
Estoque	25 po	1d8 perforante	1 kg	Sutil
Guja	20 po	1d10 cortante	3 kg	A dos manos, gran alcance, pesada
Hacha a dos manos	30 po	1d12 cortante	3,5 kg	A dos manos, pesada
Hacha de guerra	10 po	1d8 cortante	2 kg	Versátil (1d10)
Lanza de caballería	10 po	1d12 perforante	3 kg	Especial, gran alcance
Látigo	2 po	1d4 cortante	1,5 kg	Gran alcance, sutil
Lucero del alba	15 po	1d8 perforante	2 kg	—
Mangual	10 po	1d8 contundente	1 kg	—
Martillo de guerra	15 po	1d8 contundente	1 kg	Versátil (1d10)
Maza a dos manos	10 po	2d6 contundente	5 kg	A dos manos, pesada
Pica	5 po	1d10 perforante	9 kg	A dos manos, gran alcance, pesada
Pico de guerra	5 po	1d8 perforante	1 kg	—
Tridente	5 po	1d6 perforante	2 kg	Arrojadizo (alcance 6/18), versátil (1d8)

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Nombre	Precio	Daño	Peso	Propiedades
Armas a distancia marciales				
Arco largo	50 po	1d8 perforante	1 kg	A dos manos, munición (alcance 45/180), pesado
Ballesta de mano	75 po	1d6 perforante	1,5 kg	Ligera, munición (alcance 9/36), recarga
Ballesta pesada	50 po	1d10 perforante	9 kg	A dos manos, munición (alcance 30/120), pesada, recarga
Cerbatana	10 po	1 perforante	0,5 kg	Munición (alcance 7,5/30), recarga
Red	1 po	—	1,5 kg	Arrojadiza (alcance 1,5/4,5), especial

Equipo de aventureros

Esta sección describe objetos que poseen reglas especiales o requieren más explicaciones.

Abrojos. Puedes usar tu acción para esparcir una bolsa de abrojos sobre una superficie cuadrada de 1,5 m de lado. Todas las criaturas que entren en la zona deberán superar una tirada de salvación de Destreza con CD 15 o no podrán moverse más ese turno y sufrirán 1 de daño perforante. Al sufrir este daño, la velocidad caminando de la criatura se reduce en 3 m hasta que recupere al menos 1 punto de golpe. Sin embargo, si una criatura se desplaza por la zona a la mitad de su velocidad, no tendrá que hacer la tirada de salvación.

Aceite. El aceite suele venir en frascos de arcilla con capacidad para 0,5 l. Como acción, puedes esparcir el aceite de este frasco sobre una criatura que esté a 1,5 m o menos de ti o lanzarlo hasta a 6 m, lo que hará que el frasco se rompa con el impacto. En ambos casos, haz un ataque a distancia contra la criatura o el objeto y trata el aceite como un arma improvisada: si tienes éxito, el objetivo quedará cubierto de aceite. Si el objetivo sufre daño de fuego antes de que el aceite se seque (lo que ocurre tras 1 minuto), recibirá 5 de daño de fuego adicional debido al aceite ardiendo. También puedes derramar un frasco de aceite por el suelo, que cubrirá una zona de 1,5 m de lado, siempre y cuando la superficie esté nivelada. Si se prende, el aceite arderá durante 2 asaltos y causará 5 de daño de fuego a cualquier criatura que entre en la zona o acabe su turno en ella. Una criatura solo puede sufrir este daño una vez por turno.

Ácido. Como acción, puedes esparcir el contenido de este vial sobre una criatura que esté a 1,5 m o menos de ti o lanzarlo hasta a 6 m, lo que hará que el vial se rompa con el impacto. En ambos casos, haz un ataque a distancia contra una criatura u objeto y trata el ácido como un arma improvisada. Si impacta, el objetivo sufre 2d6 de daño de ácido.

Agua bendita. Como acción, puedes esparcir el contenido de este frasco sobre una criatura que esté a 1,5 m o menos de ti o lanzarlo hasta a 6 m, lo que hará que el frasco se rompa con el impacto. En ambos casos, haz un ataque a distancia contra la criatura y trata el agua bendita como un arma improvisada. Si el objetivo es un infernal o un muerto viviente, sufrirá 2d6 de daño radiante.

Los clérigos o los paladines pueden crear agua bendita si ejecutan un ritual especial. Este ritual lleva 1 hora, consume 25 po de plata en polvo y obliga al lanzador a gastar un espacio de conjuro de nivel 1.

Aljaba. Una aljaba puede contener hasta 20 flechas.

Antitoxina. La criatura que beba el contenido de este vial obtendrá ventaja en las tiradas de salvación contra veneno durante 1 hora. No tendrá efecto en muertos vivientes o autómatas.

Antorcha. Una antorcha arde durante 1 hora y emite luz brillante en un radio de 6 m y luz tenue otros 6 m más allá. Si realizas un ataque cuerpo a cuerpo con una antorcha encendida e impactas, causarás 1 de daño de fuego.

Ariete portátil. 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.

Balanza de mercader. Esta balanza incluye bandejas para depositar objetos y un juego de pesas que llega hasta el kilo. Puedes utilizarla para calcular el peso exacto de objetos pequeños, como pueden ser metales preciosos o mercancías, para así poder determinar su valor.

Bolas de metal. Puedes usar tu acción para esparcir estas pequeñas esferas metálicas, que vienen en una bolsita, sobre una superficie cuadrada y nivelada de 3 m de lado. Las criaturas que se muevan a través de la zona afectada deberán superar una tirada de salvación de Destreza con CD 10 o serán derribadas. Sin embargo, si una criatura se desplaza por la zona a la mitad de su velocidad, no tendrá que hacer la tirada de salvación.

Bolsa. Una bolsita de cuero o tela que puede contener hasta 20 balas de honda o 50 dardos

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

de cerbatana, entre otras cosas. Las bolsas con compartimentos para componentes de conjuros reciben el nombre de "saquitos de componentes" y se describen también en esta sección.

Cadena. Una cadena tiene 10 puntos de golpe. Para romperla, se debe superar una prueba de Fuerza con CD 20.

Caña de pescar. La caña viene acompañada de un sedal, corchos de pesca, anzuelos de acero, plomos, cebos de terciopelo y una sacadera.

Canalizador arcano. Un canalizador arcano es un objeto especial, diseñado para conducir el poder de los conjuros arcanos. Puede ser un orbe, un cristal, un cetro, un bastón fabricado específicamente con este fin, un trozo de madera con forma de varita o un objeto similar. Los brujos, hechiceros y magos pueden utilizar este objeto como canalizador mágico.

Canalizador druídico. Un canalizador druídico puede ser una rama de muérdago o acebo, una varita o un cetro hechos de tejo o de otra madera especial, un bastón cortado de una pieza de un árbol o un tótem que contenga plumas, pelo, huesos y dientes de animales sagrados. Los druidas pueden utilizar estos objetos como canalizadores mágicos.

Catalejo. Los objetos que se observan a través de un catalejo se ven al doble de su tamaño real.

Cerradura. La cerradura viene acompañada de una llave. Sin ella, una criatura competente con herramientas de ladrón puede forzar la cerradura si supera una prueba de Destreza con CD 15. Tu GM podría decidir que hay cerraduras mejores disponibles, pero serán más caras.

Cuerda. La cuerda, tanto si es de cáñamo como si es de seda, tiene 2 puntos de golpe y, para romperla, es necesaria una prueba de Fuerza con CD 17.

Esposas. Estos grilletes de metal pueden sujetar a una criatura Pequeña o Mediana. Para escapar de ellos hay que superar una prueba de Destreza con CD 20. Romperlos requiere superar una de Fuerza con CD 20. Cada juego de esposas viene con una llave. Sin ella, una criatura competente con herramientas de ladrón puede forzar la cerradura de las esposas si supera una prueba de Destreza con CD 15. Las esposas tienen 15 puntos de golpe.

Estuche para mapas o pergaminos. Esta caja de cuero cilíndrica puede contener hasta diez hojas de papel o cinco hojas de pergamino, enrolladas en ambos casos.

Estuche para virotes de ballesta. Esta caja de madera puede contener hasta veinte virotes de ballesta.

Fuego de alquimista. Este fluido pegajoso y adherente prende al entrar en contacto con el aire. Como acción, puedes lanzar este frasco hasta a 6 m, lo que hará que se rompa con el impacto. Haz un ataque a distancia contra una criatura u objeto y trata el fuego de alquimista como un arma improvisada. Si impacta, el objetivo sufre 1d4 de daño de fuego al principio de cada uno de sus turnos. Una criatura puede poner fin a este efecto si usa su acción para realizar una prueba de Destreza con CD 10 para extinguir las llamas.

Lámpara. Esta lámpara emite luz brillante en un radio de 4,5 m y luz tenue 9 m más allá. Puede estar encendida hasta 6 horas con un frasco (0,5 l) de aceite.

Libro. Un libro podría contener poemas, registros históricos, información perteneciente a un ámbito de conocimiento concreto, diagramas y notas sobre artilugios gnomos o prácticamente cualquier cosa que se pueda representar mediante texto o imágenes. Un libro que contenga conjuros recibe el nombre de "libro de conjuros" y se describe a continuación.

Libro de conjuros. Indispensable para los magos, un libro de conjuros es un tomo encuadernado en cuero con 100 páginas de vitela en blanco, adecuadas para escribir conjuros.

Linterna de ojo de buey. Esta linterna emite una luz brillante en un cono de 18 m y luz tenue otros 18 m más allá. Puede estar encendida hasta 6 horas con un frasco (0,5 l) de aceite.

Linterna sorda. Esta linterna emite luz brillante en un radio de 9 m y luz tenue otros 9 m más allá. Puede estar encendida hasta 6 horas con un frasco (0,5 l) de aceite. Como acción, puedes cubrir la abertura con la tapa y hacer que solo emita luz tenue en un radio de 1,5 m.

Lupa. Esta lente te permite observar con más detalle objetos pequeños. También puede sustituir al chispero y pedernal para encender un fuego. 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 ponga en marcha. Además, la lupa te da ventaja en las pruebas de característica para tasar o inspeccionar un objeto pequeño o muy detallado.

Palanqueta. Una palanqueta te da ventaja en aquellas pruebas de Fuerza en las que resulte útil hacer palanca.

Poción de curación. Un personaje que beba el fluido mágico de color rojo de este vial recuperará 2d4 + 2 puntos de golpe. Tanto beber como administrar la poción a otro requiere una acción.

Polipasto. Un conjunto de poleas recorridas por un cable que termina en un gancho, que se puede fijar a un objeto. Un polipasto te permite alzar cuatro

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

veces el peso que podrías levantar en condiciones normales.

Raciones. Las raciones contienen alimentos secos que resisten viajes largos, como cecina, fruta deshidratada, galletas y nueces.

Saquito de componentes. Una pequeña bolsa hermética de cuero para el cinturón con bolsillos que contienen todos los componentes materiales y otros objetos especiales necesarios para lanzar conjuros. No incluye los componentes que tengan un coste específico (estos se indican en la descripción de cada conjuro).

Símbolo sagrado. Un símbolo sagrado es la representación de un dios o un panteón. Puede tratarse de un amuleto con la forma del dios, o del mismo símbolo, pero cuidadosamente grabado o esculpido en un escudo, o de una cajita que contenga un fragmento de una reliquia sagrada. El apéndice MJ-B, "Panteones histórico-fantásticos", indica los símbolos que normalmente se asocian a los muchos dioses de multiverso. Un clérigo o un paladín puede utilizar un símbolo sagrado como canalizador mágico. Para ello, el lanzador deberá sostener el símbolo en la mano, llevarlo bien visible en alguna parte del cuerpo o sujetar un escudo que lo tenga grabado.

Tienda. Una lona bajo la que guarecerse, sencilla y transportable, en la que pueden dormir dos personas.

Trampa para cazar. Puedes usar tu acción para armar esta trampa: un anillo de afilados dientes de acero que se cierra cuando una criatura pisa la placa de presión que está 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 dejará de moverse. 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 con CD 13. Si tiene éxito, podrá liberarse a sí misma o a otra criatura dentro de su alcance. Cada prueba fallida causa 1 de daño perforante a la criatura atrapada.

Utensilios de cocina. Esta caja de hojalata contiene una copa y cubiertos sencillos. Se cierra al unirse dos mitades, una de las cuales puede servir como sartén y la otra, como plato o cuenco poco profundo.

Útiles de escalada. Entre estos útiles se incluyen pitones especiales, puntas para las botas y un arnés. Puedes usar una acción para anclarte mediante estos útiles. Cuando lo hayas hecho, no podrás caer más de 7,5 m desde el punto en el que te ancles y no podrás subir más de 7,5 m de ese punto sin desanclarte.

Útiles de sanador. Este saquito de cuero contiene vendas, ungüentos y tablillas. Puedes utilizarlo diez veces. Como acción, puedes gastar uno de estos diez usos para estabilizar a una criatura que tenga 0 puntos de golpe, sin necesidad de hacer una prueba de Sabiduría (Medicina).

Vela. Emite luz brillante en un radio de 1,5 m y luz tenue 1,5 m más allá durante 1 hora.

Veneno básico. Puedes usar el veneno que contiene este vial para impregnar con él un arma cortante o perforante o hasta tres unidades de munición. Aplicar el veneno requiere una acción. Cualquier criatura impactada por el arma o munición envenenadas deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 10 o sufrirá 1d4 de daño de veneno. Una vez aplicado, el veneno mantiene su efectividad durante 1 minuto antes de secarse.

Yesquero. Esta pequeña caja contiene un pedernal, un chispero y yescas (normalmente, tela seca untada en aceite) que se utilizan para encender un fuego. Utilizar el yesquero para prender una antorcha (o cualquier otra cosa altamente inflamable) requiere una acción. Encender cualquier otro tipo de fuego lleva 1 minuto.

Equipo de aventureros

Objeto	Precio	Peso
Ábaco	2 po	1 kg
Abrojos (bolsa de 20)	1 po	1 kg
Aceite (frasco)	1 pp	0,5 kg
Ácido (vial)	25 po	0,5 kg
Agua bendita (frasco)	25 po	0,5 kg
Aljaba	1 po	0,5 kg
Anillo de sellar	5 po	—
Antitoxina (vial)	50 po	—
Antorcha	1 pc	0,5 kg
Ariete portátil	4 po	17,5 kg
Balanza de mercader	5 po	1,5 kg
Barril	2 po	35 kg
Bolas de metal (bolsa de 1000)	1 po	1 kg
Bolsa	5 pp	0,5 kg
Botella de cristal	2 po	1 kg
Cadena (3 m)	5 po	5 kg
Campana	1 po	—
Caña de pescar	1 po	2 kg

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Objeto	Precio	Peso
Canalizadores arcanos		
Bastón	5 po	2 kg
Cristal	10 po	0,5 kg
Orbe	20 po	1,5 kg
Vara	10 po	1 kg
Varita	10 po	0,5 kg
Canalizadores druídicos		
Bastón de madera	5 po	2 kg
Rama de muérdago	1 po	—
Tótem	1 po	—
Varita de tejo	10 po	0,5 kg
Cantimplora	2 pp	2,5 kg (llena)
Catalejo	1000 po	0,5 kg
Cerradura	10 po	0,5 kg
Cesta	4 pp	1 kg
Cofre	5 po	12,5 kg
Cubo	5 pc	1 kg
Cuerda de cáñamo (15 m)	1 po	5 kg
Cuerda de seda (15 m)	10 po	2,5 kg
Escalera (3 m)	1 pp	12,5 kg
Espejito de acero	5 po	250 g
Esposas	2 po	3 kg
Estuche para mapa o pergamino	1 po	0,5 kg
Estuche para virotes de ballesta	1 po	0,5 kg
Frasco o jarra	2 pc	0,5 kg
Fuego de alquimista (frasco)	50 po	0,5 kg
Garfio de escalada	2 po	2 kg
Jabón	2 pc	—
Jarro o cántaro	2 pc	2 kg
Lacre	5 pp	—
Lámpara	5 pp	0,5 kg
Libro	25 po	2,5 kg
Libro de conjuros	50 po	1,5 kg
Linterna de ojo de buey	10 po	1 kg
Linterna sorda	5 po	1 kg
Lupa	100 po	—
Manta	5 pp	1,5 kg
Martillo	1 po	1,5 kg
Mazo	2 po	5 kg
Mochila	2 po	2,5 kg
Munición		
Balas de honda (20)	4 pc	0,75 kg
Dardos de cerbatana (50)	1 po	0,5 kg
Flechas (20)	1 po	0,5 kg
Virotes de ballesta (20)	1 po	0,75 kg
Olla de hierro	2 po	5 kg
Pala	2 po	2,5 kg
Palanqueta	2 po	2,5 kg
Papel (una hoja)	2 pp	—
Perfume (un vial)	5 po	—
Pergamino (una hoja)	1 pp	—
Petate	1 po	3,5 kg
Pico de minero	2 po	5 kg
Piedra de afilar	1 pc	0,5 kg
Pinchos de hierro (10)	1 po	2,5 kg
Pitón	5 pc	125 g

Objeto	Precio	Peso
Pluma (para escribir)	2 pc	—
Poción de curación	50 po	250 g
Polipasto	1 po	2,5 kg
Raciones (1 día)	5 pp	1 kg
Reloj de arena	25 po	0,5 kg
Ropas comunes	5 pp	1,5 kg
Ropas de calidad	15 po	3 kg
Ropas de viaje	2 po	2 kg
Ropas, disfraz	5 po	2 kg
Saco	1 pc	250 g
Saquito de componentes	25 po	1 kg
Silbato de supervivencia	5 pc	—
Símbolos sagrados		
Amuleto	5 po	0,5 kg
Emblema	5 po	—
Relicario	5 po	1 kg
Tienda para dos personas	2 po	10 kg
Tinta (frasco de 30 ml)	10 po	—
Tiza (1 trozo)	1 pc	—
Trampa para cazar	5 po	12,5 kg
Túnica	1 po	2 kg
Utensilios de cocina	2 pp	0,5 kg
Útiles de escalada	25 po	6 kg
Útiles de sanador	5 po	1,5 kg
Vara (3 m)	5 pc	3,5 kg
Vela	1 pc	—
Veneno básico (vial)	100 po	—
Vial	1 po	—
Yesquero	5 pp	0,5 kg

Capacidad de los contenedores

Contenedor	Capacidad
Barril	160 l de líquido, 0,12 m^3 de sólido
Bolsa	0,006 m^3/3 kg de equipo
Botella	0,75 l de líquido
Cantimplora	2 l de líquido
Cesta	0,06 m^3/20 kg de equipo
Cofre	0,3 m^3/150 kg de equipo
Cubo	12 l de líquido, 0,015 m^3 de sólido
Frasco o jarra	0,5 l de líquido
Jarro o cántaro	4 l de líquido
Mochila*	0,03 m^3/15 kg de equipo
Olla de hierro	4 l de líquido
Saco	0,03 m^3/15 kg de equipo
Vial	120 ml de líquido

* También puedes atar objetos, como un petate o un rollo de cuerda, al exterior de una mochila.

Paquetes de equipo

El equipo inicial que obtienes gracias a tu clase incluye varios elementos útiles de equipo de aventurero, agrupados en un paquete. A continuación se muestra el contenido de estos paquetes. Al comprar tu equipo inicial, puedes adquirir

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

un paquete por el precio mostrado, que podría incluso ser más barato que comprar los objetos por separado.

Paquete de artista (40 po). Incluye una mochila, un petate, 2 disfraces, 5 velas, raciones para 5 días, una cantimplora y útiles para disfrazarse.

Paquete de diplomático (39 po). Incluye un cofre, 2 estuches para mapas o pergaminos, una muda de ropas de calidad, una botella de tinta, una pluma, una lámpara, 2 frascos de aceite, 5 hojas de papel, un vial de perfume, lacre y jabón.

Paquete de erudito (40 po). Incluye una mochila, un libro de algún saber concreto, una botella de tinta, una pluma, 10 hojas de pergamino, una bolsita con arena y un cuchillo pequeño.

Paquete de explorador (10 po). Incluye una mochila, un petate, utensilios de cocina, un yesquero, 10 antorchas, raciones para 10 días y una cantimplora. Además, el paquete tiene una cuerda de cáñamo de 15 m enganchada en un lado.

Paquete de explorador de mazmorras (12 po). Incluye una mochila, una palanqueta, un martillo, 10 pitones, 10 antorchas, un yesquero, raciones para 10 días y una cantimplora. Además, el paquete tiene una cuerda de cáñamo de 15 m enganchada en un lado.

Paquete de ladrón (16 po). Incluye una mochila, una bolsa con 1000 bolas de metal, 3 m de cordel, una campana, 5 velas, una palanqueta, un martillo, 10 pitones, una linterna sorda, 2 frascos de aceite, raciones para 5 días, un yesquero y una cantimplora. Además, el paquete tiene una cuerda de cáñamo de 15 m enganchada en un lado.

Paquete de sacerdote (19 po). Incluye una mochila, una manta, 10 velas, un yesquero, una caja para limosnas, 2 barras de incienso, un incensario, vestiduras, raciones para 2 días y una cantimplora.

Herramientas

Las herramientas te permiten realizar algo que de otra forma estaría fuera de tu alcance, como fabricar o reparar un objeto, falsificar un documento o forzar una cerradura. Tu raza, clase, trasfondo o dotes pueden hacerte competente con ciertas herramientas. La competencia con una herramienta te permite sumar tu bonificador por competencia a cualquier prueba de característica que hagas con dicha herramienta. Hay que tener en cuenta que el uso de herramientas no está atado a una única característica, ya que la competencia con ellas representa un conocimiento amplio sobre su empleo. De este modo, tu GM podría pedirte que realices una prueba de Destreza para tallar detalles delicados con unas herramientas de ebanista, mientras que esculpir algo a partir de una madera especialmente dura podría requerir una prueba de Fuerza.

Herramientas

Objeto	Precio	Peso
Herramientas de artesano		
Herramientas de albañil	10 po	4 kg
Herramientas de alfarero	10 po	1,5 kg
Herramientas de carpintero	8 po	3 kg
Herramientas de cartógrafo	15 po	3 kg
Herramientas de curtidor	5 po	2,5 kg
Herramientas de ebanista	1 po	2,5 kg
Herramientas de herrero	20 po	4 kg
Herramientas de joyero	25 po	1 kg
Herramientas de manitas	50 po	5 kg
Herramientas de soplador de vidrio	30 po	2,5 kg
Herramientas de tejedor	1 po	2,5 kg
Herramientas de zapatero	5 po	2,5 kg
Suministros de alquimista	50 po	4 kg
Suministros de calígrafo	10 po	2,5 kg
Suministros de cervecero	20 po	4,5 kg
Suministros de pintor	10 po	2,5 kg
Útiles de cocinero	1 po	4 kg
Útiles para disfrazarse	25 po	1,5 kg
Útiles para falsificar	15 po	2,5 kg
Herramientas de ladrón	25 po	0,5 kg
Herramientas de navegante	25 po	1 kg
Instrumentos musicales		
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
Juegos		
Dados	1 pp	—
Naipes	5 pp	—
Útiles de envenenador	50 po	1 kg
Útiles de herborista	5 po	1,5 kg
Vehículos (terrestres o acuáticos)	*	*

* Consulta la sección “Monturas y vehículos”.

Herramientas de artesano. Estas herramientas especiales consisten en los objetos necesarios para llevar a cabo las tareas propias de un oficio. La tabla muestra ejemplos de las herramientas más habituales que proporcionan los útiles apropiados para una profesión concreta. La competencia con las herramientas de un oficio te permite sumar tu bonificador por competencia a cualquier prueba de característica que hagas con dichas herramientas, siempre y cuando las emplees en tareas de la profesión correspondiente. Cada tipo de

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

herramientas de artesano requiere su propia competencia independiente.

Herramientas de ladrón. Este conjunto de herramientas incluye una lima pequeña, un juego de ganzúas, un espejito con un asa metálica, una serie de tijeras de punta estrecha y unas tenazas. Si tienes competencia con estas herramientas, podrás sumar tu bonificador por competencia a las pruebas de característica para desarmar trampas o forzar cerraduras.

Herramientas de navegante. Estos instrumentos se utilizan para orientarse en el mar. Si eres competente con ellos, podrás planear la ruta de un barco e interpretar cartas náuticas, además de sumar tu bonificador por competencia a cualquier prueba de característica que hagas para evitar perderte en el mar.

Instrumentos musicales. La tabla muestra ejemplos de los instrumentos musicales más comunes. Si eres competente con uno en concreto, puedes sumar tu bonificador por competencia a las pruebas de característica que hagas para tocar música con él. Los bardos pueden utilizar un instrumento musical como canalizador mágico. Cada tipo de instrumento requiere su propia competencia independiente.

Juegos. Esta categoría de objetos incluye varios tipos de juegos de azar, normalmente basados en dados o cartas (como la Apuesta de los Tres Dragones). En la tabla "Herramientas" aparecen algunos ejemplos comunes, pero existen otros. Si eres competente con un juego, puedes sumar tu bonificador por competencia a las pruebas de característica que hagas para jugar con él. Cada tipo de juego requiere su propia competencia independiente.

Útiles de envenenador. Los útiles de envenenador incluyen viales, productos químicos y todo el equipo necesario para crear venenos. La competencia con estos útiles te permite sumar tu bonificador por competencia a las pruebas de característica que hagas para fabricar o usar venenos.

Útiles de herborista. Este conjunto de objetos incluye una gran variedad de herramientas utilizadas por los herboristas para crear remedios y pociones, como pueden ser unas cizallas, un mortero, bolsas y viales. La competencia con estos útiles te permite sumar tu bonificador por competencia a las pruebas de característica que hagas para identificar o aplicar hierbas. Además, se necesita competencia con estos útiles para elaborar antitoxinas y *pociones de curación*.

Útiles para disfrazarse. Esta bolsa con productos de maquillaje, tinte para el pelo y pequeños accesorios te ayuda a disfrazarte y cambiar así tu apariencia. La competencia con estos útiles te permite sumar tu bonificador por competencia a las pruebas de característica para crear un disfraz que engañe a la vista.

Útiles para falsificar. Esta cajita contiene varios tipos de papeles y pergaminos, plumas y tintas, sellos y lacres, y láminas de oro y plata, además de otros materiales necesarios para crear falsificaciones de documentos que resulten convincentes. La competencia con estos útiles te permite sumar tu bonificador por competencia a las pruebas de característica que hagas para falsificar un documento.

Monturas y vehículos

Una buena 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 velocidad y la capacidad de carga base de cada animal.

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.

En los mundos fantásticos hay monturas que no aparecen enumeradas aquí, pero son inusuales y no suelen estar a la venta. Algunas pueden ser bestias voladoras (pegasos, grifos, hipogrifos y animales similares) e incluso monturas acuáticas (caballitos de mar gigantes, por ejemplo). Hacerse con una montura así suele implicar conseguir un huevo y criar uno mismo a la criatura, forjar un pacto con una entidad poderosa o negociar con la propia montura.

Barda. La barda es una armadura diseñada para proteger la cabeza, el cuello, el pecho y el cuerpo de un animal. Cualquier tipo de armadura de la tabla "Armaduras" puede comprarse en forma de barda. Su precio será cuatro veces el de la armadura equivalente para humanoides y su peso será el doble.

Sillas. Las sillas de montar militares afianzan bien al jinete, por lo que te permitirán combatir sin caerte. Además, te otorgan ventaja en cualquier prueba realizada para permanecer sobre la montura. Se necesita una silla exótica para montar en bestias acuáticas o voladoras.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Competencia con un vehículo. Si eres competente con un vehículo concreto (terrestre o acuático), podrás sumar tu bonificador por competencia a cualquier prueba que hagas para controlarlo en circunstancias difíciles.

Barcos de remos. Los botes de remos y las barcazas 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 barcos no pueden remar a contracorriente si esta es significativa, aunque podrían ser arrastrados río arriba por animales de tiro desde la orilla. Un bote de remos pesa 50 kg, por si los aventureros quieren cargar con uno en tierra.

Monturas y otros animales

Elemento	Precio	Velocidad	Capacidad de carga
Burro o mula	8 po	12 m	210 kg
Caballo de guerra	400 po	18 m	270 kg
Caballo de monta	75 po	18 m	240 kg
Caballo de tiro	50 po	12 m	270 kg
Camello	50 po	15 m	240 kg
Elefante	200 po	12 m	660 kg
Mastín	25 po	12 m	97,5 kg
Poni	30 po	12 m	112,5 kg

Arreos, arneses y vehículos tirados por animales

Elemento	Precio	Peso
Alforjas	4 po	4 kg
Alimento (por día)	5 pc	5 kg
Barda	×4	×2
Bocado y bridas	2 po	0,5 kg
Carreta	15 po	100 kg
Carro	35 po	200 kg
Carro de guerra	250 po	50 kg
Carruaje	100 po	300 kg
Estabulado (por día)	5 pp	—
Silla		
De monta	10 po	12,5 kg
De tiro	5 po	7,5 kg
Exótica	60 po	20 kg
Militar	20 po	15 kg
Trineo	20 po	150 kg

Vehículos acuáticos

Objeto	Precio	Velocidad
Barcaza	3000 po	1,5 km/h
Bote de remos	50 po	2,25 km/h
Drakkar	10 000 po	4,5 km/h
Galera	30 000 po	6 km/h
Navío de guerra	25 000 po	3,75 km/h
Velero	10 000 po	3 km/h

Mercancías

La mayor parte de la fortuna no se mide en monedas, sino en ganado, grano, tierras y derechos de cobro de impuestos o de acceso a recursos (como una mina o un bosque).

Los gremios, los nobles y la realeza regulan el comercio. A las compañías privilegiadas se les concede el derecho a comerciar en ciertas rutas, enviar barcos de mercancías a determinados puertos o comprar y vender productos concretos. Los gremios fijan los precios de los bienes y servicios que controlan, además de determinar quién puede o no ofrecerlos. Por último, los comerciantes acostumbran a intercambiar mercancías directamente, sin recurrir a la moneda. La tabla "Mercancías" muestra el precio de los bienes que se intercambian con más frecuencia.

Mercancías

Precio	Bienes
1 pc	0,5 kg de trigo
2 pc	0,5 kg de harina o un pollo
5 pc	0,5 kg de sal
1 pp	0,5 kg de hierro o 0,8 m^2 de lona
5 pp	0,5 kg de cobre o 0,8 m^2 de tela de algodón
1 po	0,5 kg de jengibre o una cabra
2 po	0,5 kg de canela o pimienta, o una oveja
3 po	0,5 kg de clavo o un cerdo
5 po	0,5 kg de plata o 0,8 m^2 de lino
10 po	0,8 m^2 de seda o una vaca
15 po	0,5 kg de azafrán o un buey
50 po	0,5 kg de oro
500 po	0,5 kg de platino

Gastos

Cuando no están descendiendo hacia las profundidades de la tierra, explorando ruinas en busca de tesoros perdidos o haciendo la guerra contra la oscuridad que se cierne sobre el mundo, los aventureros también se ocupan de asuntos más mundanos. Incluso en los mundos fantásticos, la gente necesita cubrir sus necesidades básicas, como son el sustento, la vestimenta y un lugar

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

donde cobijarse. Todo eso cuesta dinero, aunque ciertos niveles de vida son más caros que otros.

Gastos relativos al nivel de vida

Los gastos relativos al nivel de vida son una forma fácil de tener en cuenta el coste asociado a vivir en un mundo fantástico. Cubren el alojamiento, la comida, la bebida y el resto de tus necesidades básicas. Además, también incluyen el coste de mantener tu equipo en buen estado para poder emprender una aventura cuando surja la ocasión.

Al principio de cada semana o cada mes (tú eliges), escoge un nivel de vida de entre los de la tabla "Gastos relativos al nivel de vida" y paga el precio que se indica en esta para poder mantenerlo. Los precios se indican por día. De este modo, si quieres calcular el coste de un periodo de treinta días, tendrás que multiplicar la cantidad indicada por treinta. Puedes cambiar tu nivel de vida de un periodo al siguiente, en función de tus fondos, o mantenerlo durante toda la trayectoria de tu personaje.

El nivel de vida que elijas puede tener repercusiones. Vivir rodeado de lujos podría ayudarte a hacer contactos con los ricos y los poderosos, pero a cambio llamarás la atención de los ladrones. Y, viceversa, vivir modestamente te permitirá evitar a los delincuentes, aunque te será difícil conseguir amistades poderosas.

Gastos relativos al nivel de vida

Nivel de vida	Coste por día
Deplorable	—
Miserable	1 pp
Pobre	2 pp
Modesto	1 po
Cómodo	2 po
Lujoso	4 po
Aristocrático	10 po como mínimo

Deplorable. Vives en condiciones inhumanas. Como no dispones de ningún sitio al que poder llamar hogar, te cobijas donde puedes, ya sea colándote en graneros, metiéndote en cajas viejas y dependiendo de la caridad de quienes poseen más que tú. Un nivel de vida deplorable te expone a muchos peligros. La violencia, las enfermedades y el hambre te siguen adonde quiera que vayas. Otros en la misma situación codician tus armaduras, armas y el equipo de aventurero, que son una fortuna para sus estándares. La mayoría de la gente no repara en ti.

Miserable. Vives en un establo con goteras, una cabaña con el suelo de barro en las afueras de la ciudad o en una pensión infestada de ratas en la peor parte del pueblo. Aunque estás protegido de los elementos, resides en un entorno desesperado y, a veces, violento, en lugares plagados de enfermedades, hambre y desgracia. La mayoría de la gente no repara en ti y disfrutas de poca protección legal. Muchos de los que viven en estas circunstancias han sufrido alguna desgracia terrible. Es posible que estén trastornados, posean la marca de un exiliado o padezcan alguna enfermedad.

Pobre. Llevar un nivel de vida pobre implica que no disfrutas de las comodidades asociadas a una comunidad estable. Un alojamiento y comida sencillos, ropas harapientas y condiciones impredecibles tienen como consecuencia una existencia que, aunque suficiente, probablemente sea desagradable. Quizá te cobijes en una habitación de un albergue para indigentes o en una sala común en el piso de arriba de una taberna. Disfrutas de cierto grado de protección legal, pero eso no te libra de tener que lidiar con la violencia, la delincuencia y las enfermedades. Las personas de este nivel de vida suelen trabajar como peones sin cualificación, vendedores ambulantes, ladrones, mercenarios y otras profesiones de mala reputación.

Modesto. Un nivel de vida modesto te permite vivir alejado de los peores barrios y mantener tu equipo en buen estado. Resides de alquiler en una de las partes más antiguas de la ciudad, en una habitación de una casa de huéspedes, posada o templo. No pasas hambre ni sed y, aunque vives de forma sencilla, tu entorno está limpio. Entre las personas que viven de forma modesta se encuentran los soldados con familia, los obreros, los estudiantes, los sacerdotes y los magos de poca habilidad.

Cómodo. Llevar un nivel de vida cómodo implica que puedes permitirte ropas de mejor calidad y mantener tu equipo sin muchos problemas. Vives en una casa pequeña en un barrio de clase media o en una habitación privada de una posada decente. Te relacionas con comerciantes, profesionales cualificados y oficiales del ejército.

Lujoso. Un nivel de vida lujoso se traduce en una existencia llena de opulencia, aunque quizá no hayas alcanzado el estatus social asociado a los bienes de abolengo de la nobleza o la realeza. Vives a un nivel comparable al de un comerciante de éxito, un vasallo que disfruta del favor de la casa real o el propietario de varios negocios menores. Posees un alojamiento muy digno, que suele ser una casa espaciosa en un

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

buen barrio de la ciudad o una *suite* en una posada de calidad. Es probable que tengas varios sirvientes.

Aristocrático. Vives una existencia de abundancia y comodidades. Te mueves en los mismos círculos que los más poderosos de tu comunidad. Disfrutas de un alojamiento excelente, quizá una mansión en la mejor zona de la ciudad o varias habitaciones en la posada más lujosa. Cenas en los mejores restaurantes, vistes a la moda, con ropas hechas por los sastres más hábiles, y posees sirvientes que atienden todas tus necesidades. Recibes invitaciones para asistir a los eventos sociales de los ricos y los poderosos y pasas las tardes en compañía de políticos, líderes gremiales, sumos sacerdotes y nobles. A cambio, también lidias con la traición y los engaños más ruines. Cuanta más riqueza poseas, más probabilidad existe de que te arrastren las intrigas políticas, ya sea como peón o como participante.

Autosuficiencia

Los gastos y niveles de vida descritos aquí asumen que pasas el tiempo entre aventuras en una población utilizando los servicios que te puedes permitir: pagas la comida y el alojamiento, remuneras a los lugareños para que afilen tu espada y reparen tu armadura, etc. Sin embargo, algunos personajes podrían preferir pasar el tiempo lejos de la civilización, buscando su propio sustento (cazando o forrajeando) y reparando su equipo ellos mismos.

Vivir así no cuesta dinero, pero exige mucho tiempo. Si pasas el tiempo entre aventuras ejerciendo una profesión, puedes subsistir como en el nivel de vida "pobre". Si eres competente en la habilidad Supervivencia, podrás vivir como en el nivel de vida "cómodo".

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. Estos precios se incluyen en los gastos totales de tu nivel de vida.

Comida, bebida y alojamiento

Elemento	Precio
Banquete (por persona)	10 po
Carne, trozo	3 pp
Cerveza	
Barril	2 pp
Jarra	4 pc
Comidas (por día)	
Miserables	3 pc
Pobres	6 pc
Modestas	3 pp
Copiosas	5 pp
Lujosas	8 pp
Aristocráticas	2 po
Estancia en posada (por día)	
Miserable	7 pc
Pobre	1 pp
Modesta	5 pp
Cómoda	8 pp
Lujosa	2 po
Aristocrática	4 po
Pan, hogaza	2 pc
Queso, trozo	1 pp
Vino	
Común (jarra)	2 pp
De calidad (botella)	10 po

Servicios

Los aventureros pueden pagar a determinados personajes no jugadores para que les ayuden o hagan algo en su lugar en diversas circunstancias. La mayoría de asalariados de este tipo tienen habilidades bastante comunes, aunque algunos son maestros en un oficio o artesanía, y unos pocos son expertos que poseen habilidades típicas de un aventurero.

Los tipos de asalariados más básicos aparecen en la tabla "Servicios". También puede contratarse a cualquier persona de entre la enorme variedad de gente que habita un pueblo o ciudad típicos para que haga una tarea concreta. Por ejemplo, un mago podría pagar a un carpintero para construir un cofre elaborado (y una réplica en miniatura del mismo) con el fin de usar ambos para lanzar el conjuro *cofre oculto*. Un guerrero podría encargar a un herrero la forja de una espada especial. Un bardo podría pedir a un sastre que tejiera unos ropajes exquisitos para su próxima actuación ante el duque.

Otros asalariados pueden prestar servicios más especializados o que impliquen peligro. Tanto unos mercenarios contratados para ayudar a los personajes a derrotar a un ejército hobgoblin como unos eruditos a los que se les encomienda investigar un saber antiguo o esotérico serán asalariados. Si un aventurero de nivel alto se ha establecido en una fortaleza de algún tipo, podría querer contratar un equipo completo de sirvientes y agentes para encargarse de gestionar el lugar: desde un administrador o castellano hasta los mozos que se ocupan de limpiar los establos. Estos asalariados suelen disfrutar de un contrato de larga duración, que incluye un lugar en el que vivir como parte de su remuneración.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Servicios

Servicio	Remuneración
Asalariado	
Cualificado	2 po al día
No cualificado	2 pp al día
Mensajero	1 o 2 pc por kilómetro
Pasaje en un barco	6 pc por kilómetro
Peaje por camino o entrada	1 pc
Viaje en carruaje	
Dentro de una ciudad	1 pc
Entre poblaciones	2 pc por kilómetro

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 paga indicada es el mínimo y algunos asalariados expertos podrían exigir más. A los asalariados no cualificados se les contrata para trabajos no especializados que no precisan de una habilidad concreta y pueden ser obreros, porteadores, criados y trabajadores similares.

Servicios de lanzamiento de conjuros

Las personas capaces de lanzar conjuros no pueden considerarse simples asalariados. Se podría encontrar a alguien dispuesto a lanzar un conjuro a cambio de dinero o favores, pero no suele ser fácil y los precios no están tipificados. Como norma general, cuanto más alto sea el nivel del conjuro deseado, más difícil será localizar a alguien que pueda lanzarlo y más costará.

Resultará fácil encontrar en una ciudad o pueblo grande a alguien capaz de lanzar conjuros de niveles 1 o 2 relativamente comunes, como pueden ser *curar heridas* o *identificar*, y este servicio podría costar entre 10 y 50 piezas de oro (más el precio de cualquier componente material caro). Sin embargo, para dar con una persona dispuesta a lanzar un conjuro de un nivel superior, tal vez haya que viajar a una ciudad muy grande, que quizá tenga una universidad o un templo importante. Además, una vez encontrado, el lanzador podría exigir algún servicio como pago. En muchas ocasiones, estos servicios serán cosas que solo los aventureros pueden hacer, como recuperar un objeto raro de una ubicación peligrosa o atravesar una región infestada de monstruos para entregar algo importante en un asentamiento remoto.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Dotes

Una dote representa un talento o un aspecto en el que el personaje tiene gran experiencia, lo cual le proporciona capacidades especiales. Engloba entrenamiento, práctica y capacidades que van más allá de las que proporciona una clase.

En ciertos niveles, tu clase te proporciona el rasgo Mejora de Característica. Si usas la regla opcional de las dotes, puedes renunciar a ese rasgo para elegir una dote en su lugar. Solo puedes escoger una dote una vez, a menos que su descripción diga lo contrario.

Para poder elegir esa dote, debes cumplir cualquier requisito que se especifique. Si alguna vez pierdes el requisito de una dote, no podrás usarla hasta que lo recuperes. Por ejemplo, la dote Apresador requiere tener una Fuerza de 13 o más. Si tu fuerza se reduce a menos de 13 por cualquier motivo (por ejemplo, debido a una maldición), no te podrás beneficiar de la dote Apresador hasta recuperar tu Fuerza.

Apresador

Requisito: Fuerza 13 o más

Has desarrollado las habilidades necesarias para pelear bien en distancias muy cortas. Obtienes los siguientes beneficios:

- Tienes ventaja en las tiradas de ataque contra una criatura a la que estés agarrando.
- Puedes emplear tu acción para inmovilizar a una criatura a la que tengas agarrada. Para ello, haz otra prueba de agarrar. Si la superas, la criatura y tú estaréis apresados hasta que el agarre termine.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Uso de las puntuaciones de característica

Las seis características proporcionan una breve descripción de las capacidades físicas y mentales de una criatura:

- **Fuerza**, que mide el poderío físico.
- **Destreza**, que mide la agilidad.
- **Constitución**, que mide el aguante.
- **Inteligencia**, que mide la capacidad para razonar y la memoria.
- **Sabiduría**, que mide la percepción y la perspicacia.
- **Carisma**, que mide lo fuerte que es la personalidad.

¿Tu personaje es musculosa y perspicaz? ¿Brillante y carismática? ¿Ágil y resistente? Las puntuaciones de característica definen estas cualidades: los puntos fuertes y débiles de una criatura.

Las tres tiradas principales del juego (la prueba de característica, la tirada de salvación y la tirada de ataque) se basan en las seis puntuaciones de característica. La regla básica que rige estas tiradas es la siguiente: tira 1d20, añade un modificador por característica derivado de una de las seis puntuaciones de característica y compara el total con un número objetivo.

Puntuaciones de característica y modificadores

Cada una de las características de una criatura tiene una puntuación, un número que define la magnitud de esa característica. Una puntuación de característica no es tan solo una medida de las capacidades innatas, sino que también tiene en cuenta el entrenamiento de la criatura y las competencias en actividades relacionadas con la característica.

Una puntuación de 10 u 11 es la media humana, pero los aventureros y monstruos se encuentran por encima de la media en algunas características. Una puntuación de 18 es la más alta que una persona suele alcanzar. Los aventureros pueden llegar a 20 y los monstruos y seres divinos pueden incluso alcanzar una puntuación de 30.

Además, cada característica tiene un modificador que se deriva de la puntuación y que va de −5 (para una puntuación de característica de 1) a +10 (para una puntuación de 30). La tabla "Puntuaciones de característica y modificadores" indica los modificadores por característica correspondientes al rango de posibles puntuaciones de característica, de 1 a 30.

Puntuaciones de característica y modificadores

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

Para determinar un modificador por característica sin consultar la tabla, resta 10 de la puntuación de característica y luego divide el total por 2 (redondeado hacia abajo).

Como los modificadores por característica afectan a casi todas las tiradas de ataque y de salvación, intervienen en el juego más que sus puntuaciones asociadas.

Ventaja y desventaja

A veces una capacidad especial o un conjuro te indicará que tienes ventaja o desventaja en una prueba de característica, una tirada de salvación o una tirada de ataque. Cuando eso ocurra, utilizarás un segundo d20 al hacer la tirada. Usarás el resultado más alto de los dos si tienes ventaja y el más bajo si tienes desventaja. Por ejemplo, si sufres desventaja y obtienes en la tirada un 17 y un 5, utilizarás el 5. Si, por el contrario, disfrutaras de ventaja, te quedarías con el 17.

Aunque una tirada esté siendo afectada de múltiples formas y varias otorguen ventaja o causen desventaja, no tirarás más de 1d20 adicional. Por ejemplo, si dos situaciones favorables dan ventaja, aun así, tirarías solo un segundo d20.

Si, debido a las circunstancias, una tirada cuenta tanto con ventaja como con desventaja, se

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

considerará que no posees ninguna de las dos, así que únicamente 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.

Si tienes ventaja o desventaja y algún aspecto del juego (como el atributo Afortunado de los medianos) te permite volver a tirar el d20, solo podrás volver a tirar uno de los dos dados. Eso sí, puedes elegir cuál de ellos. Por ejemplo, si un mediano con ventaja o desventaja en una prueba de característica saca un 1 y un 13, podría usar Afortunado para volver a tirar el dado en el que obtuvo un 1.

Lo habitual es que obtengas ventaja o desventaja a través del uso de capacidades especiales, acciones o conjuros. La inspiración también puede otorgar ventaja a un personaje. Además, tu GM puede decidir que ciertas circunstancias influyan en una tirada en un sentido o en el otro y dar así ventaja o desventaja a la misma.

Bonificador por competencia

Los personajes tienen un bonificador por competencia determinado por su nivel. También los monstruos tienen su bonificador, que se indica en sus perfiles. El bonificador se utiliza en las reglas sobre pruebas de característica, tiradas de salvación y tiradas de ataque.

Tu bonificador por competencia no se puede sumar a una tirada o a otro número más de una vez. Por ejemplo, si dos reglas diferentes dicen que puedes añadir tu bonificador por competencia a una tirada de salvación de Sabiduría, añadirás el bonificador solo una vez cuando realices la tirada.

En ocasiones, tu bonificador por competencia se podría multiplicar o dividir (duplicarse o reducirse a la mitad, por ejemplo) antes de aplicarlo. Por ejemplo, el rasgo Pericia de los pícaros duplica el bonificador por competencia en determinadas pruebas de característica. Eso sí, aunque alguna circunstancia dé a entender que tu bonificador por competencia debería aplicarse más de una vez a la misma tirada, solo lo añadirás, multiplicarás o dividirás una vez.

Igualmente, si un rasgo o efecto te permite multiplicar tu bonificador por competencia al realizar una prueba de característica que normalmente no se beneficiaría de dicho bonificador, no lo añadas a la prueba. Para esa prueba, tu bonificador por competencia será 0, ya que, si multiplicas cualquier número por 0, este sigue siendo 0. Por ejemplo, si no tienes competencia en la habilidad Historia, no obtendrás ningún beneficio de un rasgo que te permita duplicar tu bonificador por competencia cuando hagas prueba de Inteligencia (Historia).

En general, no multiplicas tu bonificador por competencia para las tiradas de ataque ni las de salvación. Si un rasgo o efecto te permite hacerlo, se aplican estas mismas reglas.

Pruebas de característica

Las pruebas de característica determinan si las capacidades innatas y el entrenamiento de un monstruo o un personaje son suficientes para superar un obstáculo. Tu GM pedirá una prueba de característica cuando alguno de ellos intente llevar a cabo una acción (que no sea un ataque) en la que exista la posibilidad de fracasar. Cuando el resultado de la acción no está claro, se tiran los dados para determinarlo.

Para cada prueba de característica, tu GM decide cuál de las seis características es más apropiada para la tarea en cuestión, así como la dificultad de la misma, que se representa mediante una Clase de Dificultad. Cuanto más difícil sea la tarea, mayor será su CD. La tabla "Clases de Dificultad típicas" muestra las CD más habituales.

Clases de Dificultad típicas

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

Para hacer una prueba de característica, tira 1d20 y añade el modificador por característica pertinente. Al igual que sucede con el resto de tiradas de d20, aplica los bonificadores y penalizadores y compara el total con la CD. Si el total es mayor o igual a la CD, la prueba de característica tiene éxito: es decir, la criatura supera el desafío al que se enfrenta. En caso contrario, se habrá fallado la prueba, lo que significa que el personaje o el monstruo no consigue su objetivo o, si lo consigue, a cambio sufre una complicación elegida por el GM.

Tiradas enfrentadas

A veces las intenciones de un personaje o un monstruo se opondrán directamente a las de otro. Esto puede suceder cuando ambos están intentando

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

hacer lo mismo y solo uno puede tener éxito, como al tratar de coger un anillo mágico que ha caído al suelo. También es posible que uno de ellos esté intentando evitar que el otro alcance su objetivo. Por ejemplo, cuando un monstruo trata de abrir a la fuerza una puerta que un aventurero intenta mantener cerrada. En situaciones como estas, el desenlace viene determinado por un tipo especial de pruebas de característica, llamadas "tiradas enfrentadas".

Los dos participantes en una tirada enfrentada hacen las pruebas de característica apropiadas a sus acciones. Cada uno suma sus bonificadores y penalizadores según corresponda, pero en vez de intentar superar una CD, los resultados de ambas pruebas deben compararse entre sí. El participante que obtenga el resultado más alto gana la tirada enfrentada. Dicho personaje o monstruo tiene éxito en su acción o evita que su oponente lo tenga.

Si la tirada enfrentada acaba en empate, la situación se queda como estaba antes. Eso significa que uno de los participantes podría ganar por defecto. Por ejemplo, si dos personajes trataran de coger un anillo del suelo, ninguno lo conseguiría. En una tirada enfrentada entre un monstruo que trata de forzar una puerta y un aventurero que pretende mantenerla cerrada, un empate significaría que la puerta sigue cerrada.

Habilidades

Cada característica cubre un amplio abanico de aptitudes, que incluyen habilidades en las que un personaje o monstruo podría ser competente. Una habilidad representa un aspecto concreto de una de las características y la competencia en una habilidad indica una especialización en ella. Las competencias en habilidades iniciales de un personaje se determinan durante su creación, mientras que las de un monstruo aparecen en su perfil.

Por ejemplo, una prueba de Destreza podría reflejar las intenciones de un personaje de realizar una proeza acrobática, atrapar un objeto o permanecer oculto. De hecho, estos tres aspectos de la Destreza tienen habilidades asociadas: Acrobacias, Juego de Manos y Sigilo, respectivamente. Así, a cualquier personaje competente en la habilidad Sigilo se le da especialmente bien realizar pruebas de Destreza para esconderse y moverse sin ser detectado.

En la tabla siguiente se indica qué habilidades corresponden a cada puntuación de característica (la Constitución no tiene ninguna habilidad asociada). Consulta la descripción de cada característica en los apartados posteriores de esta sección para ver ejemplos de cómo usar una habilidad asociada con una característica.

Fuerza

- Atletismo

Destreza

- Acrobacias
- Juego de Manos
- Sigilo

Inteligencia

- Conocimiento Arcano
- Historia
- Investigación
- Naturaleza
- Religión

Sabiduría

- Medicina
- Percepción
- Perspicacia
- Supervivencia
- Trato con Animales

Carisma

- Engaño
- Interpretación
- Intimidación
- Persuasión

Algunas veces tu GM te pedirá una prueba de característica de una habilidad concreta. Por ejemplo: "Haz una prueba de Sabiduría (Percepción)". En otras ocasiones, un jugador preguntará a su GM si la competencia en cierta habilidad puede aplicarse a una prueba. En ambos casos, poseer competencia en una habilidad significa que se puede añadir el bonificador por competencia a las pruebas de característica que impliquen el uso de dicha habilidad. Si no es competente, el personaje hará la prueba de característica de la forma normal.

De esta manera, si una aventurera intentase trepar por un acantilado peligroso, su GM le pediría una prueba de Fuerza (Atletismo). Si el personaje es competente en Atletismo, sumará su bonificador por competencia a la prueba de Fuerza. En cambio, si no lo es, simplemente hará una prueba de Fuerza.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Variante: habilidades con características diferentes

Normalmente, tu competencia en una habilidad solo se aplica a un tipo específico de prueba de característica. Por ejemplo, la competencia en Atletismo se suele aplicar a las pruebas de Fuerza. Sin embargo, en algunas situaciones sería razonable aplicar tu competencia a otro tipo de prueba. En dichos casos, tu GM podría pedir que hagas una prueba usando una combinación poco habitual de característica y habilidad o tú podrías preguntar a tu GM si puedes aplicar una competencia a una prueba distinta. Por ejemplo, si tienes que nadar desde una isla alejada de la costa hasta el continente, tu GM podría pedir una prueba de Constitución para ver si tienes suficiente aguante como para recorrer tal distancia. En este caso, tu GM podría permitirte aplicar tu competencia en Atletismo y pedirte una prueba de Constitución (Atletismo). Así, si eres competente en Atletismo, aplicarás tu bonificador por competencia a la prueba de Constitución, igual que lo harías habitualmente para una prueba de Fuerza (Atletismo). De forma similar, cuando tu bárbara semiorca hace una demostración de fuerza bruta para intimidar a un enemigo, tu GM podría pedir una prueba de Fuerza (Intimidación), aunque normalmente la Intimidación esté asociada con el Carisma.

Pruebas pasivas

Una prueba pasiva es un tipo especial de prueba de característica que no implica ninguna tirada de dados. Dichas pruebas pueden representar el resultado medio de una tarea realizada repetidamente, como buscar puertas secretas una y otra vez, o se pueden usar si el GM quiere determinar en secreto si los personajes consiguen algo sin tirar los dados, como percibir la presencia de un monstruo escondido.

Así se determina el total de un personaje para una prueba pasiva:

10 + todos los modificadores aplicados normalmente a la prueba

Si el personaje tiene ventaja en la prueba, sumará 5. Si tiene desventaja, restará 5. El total de una prueba pasiva se denomina **puntuación**.

Por ejemplo, si un personaje de nivel 1 tiene una Sabiduría de 15 y es competente en Percepción, tendrá una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de 14.

Las reglas sobre esconderse de la sección "Destreza", que aparece más adelante, dependen de las pruebas pasivas, al igual que las reglas de exploración.

Trabajar en equipo

En ocasiones, dos o más personajes querrán ayudarse para afrontar una tarea. Quien lleve la voz cantante (o, en su defecto, quien tenga un modificador por característica mayor) hará la prueba de característica con ventaja para representar la ayuda que le prestan el resto de personajes. Si esto sucede en combate, será necesario llevar a cabo la acción de ayudar.

Un personaje solo puede ayudar a otro si se trata de una tarea que podría intentar por sí mismo. Por ejemplo, intentar forzar una cerradura precisa de competencia con herramientas de ladrón, así que un personaje que no posea dicha competencia no podrá ayudar a otro en esta tarea. Además, un personaje únicamente podrá ayudar si tener a dos o más individuos colaborando sirve de algo. Algunas tareas, como enhebrar una aguja, no se vuelven más fáciles con ayuda.

Pruebas en grupo

Cuando varias personas intenten hacer algo en grupo, su GM puede pedir una prueba de característica en grupo. En dicha situación, los personajes que sean habilidosos en una tarea concreta ayudarán a compensar a quienes no lo sean.

Para hacer una prueba de característica en grupo, todos los miembros de dicho grupo harán la prueba de característica. Si al menos la mitad tiene éxito, todo el grupo la superará. De lo contrario, fallará.

Las pruebas en grupo no son muy frecuentes, pero son muy útiles si todos los personajes deben superar una situación en conjunto o fracasar en ella. Por ejemplo, si unos aventureros están recorriendo un pantano, su GM podría pedirles una prueba en grupo de Sabiduría (Supervivencia) para ver si los personajes pueden evitar las arenas movedizas, los socavones y otros peligros naturales del entorno. Si al menos la mitad del grupo la supera, los personajes que la han superado podrán guiar a sus compañeros fuera del peligro. De lo contrario, el grupo se tropezará con uno de esos peligros.

Usar cada característica

Todas las tareas que los personajes y los monstruos pueden intentar en el juego se engloban en una de las seis características. Esta sección explica con más

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

detalle qué significan estas características y de qué formas se emplean en el juego.

Fuerza

La Fuerza indica la condición física, el entrenamiento atlético y la cantidad de fuerza bruta que se puede ejercer.

Pruebas de Fuerza

Las pruebas de Fuerza abarcan cualquier intento de levantar, empujar, tirar o romper algo, de abrirse paso a la fuerza a través de algún sitio o de aplicar la fuerza bruta a una situación de cualquier otro modo. La habilidad Atletismo refleja la aptitud para ciertos tipos de pruebas de Fuerza.

Atletismo. Las pruebas de Fuerza (Atletismo) se realizan en situaciones difíciles en las que puedas encontrarte mientras trepas, saltas o nadas. Estas actividades son algunos ejemplos:

- Intentas trepar por un acantilado vertical o resbaladizo, evitar peligros mientras escalas un muro o agarrarte a una superficie mientras alguien intenta derribarte.
- Pretendes saltar una distancia especialmente larga o ejecutar una maniobra compleja en pleno salto.
- Luchas por nadar o mantenerte a flote en corrientes traicioneras, olas agitadas por una tormenta o zonas llenas de algas. O quizá otra criatura intenta empujarte, arrastrarte bajo el agua o interferir de otra forma con tus intentos de nado.

Otras pruebas de Fuerza. Tu GM también puede pedirte que hagas una prueba de Fuerza si intentas realizar tareas como las siguientes:

- Abrir por la fuerza una puerta atrancada o cerrada con llave o barras.
- Romper unas ataduras.
- Avanzar por un túnel demasiado estrecho.
- Agarrarse a un carro mientras este te arrastra por el suelo.
- Volcar una estatua.
- Impedir que un peñasco ruede pendiente abajo.

Tiradas de ataque y daño

Añades tu modificador por Fuerza a tus tiradas de ataque y de daño cuando atacas con un arma cuerpo a cuerpo, como una maza, un hacha de guerra o una jabalina. Las armas cuerpo a cuerpo se emplean para realizar ataques a corta distancia y algunas también se pueden arrojar para hacer ataques a distancia.

Levantar y cargar

Tu puntuación de Fuerza indica la cantidad de peso que puedes soportar. Los siguientes apartados describen cómo calcular cuánto puedes levantar o cargar.

Capacidad de carga. Tu capacidad de carga es tu puntuación de Fuerza multiplicada por 7,5. Este es el peso (en kilos) que puedes llevar encima y suele ser un número lo bastante grande como para que la mayoría de personajes no tengan que preocuparse de él.

Empujar, arrastrar o levantar. Puedes empujar, arrastrar o levantar un peso en kilos de hasta 2 veces tu capacidad de carga (es decir, 15 veces tu puntuación de Fuerza). Si empujas o arrastras un peso superior a tu capacidad de carga, tu velocidad bajará a 1,5 m.

Tamaño y Fuerza. Las criaturas más grandes pueden cargar con más peso y las Diminutas, con menos. Por cada categoría de tamaño por encima de Mediano, duplica tanto la capacidad de carga de la criatura como el peso que puede empujar, arrastrar o levantar. Sin embargo, si la criatura es Diminuta, divide a la mitad estos valores.

Variante: estorbo

Las reglas para levantar y cargar peso están hechas a propósito para que sean sencillas. Esta es una variante por si deseas reglas más detalladas para determinar cómo afecta a cualquier personaje el peso del equipo. Si usas esta variante, ignora la columna "Fuerza" de la tabla "Armaduras".

Si cargas con un peso 2,5 veces superior a tu puntuación de Fuerza, estarás **cargado**, lo que significa que tu velocidad se reducirá en 3 m.

Si cargas con un peso desde 5 veces superior a tu puntuación de Fuerza hasta tu capacidad de carga máxima, estarás **muy cargado**, lo que significa que tu velocidad se reducirá en 6 m y tendrás desventaja en las pruebas de característica, las tiradas de ataque y las tiradas de salvación que usen la Fuerza, la Destreza o la Constitución.

Destreza

La Destreza indica la agilidad, los reflejos y el equilibrio.

Pruebas de Destreza

Las pruebas de Destreza abarcan cualquier intento de moverse de forma hábil, rápida o silenciosa, así como de evitar caerse al pisar suelo inestable. Las habilidades Acrobacias, Juego de Manos y Sigilo reflejan la aptitud para ciertas pruebas de Destreza.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Acrobacias. Las pruebas de Destreza (Acrobacias) se utilizan para intentar conservar el equilibrio en situaciones difíciles, como cuando corres sobre una placa de hielo, mantienes el equilibrio sobre una cuerda floja o intentas no caer por el bamboleo de un barco. Tu GM también puede pedir pruebas de Destreza (Acrobacias) para comprobar si logras ejecutar maniobras acrobáticas, como piruetas, giros, volteretas o saltos mortales.

Juego de Manos. Cada vez que quieras recurrir a la prestidigitación o el engaño manual, como cuando trates de esconder algo en tu persona o inculpar a alguien colocando un objeto en sus ropas, tendrás que hacer una prueba de Destreza (Juego de Manos). Tu GM también podría pedir una prueba de Destreza (Juego de Manos) para determinar si logras robar una bolsa de monedas o sacar algo del bolsillo de otra persona.

Sigilo. Haz una prueba de Destreza (Sigilo) cuando intentes esconderte de tus enemigos, escabullirte sin que unos guardias noten tu presencia, moverte sin que te detecten o acercarte a alguien sin que te vean ni te oigan.

Otras pruebas de Destreza. Tu GM puede pedirte que hagas una prueba de Destreza si intentas realizar tareas como las siguientes:

- Controlar una carreta muy cargada que desciende por una cuesta pronunciada.
- Tomar una curva cerrada con un carro de guerra.
- Forzar una cerradura.
- Desactivar una trampa.
- Atar a un prisionero.
- Librarse de unas ataduras.
- Tocar un instrumento de cuerda.
- Fabricar un objeto pequeño o con mucho detalle.

Tiradas de ataque y daño

Añades tu modificador por Destreza a tus tiradas de ataque y de daño cuando atacas con un arma a distancia, como una honda o un arco largo. También puedes añadir tu modificador por Destreza a tus tiradas de ataque y de daño cuando ataques con un arma cuerpo a cuerpo que tenga la propiedad "sutil", como una daga o un estoque.

Clase de Armadura

En función de la armadura que lleves, podrías añadir a tu Clase de Armadura todo tu modificador por Destreza o una parte de él.

Iniciativa

Al principio de todos los combates, tiras iniciativa haciendo una prueba de Destreza. La iniciativa determina el orden de los turnos de las criaturas durante el combate.

Esconderse

Tu GM decide si las circunstancias son adecuadas para esconderse. Cuando intentes esconderte, haz una prueba de Destreza (Sigilo). Hasta que te descubran o dejes de esconderte, se realizarán tiradas enfrentadas entre el resultado de tu prueba y la prueba de Sabiduría (Percepción) de cualquier criatura que te esté buscando activamente.

No puedes esconderte de una criatura que te esté viendo y delatarás tu posición si haces ruido, como al gritar para dar un aviso o al tirar un jarrón.

Las criaturas invisibles siempre pueden intentar esconderse. Sin embargo, se pueden detectar las señales que dejen a su paso y también deberán permanecer en silencio.

En el combate, la mayoría de las criaturas se mantienen alerta ante cualquier indicio de peligro, por lo que, si abandonas tu escondite y te acercas a una, lo más normal es que te vea. Sin embargo, en casos concretos, tu GM podría dejar que tu personaje siga escondido mientras se aproxima a una criatura distraída, lo que le permitirá obtener ventaja en una tirada de ataque antes de que lo vean.

Percepción pasiva. Mientras estás escondido, existe la posibilidad de que te detecten, incluso aunque no te estén buscando. Para determinar si una criatura te detecta, tu GM compara tu prueba de Destreza (Sigilo) con la puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de la criatura. Esta última equivale a 10 + su modificador por Sabiduría y otros bonificadores o penalizadores que tenga. Si la criatura tiene ventaja, sumará 5. Si tiene desventaja, restará 5.
Por ejemplo, si un personaje de nivel 1 (con bonificador por competencia de +2) tiene una Sabiduría de 15 (un modificador de +2) y es competente en Percepción, tendrá una Sabiduría (Percepción) pasiva de 14.

¿Qué puedes ver? Uno de los factores principales para determinar si puedes encontrar a una criatura o un objeto escondido es tu capacidad de visión en las inmediaciones, que pueden estar **ligeramente oscuras** o **muy oscuras**, como se explica en la sección "El entorno".

Constitución

La Constitución mide el estado de salud, el aguante y la fuerza vital.

Pruebas de Constitución

Las pruebas de Constitución son infrecuentes y no se les aplica ninguna habilidad, ya que esta característica representa una resistencia casi

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

totalmente pasiva, más que implicar un esfuerzo específico por parte de personajes o monstruos. Con todo, una prueba de Constitución puede servir para determinar si logras superar tus límites habituales.

El GM puede pedirte que hagas una prueba de Constitución si intentas realizar tareas como las siguientes:

- Aguantar la respiración.
- Caminar o trabajar durante horas sin descanso.
- Privarte de dormir.
- Sobrevivir sin comida o agua.
- Beberte una jarra de cerveza entera de un trago.

Puntos de golpe

Tu modificador por Constitución contribuye a tus puntos de golpe. Por lo general, sumarás tu modificador por Constitución a cada Dado de Golpe que tires para calcular tus puntos de golpe.

Si tu modificador por Constitución cambia, también lo harán tus puntos de golpe máximos, como si hubieras tenido el nuevo modificador desde el nivel 1. Por ejemplo, si tu puntuación de Constitución aumenta al llegar al nivel 4 y tu modificador por Constitución pasa de +1 a +2, ajustarás tus puntos de golpe máximos como si el modificador siempre hubiera sido +2. Por lo tanto, sumarás 3 puntos de golpe por tus tres primeros niveles y luego usarás el nuevo modificador para calcular tus puntos de golpe para el nivel 4. O, si tu personaje es de nivel 7 y algún efecto reduce su puntuación de Constitución de forma que su modificador por Constitución se reduce en 1, sus puntos de golpe máximos se reducirán en 7.

Inteligencia

La Inteligencia indica la agudeza mental, la retentiva y la capacidad para razonar.

Pruebas de Inteligencia

Las pruebas de Inteligencia entran en juego cuando necesitas recurrir a la lógica, los conocimientos, la memoria o el razonamiento deductivo. Las habilidades Conocimiento Arcano, Historia, Investigación, Naturaleza y Religión reflejan la aptitud para ciertos tipos de pruebas de Inteligencia.

Conocimiento Arcano. Las pruebas de Inteligencia (Conocimiento Arcano) miden tu capacidad para recordar información acerca de conjuros, objetos mágicos, símbolos sobrenaturales, tradiciones mágicas, planos de existencia y los habitantes de dichos planos.

Historia. Las pruebas de Inteligencia (Historia) miden tu capacidad para recordar información sobre acontecimientos históricos, personas legendarias, reinos antiguos, disputas pasadas, guerras recientes y civilizaciones perdidas.

Investigación. Cuando buscas pistas y haces deducciones en base a ellas, llevas a cabo pruebas de Inteligencia (Investigación). Podrías deducir la ubicación de un objeto escondido, discernir el arma que causó una herida a partir de su aspecto o encontrar el punto más débil de un túnel, cuya ruptura haría que se derrumbara. Estudiar pergaminos antiguos en busca de un fragmento de conocimiento perdido también implicaría una prueba de Inteligencia (Investigación).

Naturaleza. Las pruebas de Inteligencia (Naturaleza) miden tu capacidad para recordar información acerca del terreno, la flora y la fauna, el clima y los ciclos de la naturaleza.

Religión. Las pruebas de Inteligencia (Religión) miden tu capacidad para recordar información acerca de deidades, ritos y oraciones, jerarquías religiosas, símbolos sagrados y los rituales de sectas secretas.

Otras pruebas de Inteligencia. Tu GM puede pedirte que hagas una prueba de Inteligencia si intentas realizar tareas como las siguientes:

- Comunicarte con una criatura sin usar palabras.
- Tasar un objeto valioso.
- Confeccionar un disfraz para hacerte pasar por guardia de una ciudad.
- Falsificar un documento.
- Recordar información sobre un oficio o una profesión.
- Ganar en un juego de habilidad.

Aptitud mágica

Los magos emplean la Inteligencia como su aptitud mágica, lo que determina las CD de las tiradas de salvación de los conjuros que lanzan.

Sabiduría

La Sabiduría indica hasta qué punto estás en sintonía con el mundo que te rodea y refleja tu perspicacia e intuición.

Pruebas de Sabiduría

Una prueba de Sabiduría podría representar el intento de leer el lenguaje corporal de alguien, de entender sus sentimientos, de percibir detalles del entorno o de cuidar de una persona herida. Las habilidades Medicina, Percepción, Perspicacia,

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Supervivencia y Trato con Animales reflejan las aptitudes para ciertas pruebas de Sabiduría.

Medicina. Una prueba de Sabiduría (Medicina) sirve para intentar estabilizar a un compañero que agoniza o diagnosticar una enfermedad.

Percepción. Las pruebas de Sabiduría (Percepción) te permiten ver, oír y, en general, detectar la presencia de algo o alguien. Estas pruebas miden tu atención general a lo que te rodea y la agudeza de tus sentidos. Por ejemplo, podrías intentar escuchar una conversación a través de una puerta cerrada, espiar bajo una ventana abierta u oír a unos monstruos que se mueven sigilosamente por el bosque. También podrías tratar de descubrir cosas escondidas o fáciles de pasar por alto, ya sean orcos tendiendo una emboscada en el camino, matones ocultándose en las sombras de un callejón o la luz de una vela tras una puerta secreta cerrada.

Perspicacia. Las pruebas de Sabiduría (Perspicacia) indican si eres capaz de discernir las verdaderas intenciones de una criatura, como cuando intentas detectar si miente o predecir su siguiente movimiento. Para ello es necesario observar el lenguaje corporal, los hábitos del habla y los cambios en los gestos.

Supervivencia. Tu GM te podría pedir una prueba de Sabiduría (Supervivencia) para seguir rastros, cazar, guiar a tu grupo a través de un páramo helado, identificar signos que indiquen la presencia de osos lechuza en los alrededores, predecir el tiempo o evitar arenas movedizas y otros peligros naturales.

Trato con Animales. Cuando haya que dilucidar si puedes calmar a un animal doméstico, evitar que una montura se asuste o intuir las intenciones de un animal, tu GM podrá pedirte una prueba de Sabiduría (Trato con Animales). También deberás hacer una prueba de este tipo para controlar tu montura al intentar hacer una maniobra arriesgada.

Otras pruebas de Sabiduría. Tu GM puede pedirte que hagas una prueba de Sabiduría si intentas realizar tareas como las siguientes:

- Saber instintivamente cuál es el mejor modo de proceder en una situación.
- Discernir si una criatura aparentemente muerta o viva es un muerto viviente.

Aptitud mágica

Clérigos, druidas y exploradores emplean la Sabiduría como su aptitud mágica, lo que determina las CD de las tiradas de salvación de los conjuros que lanzan.

Carisma

El Carisma indica tu capacidad para interaccionar con los demás de forma efectiva. Incluye aspectos como la confianza y la elocuencia y también puede representar una personalidad encantadora o dominante.

Pruebas de Carisma

Puede realizarse una prueba de Carisma si tratas de influir en otras personas o entretenerlas, si intentas causar una buena impresión o contar una mentira creíble, o si quieres salir airoso de una situación social comprometida. Las habilidades Engaño, Interpretación, Intimidación y Persuasión reflejan las aptitudes para ciertas pruebas de Carisma.

Engaño. Las pruebas de Carisma (Engaño) determinan si puedes esconder la verdad de forma convincente, ya sea verbalmente o mediante tus actos. El engaño abarca desde confundir a otros recurriendo a ambigüedades hasta simple y llanamente mentir. Algunos ejemplos típicos serían embarullar a un guardia, timar a un mercader, ganar dinero con juegos de azar, disfrazarse para pasar desapercibido, impedir sospechas mediante afirmaciones falsas o mantener la compostura al mentir.

Interpretación. Las pruebas de Carisma (Interpretación) indican si logras cautivar a tu público mediante la música, el baile, la declamación o cualquier otra forma de entretenimiento.

Intimidación. Cuando intentes influir en alguien recurriendo a amenazas, actos hostiles y violencia física, tu GM te pedirá una prueba de Carisma (Intimidación). Algunos ejemplos serían sonsacar información a un prisionero, convencer a unos matones callejeros de que no inicien una confrontación o usar una botella rota para pedir a un visir desdeñoso que se replantee su decisión.

Persuasión. Cuando intentes influir en personas o grupos recurriendo al tacto, la educación o los buenos modos, tu GM te pedirá una prueba de Carisma (Persuasión). La persuasión se suele utilizar al actuar de buena fe, como, por ejemplo, para afianzar amistades, hacer peticiones cordiales o comportarse como exige la etiqueta. Algunos intentos de persuadir podrían ser convencer a un chambelán para que conceda a tu grupo una audiencia con el rey, negociar la paz entre tribus enfrentadas o inspirar a una multitud de aldeanos.

Otras pruebas de Carisma. Tu GM puede pedirte que hagas una prueba de Carisma si intentas realizar tareas como las siguientes:

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

- Encontrar a la mejor persona con la que hablar para obtener noticias, rumores o cotilleos.
- Mezclarse con una multitud para saber cuáles son los temas de conversación principales.

Aptitud mágica

Bardos, brujos, hechiceros y paladines emplean el Carisma como su aptitud mágica, lo que determina las CD de las tiradas de salvación de los conjuros que lanzan.

Tiradas de salvación

Una tirada de salvación, o simplemente salvación, representa un intento de resistir o evitar un conjuro, trampa, veneno, enfermedad o amenaza similar. No sueles decidir hacer una tirada de salvación, sino que te obligan a ello porque tu personaje o monstruo se encuentra en peligro.

Para hacer una tirada de salvación, tira 1d20 y añade el modificador por característica pertinente. Por ejemplo, una tirada de salvación de Destreza utilizará tu modificador por Destreza.

Una tirada de salvación puede verse modificada por bonificadores o penalizadores que dependan de la situación, así como tener ventaja o desventaja, según determine cada GM.

Cada clase otorga competencia en al menos dos tiradas de salvación. El mago, por ejemplo, es competente en las salvaciones de Inteligencia y Sabiduría. Al igual que sucede en las competencias en habilidades, la competencia en una tirada de salvación permite al personaje sumar su bonificador por competencia a las tiradas de salvación que haga usando una característica concreta. Algunos monstruos también son competentes en tiradas de salvación.

La Clase de Dificultad de una tirada de salvación la determina el efecto que la causa. Por ejemplo, si un conjuro permite una tirada de salvación, la CD para dicha tirada de salvación la determinan la aptitud mágica y el bonificador por competencia del lanzador.

Lo que sucede tanto si se supera como si se falla una tirada de salvación se detalla en el efecto que ha obligado a realizarla. Lo habitual es que superar la tirada de salvación se traduzca en que el efecto cause menos o ningún daño al personaje.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Tiempo

Si en una situación es importante controlar el paso del tiempo, tu GM decidirá cuánto tiempo requiere una tarea y puede emplear escalas temporales distintas en función del contexto. Por ejemplo, en una mazmorra, el movimiento de los aventureros se desarrolla en **minutos**. Les cuesta aproximadamente 1 minuto arrastrarse por un largo pasillo, otro minuto buscar trampas en la puerta al final de este y hasta 10 minutos inspeccionar la cámara que hay al otro lado, por si contiene algo interesante o valioso.

En una ciudad o en un entorno natural, suele usarse una escala de **horas**. Unos aventureros deseosos de llegar a una torre en mitad del bosque recorren los casi 23 km que los separan de ella en algo menos de 4 horas.

En el caso de los viajes largos, lo mejor es emplear una escala de **días**. En el camino de Puerta de Baldur a Aguas Profundas, los aventureros pasan 4 días tranquilos hasta que una emboscada goblin interrumpe su viaje.

En los combates y otras situaciones trepidantes, el juego emplea los **asaltos**, que son periodos de tiempo de 6 segundos.

Movimiento

Cruzar a nado un río turbulento, deslizarse sigilosamente por el corredor de una mazmorra, escalar una pendiente montañosa traicionera... En las aventuras de los juegos de fantasía, el movimiento siempre tiene un papel destacado.

Tu GM puede resumir el movimiento de los aventureros sin calcular el tiempo o la distancia exactos: "Atravesáis el bosque y encontráis la entrada a la mazmorra al anochecer del tercer día". Incluso en una mazmorra, sobre todo en una especialmente grande o en una red de cuevas, tu GM puede resumir el movimiento entre distintos encuentros: "Tras acabar con el guardián de la entrada de la antigua fortaleza enana, consultáis vuestro mapa, lo que os lleva a recorrer kilómetros de pasadizos en los que solo escucháis el eco de vuestros pasos hasta llegar a un estrecho arco de piedra que cruza sobre una sima".

Sin embargo, hay ocasiones en las que es importante saber cuánto se tarda en llegar de un sitio a otro, tanto si se trata de días como de horas o minutos. Las reglas para determinar la duración de un viaje dependen de dos factores: la velocidad y el ritmo de viaje de las criaturas que se mueven y el terreno por el que se desplazan.

Velocidad

Todos los personajes y monstruos tienen una velocidad, que es la distancia en metros que pueden recorrer en 1 asalto. Esta cifra se refiere a movimientos breves y explosivos en situaciones en las que su vida corre peligro.

Las siguientes reglas determinan la distancia que puede cubrir un personaje o un monstruo en 1 minuto, 1 hora o 1 día.

Ritmo de viaje

Mientras viaja, un grupo de aventureros se puede mover a un ritmo lento, normal o rápido, como se muestra en la tabla "Ritmo de viaje". La tabla indica la distancia que puede recorrer el grupo en un cierto periodo de tiempo y si el ritmo afecta a esto de algún modo. Un ritmo rápido hace que los personajes sean menos perceptivos, mientras que uno lento les permite desplazarse con más sigilo y registrar cualquier zona más detenidamente.

A marchas forzadas. La tabla "Ritmo de viaje" presupone que los personajes viajan 8 horas al día, aunque pueden hacerlo durante más tiempo, arriesgándose a cansarse.

A partir de las 8 horas de viaje, cada hora adicional, los personajes recorren la distancia que se muestra en la columna "Hora" de su ritmo y cada uno de ellos debe realizar una tirada de salvación de Constitución al final de dicha hora. La CD es 10 + 1 por cada hora a partir de las 8 horas. Si un personaje falla la tirada de salvación, sumará 1 nivel de cansancio (consulta el apéndice MJ-A).

Monturas y vehículos. Algunos animales pueden moverse mucho más rápido que los humanoides durante periodos breves de tiempo (de hasta 1 hora). Un personaje sobre una montura puede galopar aproximadamente 1 hora, en la que recorrerá el doble de la distancia habitual para un ritmo rápido. Si disponen de monturas frescas cada 12-15 km, los aventureros pueden cubrir mayores distancias a este ritmo, pero es algo poco frecuente que solo sucede en zonas muy pobladas.

Los personajes que viajan en carromatos, carruajes u otros vehículos terrestres eligen su ritmo del modo habitual. Sin embargo, si viajan en vehículos acuáticos se ven limitados a la velocidad de la embarcación, pero no sufren penalizaciones por un ritmo rápido ni obtienen ventajas por un ritmo lento. En función de la embarcación y de la

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

tripulación, los barcos pueden llegar a viajar durante 24 horas al día.

Algunas monturas especiales, como un pegaso o un grifo, o vehículos especiales, como una *alfombra voladora*, permiten viajar a mayor velocidad.

Ritmo de viaje

Ritmo	Distancia recorrida por…			
	Minuto	Hora	Día	Efecto
Rápido	120 m	6 km	45 km	Penalizador de −5 a Sabiduría (Percepción) pasiva.
Normal	90 m	4,5 km	36 km	—
Lento	60 m	3 km	27 km	Permite usar sigilo.

Terreno difícil

Las velocidades de viaje que se muestran en la tabla "Ritmo de viaje" presuponen un terreno relativamente sencillo: carreteras, llanuras abiertas o pasadizos de mazmorras despejados. Pero, a veces, los aventureros se encuentran con densos bosques, pantanos profundos, ruinas llenas de escombros, montañas empinadas y suelos recubiertos de hielo, todo lo cual se considera terreno difícil.

En terreno difícil te mueves a la mitad de velocidad (moverse 1 m cuesta 2 m de velocidad), por lo que solo puedes recorrer la mitad de la distancia normal en 1 minuto, 1 hora o 1 día.

Tipos de movimiento especiales

El movimiento a través de mazmorras peligrosas o zonas de naturaleza salvaje no suele limitarse a simplemente caminar. Los aventureros podrían tener que trepar, arrastrarse, nadar o saltar para alcanzar su destino.

Trepar, nadar y arrastrarse

Al trepar o nadar, cada metro de movimiento cuesta 1 m adicional (2 m adicionales en terreno difícil), a menos que una criatura tenga una velocidad nadando o trepando. Si tu GM lo cree conveniente, trepar por una superficie resbaladiza o con pocos agarres puede precisar de una prueba de Fuerza (Atletismo). Del mismo modo, para avanzar nadando en aguas revueltas se podría necesitar una prueba de Fuerza (Atletismo).

Saltar

Tu Fuerza determina la distancia que puedes saltar.

Saltos de longitud. Cuando hagas un salto de longitud, avanzarás 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.

Esta regla 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, tendrás que 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. Si no lo consigues, te chocarás contra él.

Si aterrizas en un terreno difícil, tendrás que superar una prueba de Destreza (Acrobacias) con CD 10 para caer de pie. De lo contrario, caerás de bruces y quedarás derribado.

Saltos de altura. Cuando hagas un salto de altura, ascenderás una distancia de 90 cm + 30 cm × tu modificador por Fuerza si te mueves al menos 3 m 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 1 m de tu movimiento. En algunas circunstancias, tu GM puede permitirte hacer una prueba de Fuerza (Atletismo) para saltar más alto de lo que podrías normalmente.

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.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

El entorno

Como es natural, irse de aventuras implica explorar lugares oscuros, peligrosos y llenos de misterios por descubrir. Las reglas de esta sección abarcan la mayoría de formas en las que los aventureros pueden interactuar con el entorno en dichos lugares.

Caídas

Uno de los riesgos más frecuentes para un aventurero es caer desde gran altura. Una criatura 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 quedará derribada salvo que, de alguna forma, evite recibir daño de la caída.

Asfixia

Una criatura puede aguantar la respiración durante tantos minutos como 1 + su modificador por Constitución (mínimo de 30 segundos).

Una vez que se quede sin aire, o si se está ahogando, podrá sobrevivir una cantidad de asaltos igual a su modificador por Constitución (mínimo de 1 asalto). Al comienzo de su siguiente turno, sus puntos de golpe bajarán a 0, estará agonizando y no podrá recuperar puntos de golpe o ser estabilizada hasta que logre respirar de nuevo.

Por ejemplo, una criatura con una Constitución de 14 puede aguantar la respiración durante 3 minutos. Si empieza a asfixiarse, tiene 2 asaltos para conseguir aire antes de que sus puntos de golpe se reduzcan a 0.

Visión e iluminación

Las tareas fundamentales cuando uno se embarca en una aventura, como detectar el peligro, encontrar objetos escondidos, golpear a un enemigo en combate o elegir el objetivo de un conjuro, dependen en gran medida de la capacidad para ver de los personajes. La oscuridad y otros efectos que entorpecen la visión pueden convertirse en un obstáculo importante.

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

En una zona **muy oscura** (a oscuras o con niebla espesa o follaje denso), la visión queda bloqueada por completo. Una criatura estará bajo los efectos del estado "cegado" (consulta el apéndice MJ-A) cuando trate de ver algo en esa zona.

La presencia o ausencia de luz en un entorno establece tres categorías de iluminación: luz brillante, luz tenue y oscuridad.

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.

La **luz tenue**, también llamada "sombras", hace que la zona esté ligeramente oscura. Una zona de este tipo suele hacer de frontera entre una fuente de luz brillante, como una antorcha, y la oscuridad circundante. La luz suave del ocaso o del amanecer se considera luz tenue. Una noche de luna llena especialmente brillante bañará la tierra de luz tenue.

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 una cripta subterránea, o en una zona de oscuridad mágica.

Visión ciega

Una criatura con visión ciega puede percibir su entorno sin tener que recurrir a la vista dentro de un radio específico. Las criaturas sin ojos, como los cienos, así como las que poseen ecolocalización o sentidos agudizados, como los murciélagos y los verdaderos dragones, tienen este sentido.

Visión en la oscuridad

En los mundos de los juegos de fantasía, muchas criaturas poseen visión en la oscuridad, especialmente las que habitan bajo tierra. Una criatura con visión en la oscuridad podrá ver en la oscuridad, dentro de un alcance especificado, como si fuera luz tenue, por lo que las zonas de oscuridad solo estarán ligeramente oscuras para ella. Sin embargo, no podrá distinguir los colores, solo distintos tonos de gris.

Visión verdadera

Una criatura con visión verdadera puede, dentro de un alcance específico, ver en condiciones de oscuridad normal y mágica, ver criaturas y objetos invisibles, detectar automáticamente las ilusiones visuales y superar las tiradas de salvación contra ellas automáticamente, y percibir la forma original de un cambiaformas o una criatura transformada

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

por la magia. Además, esa criatura también verá en el Plano Etéreo.

Comida y agua

Si los personajes no comen o beben, sufrirán los efectos del cansancio (consulta el apéndice MJ-A). El cansancio producido por la falta de comida o agua no se puede eliminar hasta que el aventurero en cuestión coma y beba la cantidad necesaria.

Comida

Un personaje necesita 500 g de comida al día y puede hacer que esta le dure más si consume solo medias raciones. Comer 250 g de comida un día cuenta como medio día sin comida.

Un personaje puede aguantar sin comer una cantidad de días igual a 3 + su modificador por Constitución (mínimo 1). Cuando sobrepase ese límite, al final de cada día sumará automáticamente 1 nivel de cansancio.

Si pasa 1 día comiendo de modo normal, la cuenta de los días sin comida vuelve a 0.

Agua

Un personaje necesita 4 litros de agua al día u 8 litros si hace calor. Si solo bebe la mitad, deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 15 o sumará 1 nivel de cansancio al final del día. Si algún aventurero consume aún menos de esa cantidad de agua, al final del día sumará automáticamente 1 nivel de cansancio.

Si el personaje ya tiene 1 o más niveles de cansancio, en vez de eso, sumará 2 niveles.

Interaccionar con objetos

Suele ser fácil resolver las interacciones de un personaje con los objetos del entorno dentro del juego. El jugador le dice a su GM lo que su personaje hace, como, por ejemplo, mover una palanca, y su GM describe qué sucede, si es que ocurre algo.

Por ejemplo, un personaje puede decidir tirar de una palanca, la cual, por su parte, elevará una verja levadiza, hará que una estancia se llene de agua o abrirá una puerta secreta en una pared cercana. Sin embargo, si la palanca está atascada por el óxido y no se mueve, el aventurero tendría que moverla por la fuerza. En ese caso, su GM podría pedirle una prueba de Fuerza para ver si el personaje puede desplazar la palanca. Cada GM decide la CD de este tipo de pruebas en función de la dificultad de la tarea.

Los personajes también pueden dañar objetos con sus armas y conjuros. Los objetos son inmunes al daño psíquico y de veneno, pero, por lo demás, pueden verse afectados por cualquier ataque físico o mágico como si fueran una criatura. Tu GM elige la Clase de Armadura y los puntos de golpe del objeto, y podría decidir que ciertos objetos sean resistentes o inmunes a determinados tipos de ataques (es difícil cortar una cuerda con un garrote, por ejemplo). Los objetos siempre fallan las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza, pero son inmunes a los efectos que exigen superar una salvación de cualquier otro tipo. Si un objeto pasa a tener 0 puntos de golpe, se romperá.

Además, los personajes pueden intentar hacer una prueba de Fuerza para romper un objeto. Tu GM decide la CD de este tipo de pruebas.

Descansar

Por muy heroicos que sean, los aventureros no pueden pasarse todo el día entre exploraciones, interacciones sociales y combates. Necesitan descansar: tiempo para dormir y comer, curar sus heridas, refrescar la mente y el espíritu para poder lanzar conjuros y prepararse para nuevas aventuras.

Los personajes pueden realizar descansos cortos durante un día de aventuras y un descanso largo al final de este.

Descanso corto

Un descanso corto es un periodo de inactividad de al menos 1 hora durante el que un personaje no hace nada que suponga más esfuerzo que comer, beber, leer o tratar sus heridas.

Al final de un descanso corto, cada personaje puede gastar uno o más Dados de Golpe, hasta su máximo, que equivale a su nivel. Por cada Dado de Golpe que gaste de esta forma, el jugador tirará el dado y le añadirá el modificador por Constitución del personaje. El personaje recuperará una cantidad de puntos de golpe equivalente al total obtenido y el jugador podrá decidir si gasta otro Dado de Golpe tras cada tirada. Los personajes recuperan parte de los Dados de Golpe gastados al finalizar un descanso largo, como se explica a continuación.

Descanso largo

Un descanso largo es un periodo de inactividad prolongado, de al menos 8 horas, en el que el personaje duerme o realiza como máximo 2 horas de actividades ligeras, como leer, hablar, comer

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

o montar guardia. Si este descanso se ve interrumpido por un periodo de actividad intensa (al menos 1 hora caminando, luchando, lanzando conjuros o esfuerzos similares), el personaje tendrá que volver a empezar el descanso para beneficiarse de sus efectos.

Al final de un descanso largo, el personaje recupera todos los puntos de golpe perdidos. También recupera una cantidad de Dados de Golpe gastados igual a la mitad de su cifra total (un dado como mínimo). Por ejemplo, si un personaje tiene 8 Dados de Golpe, recuperará 4 al finalizar un descanso largo.

Un personaje no puede beneficiarse de los efectos de más de un descanso largo durante un periodo de 24 horas y, además, debe empezar el descanso con al menos 1 punto de golpe para aprovecharse de sus beneficios.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Entre aventuras

Entre sus incursiones en mazmorras y sus batallas contra males ancestrales, los aventureros necesitan tiempo para descansar, recuperarse y prepararse para su siguiente aventura. Muchos también usan este tiempo para realizar otras tareas, como fabricar armas y armaduras, investigar o gastarse el oro que tanto les ha costado ganar.

En algunos casos, el paso del tiempo es algo que se produce sin mucho bombo y platillo y que apenas se describe. Al empezar una nueva aventura, tu GM podría explicar sencillamente que ha transcurrido cierta cantidad de tiempo y permitirte describir a grandes rasgos lo que ha estado haciendo tu personaje. Sin embargo, otras veces tu GM podría querer controlar cuánto tiempo pasa, ya que se siguen produciendo sucesos que tú desconoces.

Gastos relativos al nivel de vida

Entre aventuras, eliges un nivel de vida concreto y pagas el coste de mantenerlo.

Mantener un nivel de vida concreto no tiene un gran efecto en tu personaje, pero puede afectar a las reacciones de otras personas y grupos ante ti. Por ejemplo, si tu nivel de vida es aristocrático, podría resultarte más sencillo influir en los nobles de la ciudad que si vives en la pobreza.

Actividades entre aventuras

Tu GM podría preguntar qué hace tu personaje entre una aventura y otra. La duración de los periodos entre aventuras puede variar, pero cada actividad entre aventuras requiere un cierto número de días para llevarla a cabo antes de obtener cualquier beneficio y al menos hay que dedicarle 8 horas al día a dicha actividad para que ese día cuente, aunque esos días no tienen por qué ser consecutivos. Si tienes más días que los mínimos para terminar la actividad, puedes seguir haciendo lo mismo durante más tiempo o cambiar a otra actividad entre aventuras.

Las actividades entre aventuras que se presentan más abajo no son las únicas posibles. Si quieres que tu personaje pase el tiempo entre aventuras realizando una actividad que no se incluye aquí, coméntalo con tu GM.

Ejercer una profesión

Entre aventuras, puedes trabajar, lo que te permitirá mantener un nivel de vida modesto sin tener que pagar 1 po al día. Este beneficio se mantendrá mientras ejerzas tu profesión.

Si perteneces a una organización que te pueda proporcionar un empleo lucrativo, como un templo o un gremio de ladrones, ganarás lo suficiente como para poder llevar un nivel de vida cómodo.

Si eres competente en la habilidad Interpretación y la usas entre aventuras, ganarás bastante como para mantener un nivel de vida lujoso.

Entrenarse

Puedes dedicar tiempo entre aventuras a aprender un nuevo idioma o a entrenarte con un nuevo tipo de herramientas, pero tu GM puede ofrecer otras opciones.

En primer lugar, tienes que encontrar a alguien que quiera enseñarte. Tu GM decidirá cuánto tiempo cuesta y si hacen falta una o más pruebas de característica.

El entrenamiento dura 250 días y cuesta 1 po al día. Tras dedicar el tiempo y gastar el dinero que son necesarios, aprenderás el nuevo idioma u obtendrás competencia con la nueva herramienta.

Fabricar

Puedes fabricar objetos no mágicos, como equipo de aventurero y obras de arte. Debes ser competente con las herramientas relacionadas con el objeto que quieras crear (por lo general, herramientas de artesano). También es posible que necesites materiales especiales o usar algún lugar concreto. Por ejemplo, alguien que sea competente con herramientas de herrero necesita una forja para poder fabricar una espada o una armadura.

Por cada día entre aventuras que dediques a fabricar, puedes crear uno o más objetos cuyo valor de mercado en conjunto no supere las 5 po y debes gastar una cantidad de materias que valgan la mitad de ese valor de mercado. Si algo que quieras fabricar tiene un valor de mercado superior a 5 po, cada día avanzas en incrementos de 5 po hasta alcanzar el valor de mercado del objeto. Por ejemplo, te llevará 300 días fabricar sin ayuda una armadura de placas (valor de mercado de 1500 po).

Varios personajes pueden unirse para fabricar un solo objeto, siempre que todos ellos sean competentes con las herramientas requeridas y trabajen juntos en el mismo sitio. Cada personaje contribuye con un esfuerzo equivalente a 5 po por cada día dedicado a fabricar el objeto. Por ejemplo, 3 personajes con la competencia con herramientas requerida y las instalaciones adecuadas pueden

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

fabricar una armadura de placas en 100 días, con un coste total de 750 po.

Mientras fabricas, puedes mantener un nivel de vida modesto sin pagar 1 po al día o un nivel de vida cómodo por la mitad del precio normal.

Investigar

El tiempo entre aventuras es una gran oportunidad para investigar y desentrañar los misterios con los que te has topado durante la campaña. La investigación puede incluir enfrascarte en libros polvorientos y maltrechos pergaminos en una biblioteca o pagar rondas a los lugareños para que te cuenten sus rumores y cotilleos.

Cuando empieces a investigar, tu GM decidirá si la información se puede conseguir, cuánto tiempo entre aventuras te costará averiguarla y si hay alguna restricción para tu investigación (como tener que encontrar una persona, un libro o un lugar concretos). Tu GM también puede pedirte que hagas una o más pruebas de característica, como una prueba de Inteligencia (Investigación) para encontrar pistas que te dirijan a la información que buscas o una prueba de Carisma (Persuasión) para conseguir que alguien te ayude. Una vez cumplidas las condiciones, descubrirás la información siempre que esté disponible.

Por cada día de investigación, deberás gastar 1 po para cubrir tus gastos, además de los que tengas por tu nivel de vida normal.

Recuperarse

Puedes usar el tiempo entre aventuras para recuperarte de una herida, una enfermedad o un veneno que te haya debilitado.

Tras pasar 3 días entre aventuras recuperándote, puedes hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 15. Si la superas, puedes elegir uno de los siguientes resultados:

- Pones fin a un efecto que te impide recuperar puntos de golpe.
- Durante las siguientes 24 horas, tienes ventaja en las tiradas de salvación contra una enfermedad o un veneno que te esté afectando actualmente.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

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 caos del 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

1. **Determinar la sorpresa.** Tu GM decide si alguno de los implicados en el combate está sorprendido.
2. **Establecer posiciones.** Tu GM determina dónde se encuentran 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.
3. **Tirar iniciativa.** Todos los implicados en el encuentro tiran iniciativa, que determina el orden de los turnos de los combatientes.
4. **Turnarse.** Cada uno de los participantes juega su turno siguiendo el orden de iniciativa.
5. **Empezar el asalto siguiente.** El asalto termina cuando todos los implicados en el combate han jugado sus turnos. Repite el paso 4 hasta que el combate acabe.

Sorpresa

Un grupo de aventureros se acerca sigilosamente a un campamento de bandidos, surgiendo de los árboles para atacarlos. Un cubo gelatinoso se desliza por un pasadizo de una mazmorra sin que los aventureros se den cuenta hasta que envuelve a uno de ellos. En situaciones como estas, uno de los dos bandos ha sorprendido al otro.

Tu GM determina a quién podría haber pillado por sorpresa el combate. Si ninguno de los bandos intenta ser sigiloso, entonces ambos detectan la presencia del otro automáticamente. En caso contrario, tu GM compara las pruebas de Destreza (Sigilo) de todos los que estén escondidos con la puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de cada criatura del bando opuesto. Todos los personajes o monstruos que no se percaten de una amenaza se considerarán sorprendidos al inicio del encuentro.

Si el combate te pilla por sorpresa, no podrás moverte ni llevar a cabo ninguna acción en tu primer turno de ese combate ni tampoco tendrás la opción de realizar una reacción hasta que dicho turno acabe. Es posible que a algunos miembros de un grupo les pille por sorpresa y a otros no.

Iniciativa

La iniciativa determina el orden de los turnos durante el combate. Cuando este empiece, todos los participantes harán una prueba de Destreza, cuyo resultado indicará el lugar que ocupan en el orden de iniciativa. Tu GM hará una única tirada para todo un grupo de criaturas idénticas, de modo que todos los miembros de dicho grupo actuarán a la vez.

Tu GM ordena los combatientes, empezando por el que obtenga el total más alto en la prueba de Destreza y terminando por el que obtenga el más bajo. Este es el orden (llamado "orden de iniciativa") en el que actuarán durante cada asalto. El orden de iniciativa no cambia de asalto a asalto.

Si hay un empate en las tiradas de iniciativa, cada GM elige el orden entre las criaturas bajo su control y los jugadores deciden el orden entre los personajes empatados. Si el empate se da ente un monstruo y un personaje de un jugador, tu GM es quien decide el orden. Como alternativa, tu GM puede hacer que todos los personajes y los monstruos empatados lancen 1d20 para determinar el orden; quien obtenga el resultado más alto será el primero en el orden de iniciativa.

Tu turno

Durante 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. Tu velocidad (también llamada "velocidad caminando") aparece en tu hoja de personaje.

Las acciones más habituales que puedes realizar se describen en la sección "Acciones en combate". Muchos rasgos de clase y otras características proporcionan opciones adicionales para tus acciones.

La sección "Movimiento y posición" contiene las normas que regulan el movimiento.

Si quieres, puedes renunciar a moverte o a llevar a cabo tu acción, o incluso decidir que no haces absolutamente nada durante tu turno. Si no eres capaz de decidir qué hacer con tu turno, quizá debas considerar las acciones de esquivar o preparar una acción, que se describen en "Acciones en combate".

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Acciones adicionales

Determinados rasgos de clase, conjuros y aptitudes similares te permiten realizar una acción extra durante 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. Asimismo, cualquier cosa que te impida realizar acciones tampoco te permitirá llevar a cabo una acción adicional.

Otras actividades durante tu turno

Durante tu turno puedes llevar a cabo una enorme variedad de florituras para las que no necesitas invertir tu movimiento ni tu acción.

También puedes comunicarte, en la medida que resulte posible, ya sea con frases cortas o gestos.

Igualmente, puedes interaccionar con un objeto o un elemento del entorno sin coste alguno como parte de tu movimiento o tu acción. Por ejemplo, durante tu movimiento podrías abrir una puerta al avanzar hacia un enemigo o desenvainar un arma como parte de la acción que usas para atacar.

Si quieres interaccionar con un segundo objeto, tendrás que gastar tu acción. 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 especial cuidado o si se trata de un obstáculo fuera de lo normal. De este modo, sería razonable esperar que tu GM te pidiera invertir tu acción en abrir una puerta atascada o en girar la manivela que baja un puente levadizo.

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 evento de algún tipo, que puede suceder tanto en tu turno como en el de otro. El ataque de oportunidad es el tipo de reacción más habitual.

Cuando lleves a cabo una reacción, ya no podrás volver a hacer otra 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.

Movimiento y posición

Durante un combate, los personajes y los monstruos no dejan de desplazarse y suelen emplear su movimiento y su posición para imponerse.

En tu turno puedes moverte una distancia que no supere tu velocidad. Tienes la posibilidad de usar toda tu velocidad o solo parte de ella si así lo prefieres, siempre y cuando respetes estas normas.

Tu movimiento puede incluir saltar, trepar y nadar. Estas formas de movimiento pueden combinarse con caminar o pueden constituir la totalidad de tu movimiento. Independientemente de cómo te muevas, restarás la distancia recorrida en cada parte de tu movimiento a tu velocidad hasta que la uses por completo o acabes de moverte.

Dividir el movimiento

Puedes repartir el movimiento a lo largo de tu turno, de manera que utilices parte del mismo antes de la acción y parte después. Si, por ejemplo, tu velocidad es de 9 m, puedes moverte 3 m, hacer tu acción y después moverte 6 m.

Moverse entre ataques

Si llevas a cabo una acción que incluya más de un ataque con arma, puedes dividir aún más el movimiento desplazándote entre esos ataques. Por ejemplo, un guerrero que pueda hacer dos ataques gracias a su rasgo Ataque Adicional y que tenga una velocidad de 7,5 m podría moverse 3 m, atacar, moverse 4,5 m y luego volver a atacar.

Usar diferentes velocidades

Si posees más de una velocidad (como velocidad caminando y velocidad volando), puedes cambiar entre una y otra durante tu 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 18 m porque un mago te ha lanzado el conjuro *volar*, entonces podrías volar 6 m, caminar 3 m y volar otros 6 m más.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Terreno difícil

Raras veces el combate se produce en estancias vacías o llanuras uniformes. El escenario normal de una lucha suele contener terreno difícil, como cavernas llenas de piedras, espesos bosques o escaleras traicioneras.

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.

Muebles bajos, escombros, sotobosque, escaleras empinadas, nieve y lodazales poco profundos son algunos ejemplos de terreno difícil. El espacio que ocupa otra criatura, sea hostil o no, también se considera terreno difícil.

Derribado

En muchas ocasiones, los combatientes acaban en el suelo, ya sea porque los han tirado o porque se han lanzado ellos mismos. A efectos del juego, se considera que están "derribados", un estado que se describe en el apéndice MJ-A.

Puedes **tirarte al suelo** voluntariamente, quedando derribado, sin tener que gastar nada de tu velocidad. **Levantarse** cuesta más y requerirá la mitad de tu velocidad. Por ejemplo, si tu velocidad fuera de 9 m, tendrías que gastar 4,5 m para levantarte. No podrás levantarte si no tienes suficiente movimiento restante o si tu velocidad es 0.

Para moverte mientras estás derribado, deberás **arrastrarte** o recurrir a efectos mágicos como la teletransportación. Cada metro de movimiento arrastrándote cuesta 1 m adicional. Por lo tanto, arrastrarte 1 m en terreno difícil cuesta 3 m de movimiento.

Interaccionar con objetos de los alrededores

Estos son algunos ejemplos de las cosas que puedes hacer como parte de tu movimiento y tu acción:

- Envainar o desenvainar una espada.
- Abrir o cerrar una puerta.
- Sacar una poción de tu mochila.
- Recoger un hacha del suelo.
- Tomar una baratija de una mesa.
- Quitarte un anillo del dedo.
- Meterte comida en la boca.
- Plantar un estandarte en tierra.
- Sacar unas monedas de la bolsa de tu cinturón.
- Beberte una jarra de cerveza entera.
- Mover una palanca o un interruptor.
- Sacar una antorcha de su soporte.
- Tomar un libro de un estante a tu alcance.
- Apagar una llama pequeña.
- Ponerte una máscara.
- Cubrirte la cabeza con la capucha de la capa.
- Pegar la oreja a una puerta.
- Dar una patada a una piedra pequeña.
- Girar una llave en una cerradura.
- Palpar el suelo con una vara de 3 m.
- Entregarle un objeto a otro personaje.

Moverse alrededor de otras criaturas

Puedes moverte a través del espacio ocupado por una criatura que no sea hostil. Por contra, solo podrás atravesar el espacio de una criatura hostil si su tamaño es al menos dos categorías superior o inferior al tuyo. Recuerda que el espacio ocupado por otra criatura se considera terreno difícil para ti.

Ya sea amiga o enemiga, en ningún caso puedes terminar tu movimiento en el espacio de otra criatura.

Si te mueves fuera del alcance de una criatura hostil, provocarás un ataque de oportunidad.

Volar

Las criaturas voladoras disfrutan de muchas ventajas en términos de movilidad, pero también deben lidiar con el peligro que implica caer. Si se derriba a una criatura voladora, si su velocidad se reduce a 0 o si de algún modo se le priva de la capacidad de moverse, caerá salvo que pueda levitar o mantenerse en el aire mediante magia, como con el conjuro *volar*.

Tamaño de una criatura

Cada criatura ocupa una cantidad de espacio distinta. La tabla "Categorías de tamaño" muestra cuánto espacio controla en combate cada criatura en función de su tamaño. A veces, los objetos usan las mismas categorías de tamaño.

Categorías de tamaño

Tamaño	Espacio
Diminuto	0,75 por 0,75 m
Pequeño	1,5 por 1,5 m
Mediano	1,5 por 1,5 m
Grande	3 por 3 m
Enorme	4,5 por 4,5 m
Gargantuesco	6 por 6 m o más

Espacio

El espacio de una criatura es el área en metros que esta controla en combate de forma efectiva, no una

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

medida de sus dimensiones físicas. Por ejemplo, una criatura Mediana típica no tiene 1,5 m de ancho, pero controla un espacio de esa anchura. Si un hobgoblin Mediano se sitúa en una entrada de 1,5 m de ancho, otras criaturas no podrán atravesarla salvo que el hobgoblin se lo permita.

El espacio de una criatura también indica el área que esta necesita para poder luchar de forma efectiva. Por ese motivo, existe un límite al número de criaturas que pueden rodear a otra durante un combate. Si hablamos de combatientes de tamaño Mediano, ocho criaturas pueden situarse en un radio de 1,5 m y rodear a otra.

Como las criaturas más grandes ocupan más espacio, la cantidad de ellas que puede rodear a un enemigo es menor. Si cinco criaturas Grandes asedian a una Mediana o más pequeña, no queda espacio para nadie más. Por contra, una criatura Gargantuesca puede verse rodeada por hasta veinte criaturas Medianas.

Apretarse en un espacio más pequeño

Una criatura puede apretarse para pasar a través de un espacio lo bastante grande como para que quepa una criatura del tamaño inmediatamente inferior. Por lo tanto, una criatura Grande puede apretarse para pasar por un pasaje que solo mida 1,5 m de ancho. Mientras se esté apretando para pasar por un espacio, cada metro de movimiento le costará a la criatura 1 m de movimiento adicional y tendrá desventaja en las tiradas de ataque y en las tiradas de salvación de Destreza. Por contra, las tiradas de ataque contra ella tendrán ventaja mientras esté en ese espacio reducido.

Acciones en combate

Cuando lleves a cabo tu acción del turno, podrás elegir entre las opciones que aparecen a continuación, un tipo de acción que obtengas por tu clase o un rasgo especial o una acción que improvises. En los perfiles de muchos monstruos aparecen opciones de acción propias que pueden elegir.

Para realizar una acción que no aparezca en las reglas, tu GM te dirá si dicha acción es posible y qué tipo de tirada tienes que realizar (si es necesario) para determinar si tiene éxito o no.

Atacar

La acción más común dentro de un combate es la de atacar, ya sea esgrimiendo una espada, disparando una flecha o golpeando con los puños.

Esta acción te permite realizar un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia. Consulta la sección “Realizar un ataque” para conocer las reglas que rigen los ataques.

Algunos rasgos, como el Ataque Adicional de los guerreros, te permiten realizar más de un ataque con esta acción.

Ayudar

Puedes prestar tu ayuda a otra criatura para que logre terminar una tarea. Cuando llevas a cabo la acción de ayudar, la criatura a la que apoyes tendrá ventaja en la siguiente prueba de característica que realice para la tarea en la que la estés ayudando, siempre que haga dicha prueba antes del comienzo de tu siguiente turno.

También puedes usar esta acción para ayudar a un aliado a atacar a una criatura que esté a 1,5 m o menos de ti: haces una finta, distraes al objetivo o formas equipo con tu aliado de alguna otra forma para que sus ataques sean más efectivos. Si tu aliado ataca al objetivo antes de tu siguiente turno, hará la primera tirada de ataque con ventaja.

Buscar

Cuando realizas la acción de buscar, dedicas tu atención a encontrar algo. En función de la naturaleza de tu búsqueda, tu GM podría pedirte una prueba de Sabiduría (Percepción) o de Inteligencia (Investigación).

Correr

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 aumenta o disminuye, el movimiento adicional también lo hace. Por ejemplo, si tu velocidad es de 9 m y se reduce a 4,5 m, podrías moverte hasta 9 m en un turno en el que realizaras la acción de correr.

Destrabarse

Si llevas a cabo la acción de destrabarse, tu movimiento no provocará ataques de oportunidad durante el resto del turno.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Esconderse

Cuando realices la acción de esconderse, harás una prueba de Destreza (Sigilo) para intentar esconderte, conforme a las reglas específicas para ello. Si la superas, obtendrás ciertos beneficios, que se describen en la sección "Atacantes y objetivos ocultos".

Esquivar

Al realizar la acción de esquivar, te concentrarás únicamente en evitar los ataques. Hasta el principio de tu siguiente turno, las tiradas de ataque que te hagan objetivo tendrán desventaja si puedes ver al atacante y tendrás ventaja en las tiradas de salvación de Destreza. Perderás estos beneficios si te incapacitan (como se explica en el apéndice MJ-A) o si tu velocidad se reduce a 0.

Lanzar un conjuro

Los lanzadores de conjuros, como magos y clérigos, así como muchos monstruos, disponen de conjuros que pueden resultarles muy útiles en combate. Cada conjuro tiene un tiempo de lanzamiento, que especifica si el lanzador debe emplear una acción, una reacción, minutos o incluso horas para lanzarlo. Por lo tanto, lanzar un conjuro no tiene por qué ser una acción. Sin embargo, la mayoría tiene un tiempo de lanzamiento de 1 acción, por lo que los lanzadores de conjuros suelen usar su acción en combate para lanzarlos.

Preparar una acción

A veces querrás sorprender a un enemigo o esperar a que ocurra algo antes de actuar. En estos casos puedes preparar una acción durante tu turno. Esto te permitirá usar tu reacción para actuar antes del comienzo 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 goblin 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. Recuerda que solo puedes llevar a cabo una reacción por asalto.

Cuando te preparas para lanzar un conjuro, lo lanzas con normalidad, pero retienes su energía y la liberas usando tu reacción cuando se produzca la circunstancia activadora. Solo los conjuros cuyo tiempo de lanzamiento sea de 1 acción pueden formar parte de una acción preparada. Además, el esfuerzo que implica contener las energías mágicas exige concentración. Si pierdes la concentración, el conjuro se disipará sin causar efecto alguno. Por ejemplo, si te estás concentrando en el conjuro *telaraña* y preparas *proyectil mágico*, tu conjuro *telaraña* finalizará. Igualmente, si recibieras algún daño antes de lanzar *proyectil mágico* con tu reacción, podrías perder la concentración.

Usar un objeto

Lo normal es interaccionar con un objeto mientras se hace otra cosa, como cuando desenvainas una espada como parte de un ataque. Si quieres utilizar un objeto que requiera una acción para ello, tendrás que llevar a cabo la acción de usar un objeto. Esta acción también es útil si quieres interactuar con más de un objeto en un turno.

Atacar

Tanto si golpeas con un arma cuerpo a cuerpo, disparas un arma a distancia o realizas una tirada de ataque como parte de un conjuro, todos los ataques tienen la siguiente estructura:

1. **Escoge un objetivo.** Elige un objetivo que esté dentro del alcance del ataque: una criatura, un objeto o una ubicación.
2. **Determina los modificadores.** Tu GM determina si el objetivo posee cobertura 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.** Haces la tirada de ataque. Si impactas, tiras el daño, salvo que el ataque en concreto indique lo contrario. Algunos ataques causan efectos especiales además o en vez de hacer daño.

Si en algún momento dudas si algo cuenta o no como un ataque, aplica esta norma: si debes hacer una tirada de ataque, estás atacando.

Tiradas de ataque

Cuando atacas, tu tirada de ataque determina si este acierta o falla. Para hacer una tirada de este tipo, lanza 1d20 y añade los modificadores pertinentes.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Si el total de la tirada más los modificadores es mayor o igual que la Clase de Armadura (CA) del objetivo, el ataque impactará. La CA de un personaje se determina durante su creación, mientras que la de un monstruo se recoge en su perfil.

Modificadores de la tirada

Los dos modificadores más habituales de las tiradas de ataque de un personaje son el modificador por característica y el bonificador por competencia. Cuando un monstruo hace una tirada de ataque, utiliza el modificador que aparece en su perfil.

Modificador por característica. El modificador por característica de un ataque con un arma cuerpo a cuerpo es la Fuerza, y el de un ataque con un arma a distancia es la Destreza. Las armas con las propiedades "sutil" o "arrojadiza" incumplen esta regla.

Algunos conjuros también necesitan tiradas de ataque. El modificador por característica que se utiliza para un ataque de conjuro depende de la aptitud mágica del lanzador.

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.

Sacar 1 o 20

A veces, el destino bendice o maldice a un combatiente y permite que una novata impacte a su objetivo y un curtido veterano fracase estrepitosamente.

Si el resultado de la tirada del d20 para atacar es 20, el ataque acertará sin tener en cuenta los modificadores ni la CA del objetivo, un ataque que se conoce como "crítico".

Por otro lado, si el resultado de la tirada del d20 de un ataque es 1, este fallará sin tener en cuenta los modificadores ni la CA del objetivo.

Atacantes y objetivos ocultos

Los combatientes suelen intentar que sus enemigos no los vean, para lo que se esconden, lanzan el conjuro *invisibilidad* o acechan en la oscuridad.

Cuando ataques a un objetivo al que no puedas ver, tendrás desventaja en la tirada de ataque. Esta regla se aplica tanto si estás intentando adivinar la ubicación del objetivo como si atacas a una criatura a la que puedes oír pero no ver. Si el objetivo no se encuentra en la ubicación contra la que has atacado, fallarás automáticamente, aunque lo normal es que tu GM te haga tirar de todos modos y te diga que el ataque ha fallado, no que te has equivocado al adivinar su ubicación.

Sin embargo, si atacas a un objetivo que no te pueda ver, tendrás ventaja en la tirada de ataque. Si estás escondido (ni te ven ni te oyen) cuando atacas, revelarás tu ubicación, tanto si el ataque acierta como si no.

Ataques a distancia

Un ataque a distancia se lleva a cabo cuando disparas un arco o una ballesta, lanzas un hacha de mano o arrojas cualquier otro proyectil con el fin de golpear a un enemigo alejado. O si un monstruo lanza púas desde su cola, por ejemplo. 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 o un arco corto, 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 cerrado

Intentar un ataque a distancia se complica si el enemigo está delante de ti. Cuando hagas un ataque a distancia, ya sea con un arma, un conjuro o cualquier otro medio, tendrás desventaja en la tirada de ataque si estás a 1,5 m o menos de una criatura hostil que pueda verte y no esté incapacitada.

Ataques cuerpo a cuerpo

Los ataques cuerpo a cuerpo se utilizan para el combate en distancias cortas y te permiten atacar a un enemigo que esté en tu radio de alcance. Un ataque de este tipo suele emplear un arma de mano, como una espada, un martillo de guerra o un hacha. La mayoría de monstruos que atacan cuerpo a cuerpo lo hacen utilizando sus garras, cuernos, colmillos, tentáculos o cualquier otra parte del cuerpo. También existen algunos conjuros que implican hacer un ataque cuerpo a cuerpo.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

La mayoría de las criaturas tienen un **alcance** de 1,5 m, por lo que podrán atacar cuerpo a cuerpo a enemigos a esa distancia o menos. Por otra parte, algunos seres (generalmente con un tamaño superior a Mediano) poseen un alcance cuerpo a cuerpo de más de 1,5 m, como se indica en sus descripciones.

En lugar de utilizar un arma para realizar un ataque cuerpo a cuerpo, puedes emplear un **ataque sin armas**, que puede ser un puñetazo, una patada, un cabezazo o cualquier otro golpe enérgico (ninguno de los cuales cuenta como arma). Si impacta, un ataque sin armas causa un daño contundente igual a 1 + tu modificador por Fuerza. Siempre eres competente con tus ataques sin armas.

Ataques de oportunidad

Durante un combate, todo el mundo está atento a las ocasiones de golpear a un enemigo que huya o pase cerca. Un golpe de este tipo se denomina "ataque de oportunidad".

Puedes realizar un ataque de oportunidad cuando una criatura hostil que puedas ver esté saliendo de tu alcance. Para efectuar el ataque de oportunidad, usa tu reacción para hacer un ataque cuerpo a cuerpo contra esa criatura. Este ataque sucede justo antes de que la criatura se mueva fuera de tu alcance.

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 ni tu reacción. Por ejemplo, no provocarás ningún ataque de oportunidad si una explosión te empuja fuera del alcance de un enemigo o si la gravedad te hace caer y pasar a su lado.

Combate con dos armas

Si realizas la acción de atacar y atacas con un arma cuerpo a cuerpo ligera que manejes con una sola mano, podrás utilizar una acción adicional para atacar con otra arma cuerpo a cuerpo ligera que empuñes en la otra mano. No añadirás tu modificador por característica al daño del ataque adicional, salvo si ese modificador es negativo.

Si cualquiera de las dos armas tiene la propiedad "arrojadiza", podrás lanzarla, en lugar de hacer un ataque cuerpo a cuerpo con ella.

Agarrar

Cuando quieras sujetar a una criatura o forcejear con ella, tendrás que usar tu acción de atacar para hacer un tipo especial de ataque cuerpo a cuerpo: un agarre. Si puedes realizar varios ataques con la acción de atacar, este reemplaza a uno de ellos.

El objetivo de tu agarre debe estar dentro de tu alcance y tener un tamaño que esté, como mucho, una categoría por encima de la tuya. Utilizando al menos una mano libre, intentas sujetar al objetivo mediante una prueba de agarrar en lugar de una tirada de ataque: haz una prueba de Fuerza (Atletismo) enfrentada a una prueba de Fuerza (Atletismo) o Destreza (Acrobacias) del objetivo (este último elige qué característica usar). Si tienes éxito, sometes a la víctima al estado de "agarrado" (consulta el apéndice MJ-A). El propio estado especifica bajo qué circunstancias termina, aunque puedes liberar al objetivo cuando quieras, sin necesidad de invertir una acción.

Escapar de un agarre. Una criatura agarrada puede utilizar su acción para intentar escapar. Lo logrará si tiene éxito en una prueba de Fuerza (Atletismo) o Destreza (Acrobacias) enfrentada a una prueba de Fuerza (Atletismo) de quien la tiene agarrada.

Mover a una criatura agarrada. Cuando te muevas, puedes arrastrar o transportar a la criatura agarrada, pero tu velocidad se reducirá a la mitad, salvo si dicha criatura está dos o más categorías de tamaño por debajo de la tuya.

Tiradas enfrentadas en combate

Durante un combate, a menudo deberás medir tu capacidad frente a la de tu enemigo. Este tipo de desafío se resuelve mediante una tirada enfrentada. En esta sección se explican las dos acciones de combate más habituales que emplean tiradas enfrentadas: agarrar y empujar a una criatura. Tu GM puede usar estas tiradas enfrentadas como modelos si tiene que improvisar otras.

Empujar a una criatura

Puedes utilizar tu acción de atacar para hacer un tipo especial de ataque cuerpo a cuerpo: empujar a una criatura, ya sea para derribarla o para alejarla de ti. Si puedes realizar varios ataques con la acción de atacar, este reemplaza a uno de ellos.

El objetivo debe estar dentro de tu alcance y tener un tamaño que esté, como mucho, una categoría por encima de la tuya. En lugar de una tirada de ataque, deberás hacer una prueba de Fuerza (Atletismo) enfrentada a una prueba de Fuerza (Atletismo) o Destreza (Acrobacias) del objetivo (este último elige qué característica usar). Si ganas la tirada enfrentada, podrás escoger entre derribar a la criatura o empujarla para alejarla 1,5 m de ti.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Cobertura

Los árboles, los muros, las criaturas y otros obstáculos pueden proporcionar cobertura durante un combate y hacer que un objetivo sea más difícil de dañar. Este solo puede beneficiarse de la cobertura si el ataque o el efecto proceden del lado opuesto de la cobertura.

Existen tres niveles de 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 el tronco de un árbol, que le proporciona cobertura tres cuartos, el objetivo disfrutará de cobertura tres cuartos.

Un objetivo con **cobertura media** posee un bonificador de +2 a su CA y a sus tiradas de salvación de Destreza. Para tener cobertura media, el obstáculo debe tapar al menos la mitad del cuerpo del objetivo. Dicho obstáculo puede ser un muro bajo, un mueble grande, un tronco estrecho o una criatura, ya sea amiga o enemiga.

Un objetivo con **cobertura tres cuartos** disfruta de un bonificador de +5 a su CA y a sus tiradas de salvación de Destreza. Para tener cobertura tres cuartos, el obstáculo debe cubrir aproximadamente tres cuartas partes del cuerpo. Ese obstáculo puede ser una verja levadiza, una aspillera o un tronco grueso.

Una criatura que posea **cobertura completa** no puede ser el objetivo directo de un ataque ni de un conjuro, aunque algunos conjuros pueden alcanzarla por su área de efecto. Para disfrutar de cobertura completa, el obstáculo debe ocultar totalmente al objetivo.

Daño y curación

A quienes exploran los mundos de los juegos de fantasía siempre les acompañan las heridas y el riesgo de morir. Una estocada, una flecha certera o las llamas de un conjuro *bola de fuego* pueden dañar o incluso matar a las criaturas más resistentes.

Puntos de golpe

Los puntos de golpe (abreviados como "pg") representan una combinación del aguante físico y mental, la voluntad de vivir y la suerte. Las criaturas que tienen más puntos de golpe son más difíciles de matar, mientras que las que poseen pocos son más frágiles.

Los puntos de golpe actuales (o simplemente "puntos de golpe") de una criatura pueden oscilar entre 0 y sus puntos de golpe máximos. Este número cambia con frecuencia, siempre que la criatura sufre algún daño o la curan.

Cada vez que una criatura reciba algún daño, este deberá restarse de sus puntos de golpe. Esta pérdida no afecta a las capacidades de la criatura de ningún modo, siempre y cuando no llegue a 0 puntos de golpe.

Tiradas de daño

Todas las armas, conjuros y capacidades de monstruo dañinas indican el daño que causan. Deberás tirar el dado o dados de daño, añadir los modificadores que correspondan y aplicar el daño resultante al objetivo. Las armas mágicas, las capacidades especiales y otros factores pueden otorgar un bonificador al daño. Por su parte, los penalizadores pueden hacer que un ataque cause 0 de daño, pero nunca 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 tirar para calcular el daño y si se deben añadir modificadores.

Si un conjuro o cualquier otro efecto causa daño **a más de un objetivo** al mismo tiempo, solo se hace una tirada de daño para todos ellos. Por ejemplo, si una maga lanza una *bola de fuego* o un clérigo lanza un *golpe flamígero*, tirarán una única vez el daño para todas las criaturas atrapadas en la deflagración.

Críticos

Cuando tu ataque sea un crítico, podrás 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 de la forma normal. Para acelerar las cosas, puedes tirar todos los dados de daño al mismo tiempo.

Por ejemplo, si consigues un crítico con una daga, tirarás 2d4 para el daño, en lugar de 1d4, y luego añadirás al total el modificador por característica apropiado. Si el ataque emplea dados de daño adicionales, como los del Ataque Furtivo del pícaro, también tirarás estos dados dos veces.

Tipos de daño

Los diversos ataques, conjuros y efectos dañinos causan daño de tipos diferentes. Los tipos de daño no tienen reglas propias, pero otras reglas, como la resistencia al daño, dependen de ellos.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Debajo se muestran los tipos de daño, acompañados por ejemplos que pueden ayudar a tu GM a asignar el tipo de daño adecuado a un efecto nuevo.

Ácido. El aliento corrosivo de un dragón negro y las enzimas disolventes que secreta un pudin negro causan daño de ácido.

Contundente. Los golpes de objetos romos, como martillos, las caídas o los aplastamientos causan daño contundente.

Cortante. Las espadas, las hachas y las garras de los monstruos causan daño cortante.

Frío. El frío infernal que irradia de la lanza de un diablo gélido o el aliento de un dragón blanco causan daño de frío.

Fuego. El fuego que exhalan los dragones rojos y las llamas que crean muchos conjuros causan daño de fuego.

Fuerza. La fuerza es energía mágica en forma pura enfocada a provocar daño. La mayoría de los efectos que causan daño de fuerza son conjuros, como *arma espiritual* o *proyectil mágico*.

Necrótico. El daño necrótico que causan ciertos muertos vivientes y conjuros como *toque helado* agosta la materia e incluso el alma.

Perforante. Los ataques que perforan o empalan, como los de las lanzas o los mordiscos de los monstruos, causan daño perforante.

Psíquico. Las habilidades mentales, como la descarga psiónica de un azotamentes, causan daño psíquico.

Radiante. El daño radiante que causan el conjuro *golpe flamígero* de un clérigo o las armas aniquiladoras de un ángel abrasa la piel como el fuego y sobrecarga el espíritu de energía.

Relámpago. Un conjuro *relámpago* o el aliento de un dragón azul causan daño de relámpago.

Trueno. Un estallido sonoro ensordecedor, como el efecto del conjuro *ola atronadora*, causa daño de trueno.

Veneno. Los aguijones venenosos y el gas toxico del aliento de un dragón verde causan daño de veneno.

Resistencia y vulnerabilidad al daño

Algunas criaturas y algunos objetos son excepcionalmente difíciles o inusualmente fáciles de dañar con ciertos tipos de daño.

Si una criatura o un objeto cuenta con **resistencia** a un tipo de daño, el daño de dicho tipo se reduce a la mitad cuando le afecta. Por contra, si posee **vulnerabilidad** a un tipo de daño, el daño de ese tipo se duplica.

La resistencia y la vulnerabilidad se aplican después del resto de modificadores al daño. Por ejemplo, una criatura resistente al daño contundente sufre un ataque que inflige 25 puntos de este tipo de daño. Además, dicha criatura está dentro de un aura mágica que reduce todo el daño recibido en 5. Por tanto, primero se resta 5 a esos 25 de daño y después se divide el resultado por la mitad, por lo que la criatura recibe finalmente 10 de daño.

Si existen varias resistencias o vulnerabilidades que afectan al mismo tipo de daño, estas solo cuentan como una. Por ejemplo, si una criatura tiene resistencia al daño de fuego y también posee resistencia a todo el daño no mágico, el daño de un fuego no mágico causado a dicha criatura se reducirá a la mitad, no a un cuarto.

Curación

El daño no es permanente, a no ser que cause la muerte, e incluso esta se puede revertir con magia lo bastante poderosa. Descansar permite a una criatura recuperar sus puntos de golpe y los efectos mágicos como el conjuro *curar heridas* o una *poción de curación* pueden eliminar daño en un instante.

Si se cura a una criatura del modo que sea, los puntos de golpe recuperados se añaden a sus puntos de golpe actuales. Eso sí, los puntos de golpe actuales nunca pueden superar los puntos de golpe máximos: los que se recuperen más allá de este valor se pierden. Por ejemplo, un druida cura 8 puntos de golpe a un explorador. Si dicho explorador tiene 14 puntos de golpe actuales y sus puntos de golpe máximos son 20, solo recuperará 6 puntos de golpe gracias a la curación del druida, en lugar de 8.

Una criatura que ha muerto no puede recuperar puntos de golpe hasta que se la haga volver a la vida mediante magia (como con el conjuro *revivir*).

Llegar a 0 puntos de golpe

Cuando tus puntos de golpe caen a 0, quedas inconsciente o mueres, como se explica en los apartados siguientes.

Muerte instantánea

Una cantidad de daño considerable puede matarte al instante. Si el daño reduce a 0 tus puntos de golpe y sigue quedando daño por asignar, morirás si el daño restante es mayor o igual a tus puntos de golpe máximos.

Por ejemplo, a una clériga con 12 puntos de golpe máximos le quedan 6 puntos de golpe en este

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

momento. Si recibe 18 de daño de un ataque, sus puntos de golpe bajarán a 0, pero aún quedarán 12 de daño por asignar. Como el daño restante es igual a sus puntos de golpe máximos, la clériga morirá.

Caer inconsciente

Si el daño reduce tus puntos de golpe a 0, pero no te mata, caerás inconsciente (consulta el apéndice MJ-A). La inconsciencia termina si recuperas cualquier cantidad de puntos de golpe.

Tiradas de salvación contra muerte

Siempre que empieces tu turno con 0 puntos de golpe, deberás hacer una tirada de salvación especial llamada "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. En ese momento estás en manos del destino y solo pueden ayudarte los conjuros y los rasgos que aumenten tus posibilidades de tener éxito en una tirada de salvación.

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) 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 0 si recuperas puntos de golpe o te estabilizas.

Sacar 1 o 20. Si realizas una tirada de salvación contra muerte y sacas un 1 en el d20, cuenta como dos fallos, y 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 al instante.

Estabilizar a una criatura

La mejor forma de salvar a una criatura con 0 puntos de golpe es curarla, pero si no es posible hacerlo en un momento dado, al menos se puede intentar estabilizarla para que no muera por fallar una tirada de salvación contra muerte.

Puedes usar tu acción para administrar primeros auxilios a una criatura inconsciente e intentar estabilizarla. Para ello, debes tener éxito en una prueba de Sabiduría (Medicina) con CD 10.

Una criatura **estable** no tendrá que hacer tiradas de salvación contra muerte aunque tenga 0 puntos de golpe, pero seguirá inconsciente. Si recibe cualquier cantidad de daño, dejará de estar estable y deberá volver a hacer tiradas de salvación contra muerte. Una criatura estable a la que no se cure recuperará 1 punto de golpe tras 1d4 horas.

Muerte de monstruos

La mayoría de GM decidirá que los monstruos mueran al llegar a 0 puntos de golpe, en lugar de dejar que queden inconscientes y tengan que hacer tiradas de salvación contra muerte.

Sin embargo, algunos enemigos poderosos y ciertos personajes no jugadores especiales suelen ser una excepción a esta norma, y tu GM podría hacerles quedar inconscientes y seguir las mismas reglas que a los personajes de los jugadores.

Noquear a una criatura

Hay veces en las que un atacante puede querer incapacitar a un enemigo sin matarlo. Si un atacante reduce a una criatura a 0 puntos de golpe con un ataque cuerpo a cuerpo, puede decidir noquearla. Esta decisión la debe tomar en el instante en el que se causa el daño. Si es así, la criatura caerá inconsciente, pero estará estable.

Puntos de golpe temporales

Algunos conjuros y capacidades especiales confieren puntos de golpe temporales a una criatura. Estos puntos de golpe temporales no son puntos de golpe reales, sino una protección contra el daño, una reserva que te protege de sufrir heridas.

Si tienes puntos de golpe temporales y recibes daño, primero pierdes puntos de golpe temporales 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, pierdes los puntos de golpe temporales y luego recibes 2 de daño.

Como los puntos de golpe temporales son independientes de tus puntos de golpe reales, pueden hacer que superes tus puntos de golpe máximos. Por lo tanto, un personaje puede tener todos sus puntos de golpe y obtener puntos de golpe temporales.

No puedes recuperar puntos de golpe temporales mediante la curación y tampoco pueden sumarse los de dos fuentes distintas. Si ya tienes puntos de golpe temporales y recibes más, tienes que decidir si

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

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.

Si tienes 0 puntos de golpe, no recuperas la consciencia ni te estabilizas por obtener puntos de golpe temporales. Sin embargo, sí que pueden absorber cualquier daño que te causen mientras estés en ese estado, aunque solo puedes salvarte mediante curación auténtica.

A menos que un rasgo que te conceda puntos de golpe temporales tenga una duración, estos duran hasta que se agotan o hasta que finalizas un descanso largo.

Combate montado

Tanto si se trata de un caballero que carga contra el enemigo a lomos de un caballo de guerra, de une mague que lanza conjuros desde la grupa de un grifo o de una clériga que surca el cielo montada en un pegaso, todos disfrutan de los beneficios de velocidad y movilidad que proporciona una montura.

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

Montar y desmontar

Una vez 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. Por ejemplo, si tu velocidad fuera de 9 m, tendrías que gastar 4,5 m para montar en un caballo. Por tanto, no podrás montar si no te quedan al menos 4,5 m de movimiento o si tu velocidad es 0.

Si un efecto mueve tu montura en contra de su voluntad mientras estés sobre ella, deberás superar una tirada de salvación de Destreza con CD 10 o caerás y quedarás derribado en un espacio a 1,5 m de ella. También tendrás que hacer esta tirada de salvación si te derriban mientras estás montado.

En cambio, si es tu montura la derribada, podrás usar tu reacción para desmontar y aterrizar de pie al tiempo que esta cae. Si no lo haces, desmontarás y caerás de bruces, derribado, en un espacio a 1,5 m de ella.

Controlar una montura

Mientras estés sobre una montura, tienes dos opciones: controlar la montura o dejarla actuar de forma independiente. Las criaturas inteligentes, como los dragones, son independientes.

Solo puedes controlar la montura si está entrenada para aceptar un jinete. Se asume que los caballos domesticados, los burros y otras criaturas similares han recibido este adiestramiento. La iniciativa de una montura controlada cambiará para coincidir con la tuya cuando montes. Se moverá siguiendo tus órdenes y únicamente podrá llevar a cabo tres acciones: correr, destrabarse y esquivar. Una montura controlada puede moverse y actuar incluso desde el mismo turno en que la montas.

Las monturas independientes conservan su posición en el orden de iniciativa. Llevar un jinete no impone ninguna restricción en las acciones que la montura puede realizar, ya que esta se mueve y actúa según sus propios deseos. Podría huir del combate, abalanzarse sobre un enemigo gravemente herido con la intención de devorarlo o hacer cualquier otra cosa, que no tiene por qué ser lo que a ti te gustaría.

En cualquier caso, si la montura provoca ataques de oportunidad mientras la montas, el atacante podrá elegiros a la montura o a ti como objetivos.

Combate bajo el agua

Cuando los aventureros persigan un sahuagin hasta su hogar submarino, luchen contra tiburones en un viejo pecio o se encuentren en una sala inundada dentro de una mazmorra, tendrán que luchar en un entorno desafiante. Los combates bajo el agua siguen las reglas siguientes.

Las criaturas que carezcan de una velocidad nadando (ya sea natural o debido a la magia) tendrán desventaja en las tiradas de ataque al realizar **ataques con armas cuerpo a cuerpo**, excepto si usan dagas, espadas cortas, jabalinas, lanzas o tridentes.

Todos los **ataques con armas a distancia** fallarán automáticamente si el objetivo se encuentra más allá del alcance normal del arma. Estas tiradas de ataque tendrán desventaja incluso dentro del alcance normal, a menos que el arma sea una ballesta, una red o un arma arrojadiza, como una jabalina (lo que incluye lanzas, tridentes o dardos).

Las criaturas y los objetos completamente sumergidos bajo el agua tendrán resistencia al daño de fuego.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Lanzamiento de conjuros

La magia impregna los mundos de los juegos de fantasía y su manifestación más habitual son los conjuros.

En esta sección encontrarás las reglas necesarias para lanzarlos. Distintas clases de personaje poseen formas diferentes de aprender y preparar sus conjuros y los monstruos los emplean de maneras únicas. Sea cual sea su fuente, los conjuros siguen estas reglas.

¿Qué es un conjuro?

Un conjuro es un efecto mágico concreto, una manifestación específica y limitada de las energías sobrenaturales que permean el multiverso. Al lanzar un conjuro, un personaje tira con cuidado de los hilos invisibles de magia pura que impregnan el mundo, los dispone en un patrón concreto, los hace vibrar de una forma particular y luego les da rienda suelta para lograr el efecto deseado. Y todo esto en tan solo unos segundos.

Los conjuros pueden ser herramientas versátiles, armas o protecciones. Pueden causar daño o evitarlo, imponer o eliminar estados (consulta el apéndice MJ-A), robar energía vital y devolver la vida a los muertos.

Durante la historia del multiverso se han creado infinidad de conjuros y muchos de ellos hace tiempo que se han olvidado. Algunos tal vez sigan ocultos entre las páginas resquebrajadas de libros de conjuros perdidos en antiguas ruinas o atrapados en las mentes de dioses ya muertos. O un personaje que haya acumulado suficiente poder y sabiduría podría volver a inventarlos.

Nivel del conjuro

Todos los conjuros tienen un nivel que va de 0 a 9. Este nivel indica en términos generales lo poderoso que es el conjuro: desde el humilde (pero no por ello menos impresionante) *proyectil mágico* de nivel 1 hasta el casi todopoderoso *deseo* de nivel 9. Además, existen los trucos, unos conjuros sencillos pero poderosos que los personajes pueden lanzar casi de forma rutinaria y que son de nivel 0. Cuanto más alto sea el nivel de un conjuro, mayor nivel deberá tener el lanzador para poder usarlo.

No existe una correspondencia directa entre el nivel de un conjuro y el nivel del personaje. Por ejemplo, lo habitual es que un personaje tenga que alcanzar el nivel 17 (y no el 9) para poder lanzar un conjuro de nivel 9.

Conjuros conocidos y preparados

Para poder lanzar un conjuro, primero el lanzador debe tenerlo completamente grabado en la mente o debe tener acceso a él a través de un objeto mágico. Los miembros de ciertas clases, como bardos y hechiceros, tienen una lista limitada de conjuros que conocen y que siempre tienen en mente. Lo mismo se aplica a muchos monstruos que utilizan la magia. Otros lanzadores de conjuros, como los clérigos y los magos, deben pasar por un proceso de preparación de conjuros. Este proceso varía según la clase, tal y como se detalla en sus descripciones.

En todos los casos, el número de conjuros que un personaje puede tener memorizados en cualquier momento depende de su nivel.

Espacios de conjuro

Independientemente de cuántos conjuros conozca o prepare el lanzador, solo puede lanzar un número limitado de los mismos antes de tener que descansar. Manipular el tejido de la magia y canalizar su energía, incluso en el conjuro más sencillo, es una tarea agotadora tanto física como mentalmente, y más aún en el caso de los conjuros de nivel superior. Por tanto, la descripción de cada clase que haga uso de la magia (excepto el brujo) incluye una tabla que muestra cuántos espacios de conjuro de cada nivel se pueden utilizar en cada nivel de personaje. Por ejemplo, la maga de nivel 3 Umara tiene cuatro espacios de conjuro de nivel 1 y dos de nivel 2.

Cuando un personaje lanza un conjuro, gasta un espacio del mismo nivel del conjuro o superior y, de esta forma, "llena" dicho espacio con el conjuro. Puedes imaginar 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 9 solo lo hace en un espacio de nivel 9. De este modo, si Umara lanza *proyectil mágico*, un conjuro de nivel 1, gastará un espacio de nivel 1 y le quedarán otros tres de este nivel.

Los espacios de conjuro utilizados se recuperan tras finalizar un descanso largo.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Algunos personajes y monstruos tienen capacidades especiales que les permiten lanzar conjuros sin usar espacios de conjuro. Por ejemplo, un monje que siga el Camino de los Cuatro Elementos, una bruja que elija ciertas invocaciones sobrenaturales y un diablo de la sima de los Nueve Infiernos pueden lanzar conjuros de ese modo.

Lanzar un conjuro a un nivel superior

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 Umara 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, tal y como se explica en sus descripciones.

Lanzar conjuros con armadura

Como lanzar conjuros exige mucha concentración y gestos precisos, el personaje deberá ser competente con la armadura que lleve para usar conjuros vistiéndola. De lo contrario estaría demasiado distraído y lastrado por la armadura como para lanzar conjuros.

Trucos

Un truco es un conjuro que se puede lanzar a voluntad, sin tener que prepararlo ni usar un espacio de conjuro. El lanzador ha grabado en su mente el conjuro gracias a la práctica constante y ha obtenido el poder mágico necesario para reproducir el efecto una y otra vez. Un truco se considera un conjuro de nivel 0.

Rituales

Algunos conjuros están etiquetados con la palabra "ritual", lo que permite lanzarlos utilizando las reglas habituales o de forma 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.

Para usar un conjuro de forma ritual, el lanzador debe tener algún rasgo que se lo permita, como es el caso de clérigos y druidas, por ejemplo. Además, el lanzador deberá haber preparado el conjuro o tenerlo en su lista de conjuros conocidos, salvo si el rasgo que otorga esta capacidad especifica lo contrario (como ocurre con el mago).

Lanzar un conjuro

Cada vez que un personaje lance un conjuro, se utilizarán las mismas reglas básicas, independientemente de la clase del personaje o los efectos del conjuro.

La descripción de cada conjuro empieza con el bloque de información del conjuro, que indica su nombre, nivel, escuela mágica, tiempo de lanzamiento, alcance, componentes y duración. El resto de la descripción detalla sus efectos.

Tiempo de lanzamiento

La mayoría de los conjuros precisan de una acción para lanzarlos, pero algunos requieren una acción adicional, una reacción o mucho más tiempo.

Acción adicional

Un conjuro lanzado con una acción adicional es especialmente rápido. Para lanzar este tipo de conjuros, deberás emplear una acción adicional, siempre que no la hayas usado ya en ese turno. Además, no podrás lanzar ningún otro conjuro en el mismo turno, excepto si se trata de un truco cuyo tiempo de lanzamiento sea de 1 acción.

Reacciones

Algunos conjuros pueden lanzarse como reacciones. Estos conjuros solo necesitan una fracción de segundo para descargar su poder y se lanzan en respuesta a algún suceso. Si un conjuro se puede lanzar como una reacción, su descripción te indicará las condiciones exactas.

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. Cuando lances un conjuro cuyo tiempo de lanzamiento sea superior a una acción o reacción, deberás gastar tu acción de cada turno en lanzar el conjuro y mantener la concentración (consulta "Concentración" más adelante). Si la concentración se rompe, el conjuro fallará, pero no gastarás el espacio de conjuro. Si quieres volver a intentar lanzar el conjuro, deberás empezar desde el principio.

Alcance

El objetivo de un conjuro debe estar dentro del alcance de este. Para algunos, como *proyectil mágico*, el objetivo es una criatura, mientras que, para otros,

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

como *bola de fuego*, el objetivo es un punto en el espacio, en este caso donde se produce la explosión.

El alcance de la mayoría de los conjuros se expresa en metros. Algunos solo tienen como objetivo a una criatura (que puedes ser tú) a la que toques. Otros conjuros, como *escudo*, solo te afectan a ti y tienen como alcance "lanzador".

Los conjuros cuyos efectos creen conos o líneas que tengan su origen en el lanzador también tendrán como alcance "lanzador", pues el punto de origen del efecto será obligatoriamente dicho personaje o monstruo (consulta el apartado "Áreas de efecto").

Una vez lanzado, los efectos de un conjuro no se verán limitados por su alcance, salvo que la descripción indique lo contrario.

Componentes

Los componentes de un conjuro son los requisitos físicos que debes cumplir para poder lanzarlo. La descripción de cada conjuro indica si este precisa de componente verbal (V), somático (S) o material (M). Si no dispones de alguno de los componentes del conjuro, no podrás lanzarlo.

Verbal (V)

La mayoría de conjuros exigen la pronunciación de palabras místicas. 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, un personaje amordazado o en una zona de silencio, como la creada por el conjuro *silencio*, no podrá lanzar conjuros con componente verbal.

Somático (S)

El lanzamiento de un conjuro puede incluir la ejecución de gestos enérgicos e intrincados. Por ello, el lanzador deberá tener al menos una mano libre para poder utilizar un conjuro que precise de componente somático.

Material (M)

Para lanzar algunos conjuros se requieren ciertos objetos, que se indican entre paréntesis en el apartado de componentes de su descripción. Los personajes pueden utilizar un **saquito de componentes** o un **canalizador mágico** (consulta el apartado "Equipo") en lugar de los componentes indicados en el conjuro, con una excepción: si se indica el coste de algún componente, el personaje debe tenerlo para poder lanzar el conjuro en cuestión.

Si el conjuro especifica que cierto componente material se consume, el lanzador deberá conseguirlo de nuevo cada vez que quiera lanzar el conjuro.

Por último, el lanzador deberá tener una mano libre para poder acceder a los componentes materiales del conjuro (o sujetar un canalizador mágico), aunque puede ser la misma que usa para ejecutar el componente somático.

Duración

La duración de un conjuro es el tiempo que este permanece activo. Puede estar expresada en asaltos, minutos, horas o incluso años. Algunos conjuros indican que sus efectos permanecen hasta que el conjuro es disipado o destruido.

Instantáneo

Muchos conjuros son instantáneos: dañan, curan, crean o alteran a una criatura o un objeto, así que no pueden ser disipados, ya que su magia solo se manifiesta durante un instante.

Concentración

Algunos conjuros exigen mantener la concentración si se quiere que su magia permanezca activa. Los conjuros de este tipo terminan si el personaje pierde la concentración.

En el apartado "Duración" de los conjuros se indica si estos exigen concentración o no, así como el tiempo que se puede pasar concentrado. Puedes dejar de concentrarte en cualquier momento (no requiere acción).

La actividad habitual de un combate, como moverse o atacar, no interfiere en la concentración, pero los siguientes sucesos sí que pueden romperla:

- **Lanzar otro conjuro que necesite concentración.** Dejarás de tener concentración en un conjuro si lanzas otro que también la requiera. Por tanto, no puedes concentrarte en dos conjuros a la vez.
- **Recibir daño.** Cada vez que sufras daño mientras te concentras en un conjuro, tendrás que hacer una tirada de salvación de Constitución para mantener la concentración. La CD será de 10 o la mitad del daño sufrido, lo que sea mayor. Si recibes daño de varias fuentes, como una flecha y el aliento de un dragón, deberás hacer una tirada de salvación distinta para cada fuente de daño.
- **Quedar incapacitado o morir.** Perderás la concentración si te incapacitan o mueres.

Además, tu GM podría decidir que ciertas circunstancias, como recibir el golpe de una

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

ola mientras estás en un navío agitado por una tempestad, también te obliguen a superar una tirada de salvación de Constitución con CD 10 para mantener la concentración.

Objetivos

Lo más normal es que un conjuro te obligue a elegir uno o más objetivos. Su descripción te indicará si el conjuro tiene como objetivo a criaturas, objetos o un punto que servirá de origen para un área de efecto, como se describe más adelante.

Salvo que un conjuro tenga un efecto perceptible, el objetivo no tendría por qué saber que se está lanzando un conjuro sobre él. Así, será obvio que efectos muy llamativos, como un relámpago, provienen de un conjuro, mientras que otros más sutiles, como el intento de leer la mente de una criatura, suelen pasar desapercibidos, salvo que el conjuro especifique lo contrario.

Un camino despejado hasta el objetivo

Para poder elegir un objetivo, deberás tener una ruta clara hasta él, por lo que no podrá estar tras cobertura completa.

Si sitúas un área de efecto en un punto que no puedas ver y una obstrucción (como un muro) está entre dicho punto y tú, el punto de origen se moverá hasta el lado de la obstrucción más cercano a ti.

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. Por otro lado, si te encuentras dentro del área de efecto de un conjuro que lances, también podrás escogerte como objetivo.

Áreas de efecto

Los conjuros como *manos ardientes* y *cono de frío* cubren un área, por lo que pueden afectar a varias criaturas al mismo tiempo.

La descripción de cada conjuro indica su área de efecto, que normalmente tendrá una de las siguientes cinco formas: cilindro, cono, cubo, esfera o línea. Todas las áreas de efecto poseen un **punto de origen**, una ubicación desde la que surge la energía del conjuro. Las reglas de cada forma especifican cuál es el punto de origen. Lo normal es que este último sea un punto en el espacio, pero algunos conjuros cubren una zona cuyo origen es una criatura o un objeto.

El efecto de un conjuro se extiende en líneas rectas desde el punto de origen, por lo que, si no existe una línea recta sin bloquear desde el punto de origen hasta una ubicación dentro del área de efecto, dicha ubicación no se considerará parte del área de efecto del conjuro. Para poder bloquear estas líneas imaginarias, la obstrucción deberá proporcionar cobertura completa.

Cilindro

El punto de origen de un cilindro es el centro de un círculo del radio especificado en la descripción del conjuro. Este círculo debe estar en el suelo o a la altura del efecto del conjuro. La energía se expande en líneas rectas desde el origen hasta el perímetro del círculo, formando así la base del cilindro. Es entonces cuando se activa el efecto del conjuro, surgiendo desde la base hacia arriba o al revés, desde arriba hacia abajo, una distancia igual a la altura del cilindro.

El punto de origen de un cilindro está incluido en el área de efecto.

Cono

Un cono se extiende en la dirección que escojas desde el punto de origen. 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. El área de efecto del cono indica su longitud máxima.

El punto de origen de un cono, salvo que decidas lo contrario, no está incluido en el área de efecto.

Cubo

El origen de un cubo se encuentra en cualquier punto de una de sus caras, el que elijas. El tamaño del cubo se expresa como la longitud de cada arista.

El punto de origen de un cubo, salvo que decidas lo contrario, no está incluido en el área de efecto.

Esfera

La esfera se extiende hacia afuera a partir del punto de origen que elijas, que será su centro. El tamaño de la esfera se expresa como el radio en metros a partir del punto de origen.

El punto de origen de una esfera está incluido en su área de efecto.

Línea

Una línea se extiende de forma recta desde su punto de origen y cubre un área delimitada por su ancho.

El punto de origen de una línea, salvo que decidas lo contrario, no está incluido en el área de efecto.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Tiradas de salvación

Muchos conjuros especifican que un objetivo puede hacer 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 CD para resistir uno de tus conjuros es igual a 8 + tu modificador por aptitud mágica + tu bonificador por competencia + los posibles modificadores especiales.

Tiradas de ataque

Algunos conjuros necesitan que el lanzador haga una tirada de ataque para determinar si el efecto acierta al objetivo deseado. Tu bonificador de ataque con un ataque de conjuro es igual a tu modificador por aptitud mágica + tu bonificador por competencia.

La mayoría de los conjuros que requieren tiradas de ataque implican ataques a distancia. Recuerda que tendrás desventaja en cualquier tirada de ataque a distancia si estás a 1,5 m o menos de una criatura hostil que pueda verte y no esté incapacitada.

Las escuelas mágicas

Las academias de magia clasifican los conjuros en ocho categorías llamadas "escuelas mágicas". Los eruditos, en especial los magos, aplican estas categorías a todos los conjuros, ya que creen que toda la magia funciona básicamente igual, tanto si procede del estudio riguroso como si es un don de una divinidad.

Las escuelas de magia ayudan a describir los conjuros y no tienen ninguna regla asociada. No obstante, otras reglas hacen referencia a estas escuelas.

Los conjuros de **abjuración** son de naturaleza protectora, aunque algunos de ellos se pueden usar para agredir. Crean barreras mágicas, niegan efectos dañinos, hieren a los intrusos o destierran criaturas a otros planos de existencia.

Los conjuros de **adivinación** revelan información, que puede ser secretos largo tiempo olvidados, atisbos del futuro, la ubicación de objetos escondidos, la verdad tras alguna ilusión o visiones de pueblos y lugares remotos.

Los conjuros de **conjuración** implican el transporte de objetos o criaturas de un lugar a otro. Algunos de ellos invocan criaturas u objetos que acuden al lanzador, mientras que otros permiten que este se teletransporte a otro lugar. Algunos conjuros de conjuración crean objetos o efectos de la nada.

Los conjuros de **encantamiento** afectan a las mentes de los demás para controlar o influir en su comportamiento. Estos conjuros pueden hacer que los enemigos vean a quien los lanza como un amigo, obligar a alguien a realizar una acción o incluso controlar a otra criatura como si fuera una marioneta.

Los conjuros de **evocación** manipulan la energía mágica para producir el efecto deseado. Algunos provocan ráfagas de fuego o relámpagos, mientras que otros canalizan la energía positiva para curar heridas.

Los conjuros de **ilusionismo** engañan a los sentidos o a la mente de los demás. Hacen que la gente vea cosas que no están ahí, que no perciban otras que sí lo están, que escuchen ruidos fantasmales o que recuerden cosas que nunca sucedieron. Algunas ilusiones crean imágenes fantasmales que todo el mundo puede ver, pero las más traicioneras plantan una imagen directamente en la imagen de una criatura.

Los conjuros de **nigromancia** manipulan las energías de la vida y la muerte. Estos conjuros pueden conceder una reserva extra de fuerza vital, extraer la energía de otra criatura, crear muertos vivientes o incluso resucitar a los muertos.

Crear muertos vivientes mediante el uso de conjuros de nigromancia como *animar a los muertos* no es un acto bondadoso y solo los lanzadores de conjuros malvados los usan con frecuencia.

Los conjuros de **transmutación** cambian las propiedades de una criatura, un objeto o un entorno. Podrían convertir a un enemigo en una criatura inofensiva, aumentar la fuerza de un aliado, hacer que un objeto se mueva cuando el lanzador lo ordene o mejorar las capacidades de curación innatas de alguien para ayudar a que se recupere rápidamente de una lesión.

Acumular efectos mágicos

Los efectos de varios conjuros se suman si sus duraciones se solapan. Sin embargo, 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 solapen sus duraciones.

Por ejemplo, si dos clérigos lanzan *bendición* al mismo objetivo, ese personaje obtendrá el beneficio del conjuro una sola vez y no recibirá dos dados adicionales.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Listas de conjuros

Conjuros de bardo

Trucos (nivel 0)

Burla dañina
Ilusión menor
Impacto certero
Luces danzantes
Luz
Mano de mago
Mensaje
Prestidigitación
Reparar

Nivel 1

Caída de pluma
Curar heridas
Detectar magia
Disfrazarse
Dormir
Encantar animal
Entender idiomas
Fuego feérico
Hablar con los animales
Hechizar persona
Heroísmo
Identificar
Imagen silenciosa
Ola atronadora
Palabra de curación
Perdición
Risa horrible
Sirviente invisible
Texto ilusorio
Zancada prodigiosa

Nivel 2

Abrir
Boca mágica
Calentar metal
Calmar emociones
Detectar pensamientos
Embelesar
Hacer añicos
Inmovilizar persona
Invisibilidad
Localizar animales o plantas
Localizar objeto
Mensajero animal
Potenciar característica
Restablecimiento menor
Silencio
Sordera/ceguera
Sugestión
Ver invisibilidad
Zona de la verdad

Nivel 3

Clarividencia
Crecimiento vegetal
Disipar magia
Don de lenguas
Glifo custodio
Hablar con las plantas
Hablar con los muertos
Imagen mayor
Imponer maldición
Indetectable
Nube apestosa
Patrón hipnótico
Pequeña choza
Recado
Terror

Nivel 4

Compulsión
Confusión
Invisibilidad mejorada
Libertad de movimiento
Localizar criatura
Polimorfar
Puerta dimensional
Terreno alucinatorio

Nivel 5

Alterar los recuerdos
Alzar a los muertos
Animar objetos
Apariencia
Atadura planar
Círculo de teletransportación
Conocer las leyendas
Curar heridas en masa
Despertar
Dominar persona
Engañar
Ensueño
Escudriñar
Geas
Inmovilizar monstruo
Restablecimiento mayor

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Nivel 6
Baile irresistible
Encontrar el camino
Guardas y guardias
Ilusión programada
Mal de ojo
Sugestión en masa
Visión veraz

Nivel 7
Espada arcana
Espejismo arcano
Excursión etérea
Jaula de fuerza
Mansión magnífica
Proyectar imagen
Regenerar
Resurrección
Símbolo
Teletransporte

Nivel 8
Dominar monstruo
Labia
Mente en blanco
Palabra de poder: aturdir
Romper la mente

Nivel 9
Palabra de poder: matar
Polimorfar verdadero
Presagio

Conjuros de brujo

Trucos (nivel 0)
Descarga sobrenatural
Ilusión menor
Impacto certero
Mano de mago
Prestidigitación
Rociada venenosa
Toque helado

Nivel 1
Entender idiomas
Hechizar persona
Protección contra el bien y el mal
Reprensión infernal
Retirada expeditiva
Sirviente invisible
Texto ilusorio

Nivel 2
Embelesar
Hacer añicos
Imagen múltiple
Inmovilizar persona
Invisibilidad
Oscuridad
Paso brumoso
Rayo debilitador
Sugestión
Trepar cual arácnido

Nivel 3
Círculo mágico
Contrahechizo
Disipar magia
Don de lenguas
Forma gaseosa
Imagen mayor
Levantar maldición
Patrón hipnótico
Terror
Toque vampírico
Volar

Nivel 4
Destierro
Marchitar
Puerta dimensional
Terreno alucinatorio

Nivel 5
Contactar con otro plano
Ensueño
Escudriñar
Inmovilizar monstruo

Nivel 6
Círculo de muerte
Conjurar feérico
Crear muerto viviente
De la carne a la piedra
Mal de ojo
Sugestión en masa
Visión veraz

Nivel 7
Dedo de la muerte
Desplazamiento entre planos
Excursión etérea
Jaula de fuerza

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Nivel 8
Dominar monstruo
Labia
Palabra de poder: aturdir
Romper la mente
Semiplano

Nivel 9
Cautiverio
Palabra de poder: matar
Polimorfar verdadero
Presagio
Proyección astral

Conjuros de clérigo

Trucos (nivel 0)
Guía
Llama sagrada
Luz
Piedad con los moribundos
Reparar
Resistencia
Taumaturgia

Nivel 1
Bendición
Crear o destruir agua
Curar heridas
Detectar el bien y el mal
Detectar magia
Detectar venenos y enfermedades
Escudo de fe
Infligir heridas
Orden imperiosa
Palabra de curación
Perdición
Protección contra el bien y el mal
Purificar comida y bebida
Saeta guía
Santuario

Nivel 2
Arma espiritual
Augurio
Auxilio
Calmar emociones
Detectar trampas
Dulce descanso
Inmovilizar persona
Llama permanente
Localizar objeto
Plegaria de curación
Potenciar característica
Protección contra veneno
Restablecimiento menor
Silencio
Sordera/ceguera
Vínculo protector
Zona de la verdad

Nivel 3
Animar a los muertos
Caminar sobre el agua
Círculo mágico
Clarividencia
Crear comida y agua
Disipar magia
Don de lenguas
Espíritus guardianes
Fundirse con la piedra
Glifo custodio
Hablar con los muertos
Imponer maldición
Levantar maldición
Luz del día
Palabra de curación en masa
Protección contra energía
Recado
Revivir
Señal de esperanza

Nivel 4
Adivinación
Controlar agua
Destierro
Guarda contra la muerte
Guardián de la fe
Libertad de movimiento
Localizar criatura
Moldear la piedra

Nivel 5
Alzar a los muertos
Atadura planar
Comunión
Conocer las leyendas
Consagrar
Contagio
Curar heridas en masa
Disipar el bien y el mal
Escudriñar
Geas
Golpe flamígero
Plaga de insectos
Restablecimiento mayor

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Nivel 6
Aliado planar
Barrera de cuchillas
Crear muerto viviente
Curar
Dañar
Encontrar el camino
Festín de héroes
Palabra de regreso
Prohibición
Visión veraz

Nivel 7
Conjurar celestial
Desplazamiento entre planos
Excursión etérea
Palabra divina
Regenerar
Resurrección
Símbolo
Tormenta de fuego

Nivel 8
Aura sagrada
Campo antimagia
Controlar el clima
Terremoto

Nivel 9
Curar en masa
Portal
Proyección astral
Resurrección verdadera

Conjuros de druida

Trucos (nivel 0)
Crear llama
Guía
Reparar
Resistencia
Rociada venenosa
Saber druídico
Shillelagh

Nivel 1
Buenas bayas
Crear o destruir agua
Curar heridas
Detectar magia
Detectar venenos y enfermedades
Encantar animal
Enmarañar
Fuego feérico
Hablar con los animales
Hechizar persona
Nube de oscurecimiento
Ola atronadora
Palabra de curación
Purificar comida y bebida
Salto
Zancada prodigiosa

Nivel 2
Calentar metal
Crecimiento espinoso
Detectar trampas
Esfera de llamas
Hoja de fuego
Inmovilizar persona
Localizar animales o plantas
Localizar objeto
Mensajero animal
Pasar sin rastro
Piel robliza
Potenciar característica
Protección contra veneno
Ráfaga de viento
Rayo de luna
Restablecimiento menor
Visión en la oscuridad

Nivel 3
Caminar sobre el agua
Conjurar animales
Crecimiento vegetal
Disipar magia
Fundirse con la piedra
Hablar con las plantas
Llamar al relámpago
Luz del día
Muro de viento
Protección contra energía
Respirar bajo el agua
Tormenta de aguanieve

Nivel 4
Confusión
Conjurar elementales menores
Conjurar seres del bosque
Controlar agua
Dominar bestia
Insecto gigante
Libertad de movimiento
Localizar criatura
Marchitar

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Moldear la piedra
Muro de fuego
Piel pétrea
Polimorfar
Terreno alucinatorio
Tormenta de hielo

Nivel 5

Atadura planar
Caparazón antivida
Comunión con la naturaleza
Conjurar elemental
Contagio
Curar heridas en masa
Despertar
Escudriñar
Geas
Muro de piedra
Paso arbóreo
Plaga de insectos
Reencarnar
Restablecimiento mayor

Nivel 6

Conjurar feérico
Curar
Encontrar el camino
Festín de héroes
Mover la tierra
Muro de espinas
Rayo solar
Viajar con el viento
Viajar mediante plantas

Nivel 7

Desplazamiento entre planos
Espejismo arcano
Invertir la gravedad
Regenerar
Tormenta de fuego

Nivel 8

Antipatía/simpatía
Aspectos animales
Controlar el clima
Explosión solar
Romper la mente
Terremoto

Nivel 9

Cambiar de forma
Presagio
Resurrección verdadera
Tormenta de la venganza

Conjuros de explorador

Nivel 1

Alarma
Buenas bayas
Curar heridas
Detectar magia
Detectar venenos y enfermedades
Encantar animal
Hablar con los animales
Marca del cazador
Nube de oscurecimiento
Salto
Zancada prodigiosa

Nivel 2

Crecimiento espinoso
Detectar trampas
Localizar animales o plantas
Localizar objeto
Mensajero animal
Pasar sin rastro
Piel robliza
Protección contra veneno
Restablecimiento menor
Silencio
Visión en la oscuridad

Nivel 3

Caminar sobre el agua
Conjurar animales
Crecimiento vegetal
Hablar con las plantas
Indetectable
Luz del día
Muro de viento
Protección contra energía
Respirar bajo el agua

Nivel 4

Conjurar seres del bosque
Libertad de movimiento
Localizar criatura
Piel pétrea

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Nivel 5
Comunión con la naturaleza
Paso arbóreo

Conjuros de hechicero

Trucos (nivel 0)
Agarre electrizante
Descarga de fuego
Ilusión menor
Impacto certero
Luces danzantes
Luz
Mano de mago
Mensaje
Prestidigitación
Rayo de escarcha
Reparar
Rociada venenosa
Salpicadura ácida
Toque helado

Nivel 1
Armadura de mago
Caída de pluma
Detectar magia
Disfrazarse
Dormir
Entender idiomas
Escudo
Falsa vida
Hechizar persona
Imagen silenciosa
Manos ardientes
Nube de oscurecimiento
Ola atronadora
Proyectil mágico
Retirada expeditiva
Rociada de color
Salto

Nivel 2
Abrir
Agrandar/reducir
Alterar el propio aspecto
Contorno borroso
Detectar pensamientos
Hacer añicos
Imagen múltiple
Inmovilizar persona
Invisibilidad
Levitar
Oscuridad
Paso brumoso
Potenciar característica
Ráfaga de viento
Rayo abrasador
Sordera/ceguera
Sugestión
Telaraña
Trepar cual arácnido
Ver invisibilidad
Visión en la oscuridad

Nivel 3
Acelerar
Bola de fuego
Caminar sobre el agua
Clarividencia
Contrahechizo
Desplazamiento
Disipar magia
Don de lenguas
Forma gaseosa
Imagen mayor
Luz del día
Nube apestosa
Patrón hipnótico
Protección contra energía
Ralentizar
Relámpago
Respirar bajo el agua
Terror
Tormenta de aguanieve
Volar

Nivel 4
Confusión
Destierro
Dominar bestia
Invisibilidad mejorada
Marchitar
Muro de fuego
Piel pétrea
Polimorfar
Puerta dimensional
Tormenta de hielo

Nivel 5
Animar objetos
Apariencia
Círculo de teletransportación
Cono de frío
Creación
Dominar persona
Inmovilizar monstruo

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Muro de piedra
Nube aniquiladora
Plaga de insectos
Telequinesis

Nivel 6
Círculo de muerte
Desintegrar
Globo de invulnerabilidad
Mal de ojo
Mover la tierra
Rayo solar
Relámpago en cadena
Sugestión en masa
Visión veraz

Nivel 7
Bola de fuego de explosión retardada
Dedo de la muerte
Desplazamiento entre planos
Excursión etérea
Invertir la gravedad
Rociada prismática
Teletransporte
Tormenta de fuego

Nivel 8
Dominar monstruo
Explosión solar
Nube incendiaria
Palabra de poder: aturdir
Terremoto

Nivel 9
Deseo
Palabra de poder: matar
Parar el tiempo
Portal
Tormenta de meteoritos

Conjuros de mago

Trucos (nivel 0)
Agarre electrizante
Descarga de fuego
Ilusión menor
Impacto certero
Luces danzantes
Luz
Mano de mago
Mensaje
Prestidigitación
Rayo de escarcha
Reparar
Rociada venenosa
Salpicadura ácida
Toque helado

Nivel 1
Alarma
Armadura de mago
Caída de pluma
Detectar magia
Disco flotante
Disfrazarse
Dormir
Encontrar familiar
Entender idiomas
Escudo
Falsa vida
Grasa
Hechizar persona
Identificar
Imagen silenciosa
Manos ardientes
Nube de oscurecimiento
Ola atronadora
Protección contra el bien y el mal
Proyectil mágico
Retirada expeditiva
Risa horrible
Rociada de color
Salto
Sirviente invisible
Texto ilusorio
Zancada prodigiosa

Nivel 2
Abrir
Agrandar/reducir
Alterar el propio aspecto
Arma mágica
Aura mágica de arcanista
Boca mágica
Cerradura arcana
Contorno borroso
Detectar pensamientos
Dulce descanso
Esfera de llamas
Flecha ácida
Hacer añicos
Imagen múltiple
Inmovilizar persona
Invisibilidad
Levitar
Llama permanente

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Localizar objeto
Oscuridad
Paso brumoso
Ráfaga de viento
Rayo abrasador
Rayo debilitador
Sordera/ceguera
Sugestión
Telaraña
Trepar cual arácnido
Truco de la cuerda
Ver invisibilidad
Visión en la oscuridad

Nivel 3

Acelerar
Animar a los muertos
Bola de fuego
Círculo mágico
Clarividencia
Contrahechizo
Corcel fantasma
Desplazamiento
Disipar magia
Don de lenguas
Forma gaseosa
Glifo custodio
Imagen mayor
Imponer maldición
Indetectable
Levantar maldición
Nube apestosa
Patrón hipnótico
Pequeña choza
Protección contra energía
Ralentizar
Recado
Relámpago
Respirar bajo el agua
Terror
Toque vampírico
Tormenta de aguanieve
Volar

Nivel 4

Asesino fantasmal
Cofre oculto
Confusión
Conjurar elementales menores
Controlar agua
Destierro
Escudo de fuego
Esfera elástica
Fabricar
Invisibilidad mejorada
Localizar criatura
Marchitar
Mastín fiel
Moldear la piedra
Muro de fuego
Ojo arcano
Piel pétrea
Polimorfar
Puerta dimensional
Sanctasanctórum privado
Tentáculos negros
Terreno alucinatorio
Tormenta de hielo

Nivel 5

Alterar los recuerdos
Animar objetos
Apariencia
Atadura planar
Círculo de teletransportación
Conjurar elemental
Cono de frío
Conocer las leyendas
Contactar con otro plano
Creación
Dominar persona
Engañar
Enlace telepático
Ensueño
Escudriñar
Geas
Inmovilizar monstruo
Mano arcana
Muro de fuerza
Muro de piedra
Nube aniquiladora
Pasamuros
Telequinesis

Nivel 6

Baile irresistible
Círculo de muerte
Contingencia
Crear muerto viviente
De la carne a la piedra
Desintegrar
Esfera congelante
Globo de invulnerabilidad
Guardas y guardias
Ilusión programada
Invocación instantánea

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Mal de ojo
Mover la tierra
Muro de hielo
Rayo solar
Relámpago en cadena
Sugestión en masa
Urna mágica
Visión veraz

Nivel 7

Bola de fuego de explosión retardada
Dedo de la muerte
Desplazamiento entre planos
Espada arcana
Espejismo arcano
Excursión etérea
Invertir la gravedad
Jaula de fuerza
Mansión magnífica
Proyectar imagen
Recluir
Rociada prismática
Símbolo
Simulacro
Teletransporte

Nivel 8

Antipatía/simpatía
Campo antimagia
Clon
Controlar el clima
Dominar monstruo
Explosión solar
Laberinto
Mente en blanco
Nube incendiaria
Palabra de poder: aturdir
Romper la mente
Semiplano

Nivel 9

Cambiar de forma
Cautiverio
Deseo
Muro prismático
Palabra de poder: matar
Parar el tiempo
Polimorfar verdadero
Portal
Presagio
Proyección astral
Terror abyecto
Tormenta de meteoritos

Conjuros de paladín

Nivel 1

Bendición
Curar heridas
Detectar el bien y el mal
Detectar magia
Detectar venenos y enfermedades
Escudo de fe
Favor divino
Heroísmo
Orden imperiosa
Protección contra el bien y el mal
Purificar comida y bebida

Nivel 2

Arma mágica
Auxilio
Castigo marcador
Hallar corcel
Localizar objeto
Protección contra veneno
Restablecimiento menor
Zona de la verdad

Nivel 3

Círculo mágico
Crear comida y agua
Disipar magia
Levantar maldición
Luz del día
Revivir

Nivel 4

Destierro
Guarda contra la muerte
Localizar criatura

Nivel 5

Alzar a los muertos
Disipar el bien y el mal
Geas

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Descripciones de conjuros

Abrir

Transmutación nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 1 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 esposas, 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 eliges un objetivo que esté cerrado mediante *cerradura arcana*, ese conjuro quedará anulado durante 10 minutos y durante ese tiempo el objeto se podrá abrir y cerrar con normalidad.

Cuando lanzas este conjuro, se escucha un fuerte golpe surgir del objeto, que es audible a una distancia de 90 m.

Acelerar

Transmutación nivel 3

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 9 m
Componentes: V, S, M (una 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 CA, 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 atacar (solo un ataque con arma), correr, destrabarse, esconderse o usar un objeto.

Cuando el conjuro termine, el objetivo no podrá moverse o realizar acciones hasta después de su siguiente turno, debido a una ola de somnolencia que lo afecta.

Adivinación

Adivinación nivel 4 (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S, M (incienso y una ofrenda ritual apropiada a tu religión, que valgan al menos 25 po en conjunto y que se consumen como parte del conjuro)
Duración: Instantáneo

Tu magia y la ofrenda que haces te ponen en contacto con un dios o con los sirvientes de una deidad. Puedes hacer una sola pregunta referente a un objetivo, un suceso o una actividad específicos que ocurrirán en los próximos 7 días. Tu GM de dará una respuesta verdadera, que puede ser una frase corta, una rima críptica o un presagio.

Este conjuro no tiene en cuenta ninguna circunstancia que pueda alterar los resultados, como el lanzamiento de otros conjuros o la pérdida o el encuentro de un compañero.

Si lanzas el conjuro dos o más veces antes de finalizar tu siguiente descanso largo, hay una posibilidad acumulativa del 25 % por cada lanzamiento después del primero de que recibas un presagio aleatorio. Tu GM realizará esta tirada en secreto.

Agarre electrizante

Evocación (truco)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

De tu mano surge un relámpago que da una descarga eléctrica a la criatura que intentes tocar. Haz un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra el objetivo. Tienes ventaja en la tirada de ataque si el objetivo lleva una armadura de metal. Si impacta, el objetivo recibirá 1d8 de daño de relámpago y no podrá llevar a cabo reacciones hasta el principio de su siguiente turno.

El daño del conjuro aumenta en 1d8 cuando alcanzas el nivel 5 (2d8), el nivel 11 (3d8) y el nivel 17 (4d8).

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Agrandar/reducir

Transmutación nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 9 m
Componentes: V, S, M (una pizca hierro en polvo)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Puedes hacer que una criatura o un objeto que puedas ver dentro del alcance aumente su tamaño o lo reduzca hasta que termine el conjuro. Elige una criatura o un objeto que no lleve ni vista nadie. Si no es un objetivo voluntario, puede hacer una tirada de salvación de Constitución. Si la supera, el conjuro no tiene efecto.

Si el objetivo es una criatura, todo lo que lleve y vista cambiará de tamaño a la vez que ella. Cualquier objeto que suelte una criatura afectada recobrará su tamaño normal de inmediato.

Agrandar. El tamaño del objetivo se dobla en todas las dimensiones y su peso se multiplica por ocho. Este crecimiento aumenta su tamaño en una categoría; por ejemplo, de Mediano a Grande. Si no hay suficiente espacio para que el objetivo doble su tamaño, la criatura o el objeto alcanzarán el máximo tamaño posible en el espacio disponible. Hasta que el conjuro termine, el objetivo también tendrá ventaja en las pruebas de Fuerza y en las tiradas de salvación de Fuerza. Las armas del objetivo crecerán igualmente para corresponderse con su nuevo tamaño. Mientras estas armas estén agrandadas, los ataques del objetivo con ellas causarán 1d4 de daño adicional.

Reducir. El tamaño del objetivo se reduce a la mitad en todas las dimensiones y su peso se divide a un octavo de su peso normal. Esta reducción disminuye su tamaño en una categoría; por ejemplo, de Mediano a Pequeño. Hasta que el conjuro termine, el objetivo también tendrá desventaja en las pruebas de Fuerza y en las tiradas de salvación de Fuerza. Las armas del objetivo se encogerán igualmente para corresponderse con su nuevo tamaño. Mientras estas armas estén reducidas, los ataques del objetivo con ellas causarán 1d4 menos de daño (esto no puede reducir el daño a menos de 1).

Alarma

Abjuración nivel 1 (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: 9 m
Componentes: V, S, M (una campana diminuta y un hilo de plata fina)
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 de tamaño Diminuto o más grande toque la zona vigilada o entre en ella. Al lanzar el conjuro, puedes designar qué criaturas no activarán la alarma y también elegir si quieres que sea mental o sonora.

Una alarma mental te avisará con un sonido en tu mente si estás a 1,5 km o menos de la zona vigilada y te despertará si estás durmiendo.

Una alarma sonora producirá el sonido de una campanilla durante 10 segundos, que será audible a 18 m o menos.

Aliado planar

Conjuración nivel 6

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 primordial, 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 hechizo 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 pedir a la criatura 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.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Como regla básica, 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 corresponde a la tarea y 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.

Una criatura reclutada para incorporarse a tu grupo cuenta como uno de sus miembros y recibirá su parte completa de los puntos de experiencia obtenidos.

Alterar el propio aspecto

Transmutación nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Asumes un aspecto distinto. Cuando lances el conjuro, elige una de las opciones que aparecen a continuación, cuyos efectos durarán hasta que termine el conjuro. Mientras dure el conjuro, como acción, podrás poner fin a una opción para obtener los beneficios de otra.

Adaptación acuática. Adaptas tu cuerpo a un entorno acuático: te salen branquias y te crecen membranas entre los dedos. Puedes respirar bajo el agua y obtienes una velocidad nadando igual a tu velocidad caminando.

Armas naturales. Te crecen garras, colmillos, púas, cuernos u otra arma natural que elijas. Tus ataques sin armas infligen 1d6 de daño contundente, cortante o perforante, según el arma natural que hayas elegido, y eres competente con tus ataques sin armas. Por último, el arma natural es mágica y tienes un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con ella.

Cambiar de aspecto. Transformas tu aspecto. Decide qué apariencia tendrás, incluyendo tu altura, tu peso, tus rasgos faciales, el sonido de tu voz, la longitud del pelo, el tono de piel y cualquier característica distintiva (si quieres alguna). Puedes presentarte como un miembro de otra raza, aunque esto no modificará tu perfil de juego. Tampoco puedes adoptar el aspecto de una criatura de un tamaño distinto al tuyo y conservarás tu forma básica: si eres una criatura bípeda, no podrás usar este conjuro para ser un cuadrúpedo, por ejemplo. En cualquier momento hasta que termine el conjuro, podrás usar tu acción para volver a cambiar tu aspecto.

Alterar los recuerdos

Encantamiento nivel 5

Tiempo de lanzamiento: 1 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 debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si estás luchando contra ella, tendrá ventaja en la tirada de salvación. Si la falla, quedará hechizada por ti hasta que termine el conjuro. El objetivo hechizado estará incapacitado y no será consciente de su entorno, aunque sí que podrá 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 y en todo detalle, 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 hayas finalizado 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

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

alineamiento o sus creencias. Un recuerdo modificado que no sea lógico, como cuánto disfrutó bañándose en ácido, se difumina y puede que solo lo considere un mal sueño. Tu GM podría considerar que un recuerdo modificado carece de sentido como para afectar a una criatura de ninguna manera importante.

Un conjuro *levantar maldición* o *restablecimiento mayor* lanzado sobre el objetivo restaurará los recuerdos auténticos de la criatura.

A niveles superiores. Si lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 6 o superior, puedes alterar los recuerdos del objetivo de un suceso que ocurrió hasta 7 días antes (nivel 6), 30 días antes (nivel 7), 1 año antes (nivel 8) o en cualquier momento del pasado (nivel 9).

Alzar a los muertos

Nigromancia nivel 5

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

Devuelves a la vida a una criatura muerta a la que toques, siempre y cuando no lleve muerta más de 10 días. Si el alma de la criatura desea y puede volver a unirse a su cuerpo, vuelve a la vida con 1 punto de golpe.

Este conjuro también neutraliza cualquier veneno y cura las enfermedades no mágicas que afectaran a la criatura en el momento de su muerte. Sin embargo, este conjuro no acaba con las enfermedades mágicas, las maldiciones o efectos similares; si estos no se eliminan antes de lanzar el conjuro, vuelven a afectar a la criatura en cuanto regresa a la vida. El conjuro no puede devolver a la vida a un muerto viviente.

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 sufre un penalizador de −4 en todas las tiradas de ataque, las tiradas de salvación y las pruebas de característica. Cada vez que finalice un descanso largo, el penalizador se reduce en 1 hasta desaparecer.

Animar a los muertos

Nigromancia nivel 3

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

Este conjuro crea un siervo muerto viviente. Elige un montón de huesos o un cadáver de un humanoide Mediano o Pequeño dentro del alcance. El conjuro insufla en el objetivo una infame imitación de vida y este se alza como un muerto viviente. Si has elegido unos huesos, el objetivo se convierte en un esqueleto y, si has elegido un cadáver, en un zombi (tu GM tiene el perfil de la criatura).

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 cualquiera de ellas o a todas a la vez transmitiéndole la misma orden a cada una). Tú decides qué acción llevará a cabo la criatura y adónde se moverá durante su siguiente turno, o puedes dar una orden general, como proteger una cámara o un pasadizo en concreto. Si no le das ninguna orden, la criatura solo se defenderá a sí misma de las criaturas hostiles. 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, no anima una nueva criatura.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, animas o refuerzas el control sobre dos criaturas muertas vivientes adicionales por cada nivel por encima de 3 que tenga el espacio que hayas empleado. Cada una de las criaturas debe proceder de un cadáver o un montón de huesos distinto.

Animar objetos

Transmutación nivel 5

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 36 m
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Los objetos cobran vida bajo tus órdenes. Elige hasta diez objetos no mágicos dentro del alcance que no vista ni lleve nadie. Los objetivos Medianos cuentan como dos objetos, los Grandes, como cuatro, y los Enormes, como ocho. No puedes animar ningún objeto mayor que Enorme. Cada objetivo se animará y se convertirá en una criatura bajo tu control hasta que el conjuro termine o sus puntos de golpe se reduzcan a 0.

Como acción adicional, puedes 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 cualquiera de ellas o a todas a la vez transmitiéndole la misma orden a cada una). Tú decides qué acción llevará a cabo la criatura y adónde se moverá durante su siguiente turno, o puedes dar una orden general, como proteger una cámara o un pasadizo en concreto. Si no le das ninguna orden, la criatura solo se defenderá a sí misma de las criaturas hostiles. En cuanto se le dé una orden, la criatura la cumplirá hasta completar su tarea.

Perfil de un objeto animado

Tamaño	PG	CA	Ataque	Fue	Des
Diminuto	20	18	+8 a impactar, 1d4 + 4 de daño	4	18
Pequeño	25	16	+6 a impactar, 1d8 + 2 de daño	6	14
Mediano	40	13	+5 a impactar, 2d6 + 1 de daño	10	12
Grande	50	10	+6 a impactar, 2d10 + 2 de daño	14	10
Enorme	80	10	+8 a impactar, 2d12 + 4 de daño	18	6

Un objeto animado es un autómata cuyo tamaño determina su CA, sus puntos de golpe, sus ataques, su Fuerza y su Destreza. Tiene una Constitución de 10, una Inteligencia y una Sabiduría de 3 y un Carisma de 1. Su velocidad es de 9 m; si no tiene piernas u otros apéndices que pueda usar para desplazarse, en su lugar tendrá una velocidad volando de 9 m y podrá levitar. Si el objeto está firmemente asegurado a una superficie o a un objeto de mayor tamaño, como una cadena fijada en una pared, su velocidad será 0. Tiene visión ciega en un radio de 9 m y es ciego más allá. Cuando los puntos de golpe del objeto animado se reduzcan a 0, recuperará su forma de objeto original y cualquier daño sobrante se aplicará a esa forma original.

Si ordenas a un objeto que ataque, podrá realizar un único ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura que se encuentre a 1,5 m o menos de él. Realizará un ataque con su golpe, cuyo bonificador de ataque y el daño contundente que inflige los determina su tamaño. Tu GM podría decidir que, por su forma, un objeto específico cause daño cortante o perforante.

A niveles superiores. Si lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 6 o superior, puedes animar dos objetos adicionales por cada nivel por encima de 5 que tenga el espacio que hayas empleado.

Antipatía/simpatía

Encantamiento nivel 8

Tiempo de lanzamiento: 1 hora
Alcance: 18 m
Componentes: V, S, M (un pedazo de alumbre empapado en vinagre para el efecto de *antipatía* o una gota de miel para el efecto de *simpatía*)
Duración: 10 días

Este conjuro atrae o repele a las criaturas que elijas. Haz objetivo a algo dentro del alcance, bien un objeto Enorme o menor o bien una criatura o una zona que no sean mayores que un cubo de 60 m de lado. A continuación, selecciona un tipo de criatura inteligente, como dragones rojos, goblins o vampiros. Hasta que termine el conjuro, infundes al objetivo un aura que atrae o repele a las criaturas especificadas, en función de si eliges simpatía o antipatía respectivamente como efecto del aura.

Antipatía. El encantamiento hace que las criaturas del tipo que hayas elegido sientan una urgente necesidad de abandonar la zona y evitar al objetivo. Cuando una de estas criaturas pueda ver al objetivo o esté a 18 m o menos de él, deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría o quedará asustada y permanecerá asustada mientras pueda verlo o esté a 18 m o menos de él. Mientras esté asustada del objetivo, la criatura deberá usar su movimiento para dirigirse al lugar seguro más cercano desde el que no pueda verlo. Si la criatura se mueve a más de 18 m del objetivo y no lo puede ver, dejará de estar asustada, pero lo volverá a estar si ve al objetivo otra vez o se acerca a 18 m o menos de él.

Simpatía. El encantamiento hace que las criaturas elegidas sientan una urgente necesidad de acercarse al objetivo mientras estén a 18 m o menos de él o puedan verlo. Cuando una de estas criaturas pueda ver al objetivo o esté a 18 m o menos de él, deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría o usará su movimiento en cada uno de sus turnos para entrar en la zona o acercarse al alcance del objetivo.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Cuando lo haya hecho, la criatura no podrá alejarse del objetivo voluntariamente.

Si el objetivo hace daño o perjudica de cualquier forma a una criatura afectada, esta podrá realizar una tirada de salvación de Sabiduría para poner fin al efecto como se explica a continuación.

Poner fin al efecto. Si una criatura afectada termina su turno y no está a 18 m o menos del objetivo o no puede verlo, dicha criatura hará una tirada de salvación de Sabiduría. Si la supera, ya no estará afectada por el objetivo y se dará cuenta de que el sentimiento de repugnancia o atracción es de origen mágico. Además, cualquier criatura afectada por el conjuro podrá hacer otra tirada de salvación de Sabiduría cada 24 horas mientras el conjuro persista.

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 nivel 5

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 9 m
Componentes: V, S
Duración: 8 horas

Este conjuro te permite cambiar el aspecto de cualquier cantidad de criaturas voluntarias que puedas ver dentro del alcance. Das a cada objetivo que elijas una nueva apariencia ilusoria. Un objetivo no voluntario puede hacer una tirada de salvación de Carisma y, si la supera, el conjuro no le afectará.

El conjuro disfraza el aspecto físico y también la ropa, la armadura, las armas y el equipo. Puedes hacer que cada criatura parezca 30 cm más alta o más baja y de complexión delgada, gorda o intermedia. No puedes cambiar su tipo de cuerpo, de modo que debes elegir una forma que tenga la misma configuración de miembros. Por lo demás, la ilusión puede modificar todo lo que quieras de su aspecto. Permanecerá así hasta que termine el conjuro, a menos que utilices una acción para disiparlo antes.

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 y cualquiera que lo toque no sentirá nada o simplemente notará su cabeza y su pelo. Si utilizas este conjuro para parecer más delgado, la mano de cualquiera que intente tocarte se chocará contigo, aunque parezca estar en medio de la nada.

Una criatura puede emplear su acción para inspeccionar un objetivo y 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 nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional
Alcance: 18 m
Componentes: V, S
Duración: 1 minuto

Creas un arma espectral flotante dentro del alcance que dura hasta que el conjuro termine o vuelvas a lanzarlo. Al lanzar este conjuro, puedes realizar un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura que se encuentre a 1,5 m o menos del arma. Si impacta, el objetivo recibe una cantidad de daño de fuerza igual a 1d8 + tu modificador por aptitud mágica.

Como acción adicional durante tu turno, puedes mover el arma hasta 6 m y repetir el ataque contra una criatura que se encuentre a 1,5 m o menos de ella.

El arma puede adoptar la forma que elijas. Los clérigos cuyas deidades se asocien con un arma en concreto (como San Cuthbert, conocido por su maza, o Thor, famoso por su martillo) utilizan dicha arma como aspecto visual del conjuro.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 3 o superior, el daño aumenta en 1d8 por cada dos niveles por encima de 2 que tenga el espacio que hayas empleado.

Arma mágica

Transmutación nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 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.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, el bonificador aumenta a +2. Cuando usas un espacio de conjuro de nivel 6 o superior, el bonificador aumenta a +3.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Armadura de mago

Abjuración nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (un trozo de piel curtida)
Duración: 8 horas

Tocas a una criatura voluntaria que no lleve armadura y una fuerza mágica protectora la rodeará hasta que el conjuro termine. La CA del objetivo pasa a ser 13 + su modificador por Destreza. El conjuro termina si el objetivo se pone una armadura o si utilizas una acción para finalizarlo.

Asesino fantasmal

Ilusionismo nivel 4

Tiempo de lanzamiento: 1 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 manifestación ilusoria de sus miedos más profundos que solo ella puede ver. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si la falla, quedará asustado de ti hasta que termine el conjuro. Al final de cada uno de sus turnos antes de que termine el conjuro, el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría o sufrirá 4d10 de daño psíquico. Si la supera, el conjuro termina.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 5 o superior, el daño aumenta en 1d10 por cada nivel por encima de 4 que tenga el espacio que hayas empleado.

Aspectos animales

Transmutación nivel 8

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 9 m
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 24 horas

Tu magia convierte a otros en bestias. Elige cualquier cantidad de criaturas voluntarias que puedas ver dentro del alcance. Transformas a cada objetivo en una bestia Grande o más pequeña con un valor de desafío de 4 o menos. En turnos posteriores, puedes emplear tu acción para volver a cambiar el aspecto de las criaturas afectadas.

Esta transformación dura hasta que termine el conjuro o hasta que los puntos de golpe del objetivo se reduzcan a 0 o este muera. Puedes elegir una forma distinta para cada objetivo. El perfil del objetivo se sustituye por el de la bestia elegida, pero conserva su alineamiento y sus puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma. El objetivo asume los puntos de golpe de su nuevo aspecto y, cuando recupera su forma normal, también recupera los puntos de golpe que tenía antes de la transformación. Si recupera su aspecto porque sus puntos de golpe se reducen a 0, cualquier daño sobrante se aplica a su forma normal. Mientras este daño sobrante no reduzca los puntos de golpe de su forma normal a 0, no quedará inconsciente. Las acciones que puede realizar la criatura están limitadas por la naturaleza de su nueva forma y no podrá hablar ni lanzar conjuros.

El equipo del objetivo se funde con su nueva forma y este no puede activar, empuñar ni beneficiarse de ninguno de sus objetos.

Atadura planar

Abjuración nivel 5

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

Con este conjuro, intentas obligar a que un celestial, un elemental, un feérico o un infernal te sirva. 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 *círculo mágico* invertido para mantenerla atrapada dentro mientras se lanza el conjuro). Tras finalizar el lanzamiento, el objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Carisma. Si la falla, estará obligada 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 atada deberá seguir tus instrucciones lo mejor que pueda. Puedes ordenarle que te acompañe en una aventura, que proteja un lugar o que entregue un mensaje. La criatura obedecerá tus instrucciones de manera literal, pero si es hostil hacia ti, hará todo lo posible para retorcer su significado con el fin de lograr sus propios objetivos. Si la criatura lleva a cabo tus instrucciones 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 de existencia distinto, regresará al lugar en el que

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

la ataste y permanecerá allí hasta que el conjuro termine.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de mayor nivel, la duración aumenta hasta 10 días con un espacio de conjuro de nivel 6, hasta 30 días con uno de nivel 7, hasta 180 días con uno de nivel 8 y hasta 1 año y 1 día con uno de nivel 9.

Augurio

Adivinación nivel 2 (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S, M (palitos, huesos o abalorios marcados de forma especial que valgan al menos 25 po)
Duración: Instantáneo

Lanzando palitos con gemas incrustadas, tirando huesos de dragón, echando las cartas o mediante otra herramienta de adivinación, consigues que una entidad de otro mundo te otorgue un presagio sobre los resultados de un curso de acción concreto que planees llevar a cabo en los próximos 30 minutos. Tu GM elige de entre los siguientes presagios posibles:

- *Fortuna*, para resultados buenos.
- *Desdicha*, para resultados malos.
- *Fortuna y desdicha*, para resultados a la vez buenos y malos.
- *Nada*, para resultados que no son particularmente buenos ni malos.

Este conjuro no tiene en cuenta ninguna circunstancia que pueda alterar los resultados, como el lanzamiento de otros conjuros o la pérdida o el encuentro de un compañero.

Si lanzas el conjuro dos o más veces antes de finalizar tu siguiente descanso largo, hay una posibilidad acumulativa del 25 % por cada lanzamiento después del primero de que recibas un presagio aleatorio. Tu GM realizará esta tirada en secreto.

Aura mágica de arcanista

Ilusionismo nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (un pequeño cuadrado de seda)
Duración: 24 horas

Colocas una ilusión en una criatura o un objeto que toques para que los conjuros de adivinación den información falsa sobre el objetivo. Este puede ser una criatura voluntaria o un objeto que no lleve consigo ni vista otra criatura.

Cuando lances el conjuro, elige uno o ambos de los efectos detallados más adelante. El efecto durará hasta que termine el conjuro. Si lanzas este conjuro sobre la misma criatura o el mismo objeto cada día durante 30 días con el mismo efecto cada vez, la ilusión durará hasta que sea disipada.

Aura falsa. 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 mágica de un objeto para que parezca pertenecer a una escuela mágica específica de tu elección. Cuando uses este efecto en un objeto, podrás hacer que cualquier criatura que lo sostenga y lo manipule se dé cuenta de que esta magia es falsa.

Enmascarar. Cambias la forma en la que el objetivo se revela ante conjuros y efectos mágicos que detectan los tipos de criatura y los alineamientos, como los Sentidos Divinos de un paladín o el disparador de un conjuro *símbolo*. Eliges un tipo de criatura y los demás conjuros y efectos mágicos tratan al objetivo como si fuera una criatura de ese tipo o ese alineamiento.

Aura sagrada

Abjuración nivel 8

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S, M (un pequeño relicario que valga al menos 1000 po y que contenga una reliquia sagrada, como un jirón de ropa de la túnica de un santo o un pedazo de pergamino de un texto religioso)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Una luz divina emana de ti y se convierte en un suave resplandor en un radio de 9 m a tu alrededor. Las criaturas de tu elección situadas en ese radio cuando lances este conjuro emitirán luz tenue en un radio de 1,5 m y tendrán ventaja en todas las tiradas de salvación, y las demás criaturas tendrán desventaja en las tiradas de ataque contra ellas hasta que el conjuro termine. Además, si un infernal o un muerto viviente impacta a una criatura afectada con un ataque cuerpo a cuerpo, el aura emitirá un fogonazo de luz brillante. El atacante deberá superar

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

una tirada de salvación de Constitución o quedará cegado hasta que el conjuro termine.

Auxilio

Abjuración nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 9 m
Componentes: V, S, M (una pequeña tira de tela blanca)
Duración: 8 horas

Este conjuro refuerza la resistencia y la decisión de tus aliados. 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.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 3 o superior, los puntos de golpe de los objetivos aumentan en 5 más por cada nivel por encima de 2 que tenga el espacio que hayas empleado.

Baile irresistible

Encantamiento nivel 6

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 9 m
Componentes: V
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Elige a una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo comenzará a realizar un baile cómico allí donde esté, arrastrando los pies, taconeando y haciendo cabriolas hasta que termine el conjuro. Las criaturas que no pueden ser hechizadas son inmunes a este conjuro.

Una criatura que esté bailando deberá gastar todo su movimiento para danzar sin dejar su espacio y tendrá desventaja en las tiradas de salvación de Destreza y en las tiradas de ataque. Mientras el objetivo esté afectado por este conjuro, las demás criaturas tendrán ventaja en las tiradas de ataque contra él. Como acción, una criatura que esté bailando puede hacer una tirada de salvación de Sabiduría para recuperar el control de sí misma. Si la supera, el conjuro termina.

Barrera de cuchillas

Evocación nivel 6

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 27 m
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Creas un muro vertical de afiladas cuchillas giratorias hechas de energía mágica, que aparecerá dentro del alcance y durará hasta que termine el conjuro. Puedes crear 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 a las criaturas que estén detrás de él y su espacio es terreno difícil.

Cuando una criatura entre en la zona del muro por primera vez en un turno o comience su turno allí, deberá hacer una tirada de salvación de Destreza. Si la falla, recibirá 6d10 de daño cortante. Si la supera, recibirá la mitad de daño.

Bendición

Encantamiento nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 9 m
Componentes: V, S, M (unas gotas de agua bendita)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Bendices a hasta tres criaturas de tu elección dentro del alcance. Hasta que el conjuro termine, siempre que un objetivo haga una tirada de ataque o una tirada de salvación, podrá tirar 1d4 y sumar el resultado a esas tiradas.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio que hayas empleado.

Boca mágica

Ilusionismo nivel 2 (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: 9 m
Componentes: V, S, M (un trocito de panal y polvo de jade que valga al menos 10 po, que se consumen 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 durante 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

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

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 y 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 circunstancia de activación puede ser tan genérica o detallada como quieras, aunque debe basarse en condiciones 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 nivel 3

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 45 m
Componentes: V, S, M (una pelotita de guano de murciélago y azufre)
Duración: Instantáneo

Una ráfaga brillante surge de tu dedo hacia un punto de tu elección dentro del alcance y luego estalla con un rugido sordo en una explosión de llamas. Todas las criaturas situadas en una esfera de 6 m de radio centrada en ese punto deberán hacer una tirada de salvación de Destreza. Cada objetivo sufrirá 8d6 de daño de fuego si la falla o la mitad del daño si la supera.

El fuego se propaga más allá de las esquinas y prenderá todos los objetos inflamables que se encuentren en el área y que no lleve o vista alguien.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, el daño aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 3 que tenga el espacio que hayas empleado.

Bola de fuego de explosión retardada

Evocación nivel 7

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 45 m
Componentes: V, S, M (una pelotita de guano de murciélago y azufre)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Un rayo de luz amarilla surge de tu dedo índice, se condensa y espera en un punto elegido dentro del alcance en forma de una cuenta brillante hasta que termine el conjuro. Cuando el conjuro termine, bien porque pierdas la concentración o bien porque decidas ponerle fin, la cuenta estalla con un rugido sordo en una explosión de llamas que se extiende más allá de las esquinas. Todas las criaturas situadas en una esfera de 6 m de radio centrada en ese punto deberán hacer 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. Si al final de tu turno la cuenta aún no ha detonado, el daño aumenta en 1d6.

Si una criatura toca esta cuenta luminosa antes de que acabe el intervalo, deberá realizar una tirada de salvación de Destreza. Si la falla, el conjuro terminará de inmediato y la cuenta estallará. Si la supera, podrá lanzar la cuenta a una distancia de 12 m o menos. Cuando golpee a una criatura o un objeto sólido, el conjuro terminará y la cuenta explotará.

El fuego dañará los objetos de la zona y hará que ardan los objetos inflamables que no lleve o vista alguien.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 8 o superior, el daño base aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 7 que tenga el espacio que hayas empleado.

Buenas bayas

Transmutación nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (una rama de muérdago)
Duración: Instantáneo

En tu mano aparecen hasta 10 bayas, que están impregnadas de magia hasta que termine el conjuro. Una criatura puede utilizar su acción para comerse una de ellas, 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 pierden su potencia si no se consumen en un plazo de 24 horas desde que se lanza el conjuro.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Burla dañina

Encantamiento (truco)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 18 m
Componentes: V
Duración: Instantáneo

Profieres una sarta de improperios mezclados con encantamientos sutiles hacia una criatura que puedas ver dentro del alcance. Si el objetivo puede oírte (aunque no es necesario que te entienda), deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría o recibirá 1d4 de daño psíquico y tendrá desventaja en la siguiente tirada de ataque que realice antes de que acabe su siguiente turno.

El daño de este conjuro aumenta en 1d4 cuando alcanzas el nivel 5 (2d4), el nivel 11 (3d4) y el nivel 17 (4d4).

Caída de pluma

Transmutación nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 reacción, que llevas a cabo cuando tú o una criatura a 18 m o menos de ti caiga
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 alguna criatura llega al suelo antes de que esto suceda, no recibe daño por caída, sino que puede caer de pie y el conjuro acaba para ese objetivo.

Calentar metal

Transmutación nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 1 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, podrás usar una acción adicional en cada uno de tus turnos posteriores para volver a causar este daño.

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.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 3 o superior, el daño aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 2 que tenga el espacio que hayas empleado.

Calmar emociones

Encantamiento nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Intentas suprimir algún tipo de emoción intensa en un grupo de gente. Cada humanoide que esté en una esfera con un radio de 6 m centrada en un punto que elijas dentro del alcance deberá realizar una tirada de salvación de Carisma; si lo desea, una criatura puede elegir fallar esta tirada. Si una criatura falla esta tirada de salvación, eliges uno de los dos efectos siguientes.

Puedes suprimir cualquier efecto que haga que un objetivo esté asustado o hechizado. Cuando el conjuro termine, cualquier efecto suprimido se reanudará, siempre que entre tanto no haya finalizado.

Como alternativa, puedes hacer que un objetivo sea indiferente hacia las criaturas que elijas hacia las que sea hostil. Esta indiferencia terminará si el objetivo es víctima de un ataque o del daño de un conjuro o si observa cómo alguno de sus amigos resulta dañado. Cuando el conjuro termine, la criatura volverá a ser hostil, a menos que tu GM decida algo distinto.

Cambiar de forma

Transmutación nivel 9

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S, M (una diadema de jade que valga al menos 1500 po y que debes ponerte en la cabeza antes de lanzar el conjuro)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Hasta que termine el conjuro, asumes la forma de una criatura distinta. Esta nueva forma puede ser

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

de cualquier criatura con un valor de desafío igual a tu nivel o inferior. La criatura no puede ser un autómata ni un muerto viviente y debes haber visto alguna de ese tipo al menos una vez. Te transformas en un ejemplar típico de esa criatura, sin niveles de clase ni el atributo Lanzamiento de Conjuros.

Tu perfil se sustituye por el de la criatura elegida, aunque conservas tu alineamiento y tus puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma. También conservas todas tus competencias en habilidades y tiradas de salvación, además de ganar las que tenga la criatura. Si tiene las mismas competencias que tú y el bonificador que aparece en su perfil es mayor que el tuyo, utiliza el de la criatura. No puedes usar las acciones legendarias ni las acciones en guarida de la nueva forma.

Pasas a tener los puntos de golpe y los Dados de Golpe de la nueva forma. Cuando recuperas tu forma normal, vuelves a tener los puntos de golpe que tenías antes de la transformación. Si recuperas tu aspecto porque tus puntos de golpe se reducen a 0, cualquier daño sobrante se aplica a tu forma normal. Mientras este daño sobrante no reduzca los puntos de golpe de tu forma normal a 0, no quedarás inconsciente.

Mantienes los beneficios de cualquier rasgo de tu clase, raza u otra fuente y podrás usarlos siempre y cuando tu nueva forma sea físicamente capaz de ello. No podrás utilizar ningún sentido especial que tengas (por ejemplo, visión en la oscuridad), a menos que tu nueva forma también lo posea. Solo podrás hablar si la criatura lo hace normalmente.

Cuando te transformas, eliges si tu equipo cae al suelo, 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 de la forma y tamaño 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 funda no tendrá ningún efecto en ese estado.

Mientras dure este conjuro, puedes usar tu acción para asumir una forma distinta con las mismas restricciones y reglas que para la forma original, salvo por una excepción: si tu nueva forma tiene más puntos de golpe que la actual, tus puntos de golpe conservarán el valor actual.

Caminar sobre el agua

Transmutación nivel 3 (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
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 puedas ver dentro del alcance obtienen esta capacidad hasta que termine el conjuro.

Si haces objetivo a una criatura sumergida en un líquido, el conjuro la trasporta a la superficie de este líquido a una velocidad de 18 m por asalto.

Campo antimagia

Abjuración nivel 8

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Lanzador (esfera de 3 m de radio)
Componentes: V, S, M (una pizca hierro en polvo o virutas de hierro)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Te rodea una esfera invisible de antimagia de 3 m de radio, creando una zona que estará aislada de la energía mágica que impregna el multiverso. Dentro de la esfera no se pueden lanzar conjuros, las criaturas invocadas desaparecen e incluso los objetos mágicos pasan a ser mundanos. Hasta que el conjuro termine, la esfera se moverá contigo y permanecerá centrada en ti.

Los conjuros y otros efectos mágicos, excepto los creados por un artefacto o una deidad, se suprimen en la esfera y no pueden penetrar en ella. Los espacios de conjuro usados para lanzar un conjuro que se suprime se gastan igualmente. Mientras un efecto está suprimido, no funciona, pero el tiempo que pasa suprimido cuenta para su duración.

Efectos que hacen objetivo. Los conjuros y otros efectos mágicos, como *proyectil mágico* y *hechizar persona*, que hagan objetivo a una criatura o un objeto que esté en la esfera no tendrán ningún efecto sobre ese objetivo.

Áreas de efectos mágicos. El área de otro conjuro o efecto mágico, como *bola de fuego*, no alcanza al interior de la esfera. Si la esfera se solapa con el área de un efecto mágico, la parte cubierta por dicha esfera se suprime. Por ejemplo, las llamas creadas

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

por un conjuro *muro de fuego* se suprimen dentro de la esfera y se crea un hueco en el muro si el solapamiento tiene el tamaño suficiente.

Conjuros. Cualquier conjuro activo u otro efecto mágico que afecte a una criatura o un objeto que esté en la esfera se suprime mientras la criatura o el objeto siga dentro de ella.

Objetos mágicos. Las propiedades y los poderes de los objetos mágicos se suprimen dentro de la esfera. Por ejemplo, una *espada larga +1* funciona como una espada larga no mágica dentro de la esfera.

Las propiedades y los poderes de un arma mágica se suprimen si se usan contra un objetivo que esté dentro de la esfera o si la blande un atacante situado en su interior. Si un arma mágica o una unidad de munición mágica salen completamente de la esfera (por ejemplo, si disparas una flecha mágica o arrojas una lanza mágica contra un objetivo que esté fuera de la esfera), la magia del objeto dejará de estar suprimida en cuanto salga del campo antimagia.

Viajes mágicos. El teletransporte y el viaje interplanar no funcionan dentro de la esfera, tanto si esta es el destino como si es el punto de partida de ese viaje mágico. Igualmente, un portal a otro lugar, mundo o plano de existencia, así como una abertura a un espacio extradimensional (como la que crea el conjuro *truco de la cuerda*), se cierra temporalmente mientras está dentro de la esfera.

Criaturas y objetos. Una criatura o un objeto que se hayan invocado o creado mágicamente desaparecen de la existencia temporalmente si se encuentran en la esfera y reaparecerán al instante en cuanto el espacio que ocupaban deje de estar dentro del campo antimagia.

Disipar magia. Los conjuros y los efectos mágicos como los de *disipar magia* no afectan a la esfera, mientras que distintas esferas creadas por conjuros *campo antimagia* diferentes no se anulan entre sí.

Caparazón antivida

Abjuración nivel 5

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Lanzador (radio de 3 m)
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Una barrera refulgente se extiende desde ti en un radio de 3 m y se mueve cuando tú lo haces, permaneciendo centrada en ti y manteniendo a raya a todas las criaturas que no sean muertos vivientes o autómatas. La barrera durará hasta que termine el conjuro.

Esta barrera impide a cualquier criatura afectada penetrar total o parcialmente en ella, pero sí que puede 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 marcador

Evocación nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional
Alcance: Lanzador
Componentes: V
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

La siguiente vez que impactes a una criatura con un ataque con arma antes de que este conjuro termine, el arma emitirá un brillo astral mientras golpeas. El ataque infligirá 2d6 de daño radiante adicional al objetivo, que se volverá visible si es invisible, emitirá luz tenue en un radio de 1,5 m y no podrá volverse invisible hasta que el conjuro termine.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 3 o superior, el daño adicional aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 2 que tenga el espacio que hayas empleado.

Cautiverio

Abjuración nivel 9

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: 9 m
Componentes: V, S, M (una representación del objetivo en forma de una estatuilla tallada o de un dibujo en vitela, y un componente especial según la versión escogida del conjuro que valga al menos 500 po por cada Dado de Golpe de dicho objetivo)
Duración: Hasta que sea disipado

Creas una restricción mágica para apresar a una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría o quedará atado por el conjuro; si la supera, será inmune a este conjuro si lo vuelves a lanzar. Mientras esté afectada por este conjuro, la criatura no necesita respirar, comer ni beber, y tampoco envejece. Los conjuros de adivinación no pueden localizar ni percibir al objetivo.

Cuando lances el conjuro, elige una de las siguientes formas de cautiverio.

Contención mínima. El objetivo se reduce a una altura de 2,5 cm y queda aprisionado en el interior de una piedra preciosa o un objeto similar. La luz puede atravesar la piedra preciosa de forma normal

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

(permitiendo que el objetivo vea lo que hay fuera y las demás criaturas vean lo que hay dentro), pero nada más puede atravesarlo, ni siquiera mediante teletransporte o viaje interplanar. Mientras el conjuro está activo, la piedra preciosa no se puede cortar ni romper.

El componente especial para esta versión del conjuro es una piedra preciosa transparente de gran tamaño, como un corindón, un diamante o un rubí.

Encadenamiento. Unas pesadas cadenas firmemente ancladas al suelo retienen al objetivo. El objetivo estará apresado hasta que el conjuro termine y no podrá moverse ni ser movido de ninguna forma hasta entonces.

El componente especial para esta versión del conjuro es una cadena fina de un metal precioso.

Entierro. El objetivo queda enterrado en las profundidades de la tierra en una esfera de fuerza mágica con un tamaño justo como para contenerlo. Nada puede atravesar dicha esfera y ninguna criatura puede teletransportarse o usar el viaje interplanar para entrar o salir de ella.

El componente especial para esta versión del conjuro es un orbe de mithral pequeño.

Presidio cercado. El conjuro transporta al objetivo a un semiplano diminuto que está protegido contra el teletransporte y el viaje interplanar. Este semiplano puede ser un laberinto, una jaula, una torre o cualquier estructura o zona confinada similar de tu elección.

El componente especial para esta versión del conjuro es una representación en miniatura de la prisión hecha de jade.

Sueño. El objetivo se queda dormido y no se le puede despertar. El componente especial para esta versión del conjuro consiste en hierbas somníferas raras.

Poner fin al conjuro. Durante el lanzamiento del conjuro en cualquiera de sus versiones, puedes especificar una condición que hará que el conjuro termine y el objetivo se libere. La condición puede ser tan específica o complicada como quieras, pero tu GM debe aceptar que sea razonable y haya posibilidades de que suceda. Las condiciones se pueden basar en el nombre, la identidad o la deidad de la criatura, pero por lo demás deben basarse en acciones o cualidades observables y no en aspectos intangibles, como su nivel, su clase o sus puntos de golpe.

Un conjuro *disipar magia* puede poner fin al conjuro solamente si se lanza como un conjuro de nivel 9 y hace objetivo a la prisión o al componente especial usado para crearla.

Solo puedes usar un componente especial para crear una prisión al mismo tiempo. Si vuelves a lanzar el conjuro con el mismo componente, el objetivo del primer conjuro se liberará inmediatamente de su atadura.

Cerradura arcana

Abjuración nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 1 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, una ventana, un portón, un cofre o una entrada con cerradura. El objetivo quedará cerrado completamente hasta que termine el conjuro. Tanto tú como las criaturas que designes al lanzarlo podréis abrir el objeto con normalidad. También puedes elegir una contraseña que, dicha en voz alta a 1,5 m o menos del objeto, suprimirá el conjuro durante 1 minuto. En cualquier otro caso, el objeto no se puede abrir salvo si se destruye, o si se suprime o disipa el conjuro. Lanzar *abrir* sobre el objeto suprime *cerradura arcana* durante 10 minutos.

Mientras permanezca afectado por este conjuro, el objeto es más difícil de romper o forzar; la CD para romperlo o forzar la cerradura aumenta en 10.

Círculo de muerte

Nigromancia nivel 6

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 45 m
Componentes: V, S, M (una perla negra pulverizada que valga al menos 500 po)
Duración: Instantáneo

Una esfera de energía negativa se propaga en un radio de 18 m desde un punto dentro del alcance. Todas las criaturas situadas en esa zona deberán hacer una tirada de salvación de Constitución. Cada objetivo sufrirá 8d6 de daño necrótico si la falla o la mitad del daño si la supera.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 7 o superior, el daño aumenta en 2d6 por cada nivel por encima de 6 que tenga el espacio que hayas empleado.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Círculo de teletransportación

Conjuración nivel 5

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: 3 m
Componentes: V, M (tizas y tintas raras, impregnadas de gemas preciosas que valgan al menos 50 po y que se consumen como parte del conjuro)
Duración: 1 asalto

Mientras lanzas el conjuro, trazas en el suelo un círculo de 3 m de diámetro 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 gremios, así como otros lugares importantes, cuentan con círculos de teletransportación permanentes inscritos en algún lugar dentro de sus confines. Cada uno de ellos incluye una secuencia de sellos única, una serie de runas mágicas 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, puedes aprender más secuencias de sellos. Puedes memorizar una nueva secuencia de sellos si la estudias durante 1 minuto.

Si lanzas este conjuro en el mismo lugar cada día durante todo un año, puedes crear un círculo de teletransportación permanente. Cuando lanzas el conjuro de esta forma, no tienes que usar el círculo para teletransportarte.

Círculo mágico

Abjuración nivel 3

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: 3 m
Componentes: V, S, M (agua bendita o plata y hierro en polvo que valgan al menos 100 po y 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 interplanar 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 asustados, hechizados o poseídos por la criatura.

Cuando lances este conjuro, puedes elegir 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.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, la duración aumenta en 1 hora por cada nivel por encima de 3 que tenga el espacio que hayas empleado.

Clarividencia

Adivinación nivel 3

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 permanecerá allí hasta que termine el conjuro, no se le puede atacar y no se puede interaccionar con él de ningún otro modo.

Cuando lances el conjuro, elige la vista o el oído. Podrás usar el sentido elegido como si estuvieras en su espacio. Como acción, 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 e intangible del tamaño aproximado de tu puño.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Clon

Nigromancia nivel 8

Tiempo de lanzamiento: 1 hora
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (un diamante que valga al menos 1000 po y al menos un cubo de carne de 2,5 cm de la criatura que se desea clonar, que se consumen como parte del conjuro, y un recipiente que valga al menos 2000 po, que tenga una tapa sellable y con un tamaño suficiente como para alojar a una criatura Mediana, como una gran urna, un féretro, una zanja llena de barro en el suelo o un contenedor de cristal lleno de agua salada)
Duración: Instantáneo

Este conjuro crea un duplicado inerte de una criatura viva como salvaguarda contra la muerte. El clon se forma dentro de un recipiente sellado y crece hasta adquirir su tamaño completo y alcanzar la madurez en 120 días; también puedes elegir que el clon sea una versión más joven de la misma criatura. Permanecerá inerte y durará indefinidamente, siempre que su recipiente se mantenga intacto.

En cualquier momento después de que el clon alcance la madurez, si la criatura original muere, su alma se transferirá al clon, siempre que esa alma sea libre y desee 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 físicos de la criatura original, si aún existen, se vuelven inertes y no se les puede devolver la vida posteriormente, ya que el alma de ese ser está en otro lugar.

Cofre oculto

Conjuración nivel 4

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (un cofre de manufactura exquisita 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: Instantáneo

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 m^3 de material inerte (90 cm por 60 cm por 60 cm).

Mientras el cofre permanezca en el Plano Etéreo, puedes usar una acción 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 y tocando dicho cofre y la réplica a la vez.

Después de 60 días, hay una posibilidad acumulativa del 5 % de que el efecto del conjuro termine. Este efecto termina si vuelves a lanzar este conjuro, si la réplica se destruye o si decides poner fin al conjuro como acción. Si el conjuro termina y el cofre más grande está en el Plano Etéreo, se pierde irremediablemente.

Compulsión

Encantamiento nivel 4

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 9 m
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Una o más criaturas de tu elección a las que puedas ver dentro del alcance y que puedan oírte deberán hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Un objetivo superará automáticamente esta tirada si no puede ser hechizado. Si la falla, el objetivo se verá afectado por este conjuro. Hasta que el conjuro termine, podrás usar una acción adicional en cada uno de tus turnos para designar una dirección horizontal respecto a ti. Todos los objetivos afectados deberán usar toda la cantidad de su movimiento como puedan para desplazarse en esa dirección en su siguiente turno. Antes de moverse, podrán utilizar su acción. Tras moverse de este modo, podrán hacer otra tirada de salvación de Sabiduría para intentar poner fin al efecto.

Ningún objetivo se verá obligado a entrar en un peligro mortal y evidente, como un fuego o un pozo, pero provocará ataques de oportunidad al moverse en la dirección designada.

Comunión

Adivinación nivel 5 (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S, M (incienso y un vial de agua sagrada o impía)
Duración: 1 minuto

Te pones en contacto con tu 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

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

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 dos o más veces antes de finalizar tu siguiente descanso largo, hay una posibilidad acumulativa del 25 % por cada lanzamiento después del primero de que no recibas ninguna respuesta. Tu GM realizará esta tirada en secreto.

Comunión con la naturaleza

Adivinación nivel 5 (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Entras en comunión con la naturaleza brevemente, lo que te permite obtener cierto conocimiento del territorio circundante. Si estás al aire libre, el conjuro te dará información sobre todo el terreno que esté a 4,5 km o menos de ti. 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 mazmorras y ciudades.

Conoces al instante hasta tres hechos de tu elección sobre cualquiera de los temas siguientes relacionados con la zona:

- Terreno y masas de agua.
- Plantas, minerales, animales o gentes más comunes.
- Celestiales, feéricos, elementales, infernales o muertos vivientes poderosos.
- Influencia de otros planos de existencia.
- Edificaciones.

Por ejemplo, podrías conocer la ubicación de muertos vivientes poderosos en la zona, dónde hay grandes fuentes de agua potable o la ubicación de cualquier localidad cercana.

Confusión

Encantamiento nivel 4

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 27 m
Componentes: V, S, M (tres cáscaras de nuez)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Este conjuro asalta y confunde las mentes de las criaturas, generando delirios y provocando acciones descontroladas. Todas las criaturas situadas en una esfera de 3 m de radio centrada en un punto de tu elección dentro del alcance deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría cuando lances este conjuro o se verán afectadas por él.

Un objetivo afectado no podrá llevar a cabo reacciones y deberá tirar 1d10 al principio de cada uno de sus turnos para determinar su comportamiento en ese turno.

d10	Comportamiento
1	La criatura emplea todo su movimiento para moverse en una dirección aleatoria. Para determinar la dirección, tira 1d8 y asigna una dirección a cada cara del dado. La criatura no realizará ninguna acción este turno.
2–6	La criatura no se mueve ni realiza ninguna acción este turno.
7–8	La criatura usa su acción para realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra otra criatura al azar que esté a su alcance. Si no hay otra ninguna criatura a su alcance, no hará nada durante este turno.
9–10	La criatura puede actuar y moverse con normalidad.

Al final de cada uno de sus turnos, un objetivo afectado puede realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Si la supera, el efecto finalizará para ese objetivo.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 5 o superior, el radio de la esfera aumenta en 1,5 m por cada nivel por encima de 4 que tenga el espacio que hayas empleado.

Conjurar animales

Conjuración nivel 3

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Invocas espíritus feéricos que adoptan la forma de bestias y aparecen en espacios sin ocupar que

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

puedas ver dentro del alcance. Elige una de las siguientes opciones para lo que aparece:

- Una bestia con un valor de desafío de 2 o menos.
- Dos bestias con un valor de desafío de 1 o menos.
- Cuatro bestias con un valor de desafío de 1/2 o menos.
- Ocho bestias con un valor de desafío de 1/4 o menos.

Cada bestia se considera feérica también y desaparecerá si sus puntos de golpe se reducen a 0 o si el conjuro termina.

Las criaturas invocadas son amistosas contigo y tus compañeros. Tira iniciativa por las criaturas invocadas como grupo, que tiene sus propios turnos. Obedecen las órdenes verbales que les des (no requiere acción). Si no les das ninguna orden, se defienden de las criaturas hostiles, pero, por lo demás, no realizan ninguna acción.

Tu GM tiene los perfiles de las criaturas.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante espacios de conjuro de ciertos niveles superiores, eliges una de las opciones de invocación anteriores y aparecen más criaturas: el doble con un espacio de nivel 5, el triple con un espacio de nivel 7 y el cuádruple con un espacio de nivel 9.

Conjurar celestial

Conjuración nivel 7

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: 27 m
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Invocas un celestial con un valor de desafío de 4 o menos, que aparece en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance. El celestial desaparecerá si sus puntos de golpe se reducen a 0 o si el conjuro termina.

El celestial es amistoso contigo y tus compañeros hasta que termina el conjuro. Tira iniciativa por el celestial, que tiene sus propios turnos. Obedece las órdenes verbales que le des (no requiere acción), siempre que no sean contrarias a su alineamiento. Si no le das ninguna orden al celestial, se defiende de las criaturas hostiles, pero, por lo demás, no realiza ninguna acción.

Tu GM tiene el perfil del celestial.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 9, invocas un celestial con un valor de desafío de 5 o menos.

Conjurar elemental

Conjuración nivel 5

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: 27 m
Componentes: V, S, M (incienso para aire, arcilla blanda para tierra, azufre y fósforo para fuego o arena y agua para agua)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Invocas un sirviente elemental. Elige una zona de aire, tierra, fuego o agua que ocupe un cubo de 3 m de lado dentro del alcance. Aparecerá un elemental con un valor de desafío de 5 o menos apropiado para la zona que elijas en un espacio sin ocupar a 3 m o menos de ella. Por ejemplo, de una hoguera saldrá un elemental de fuego, mientras que del suelo saldrá un elemental de tierra. El elemental desaparecerá si sus puntos de golpe se reducen a 0 o si el conjuro termina.

El elemental es amistoso contigo y tus compañeros hasta que termina el conjuro. Tira iniciativa por el elemental, que tiene sus propios turnos. Obedece las órdenes verbales que le des (no requiere acción). Si no le das ninguna orden al elemental, se defiende de las criaturas hostiles, pero, por lo demás, no realiza ninguna acción.

Si pierdes la concentración, el elemental no desaparece, sino que dejas de controlarlo, se vuelve hostil hacia ti y tus compañeros y podría atacaros. No podrás hacer desaparecer un elemental descontrolado, el cual desaparecerá 1 hora después de que lo hayas invocado.

Tu GM tiene el perfil del elemental.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 6 o superior, el valor de desafío aumenta en 1 por cada nivel por encima de 5 que tenga el espacio que hayas empleado.

Conjurar elementales menores

Conjuración nivel 4

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: 27 m
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Invocas elementales que aparecen en espacios sin ocupar que puedas ver dentro del alcance. Elige una de las siguientes opciones para lo que aparece:

- Un elemental con un valor de desafío de 2 o menos.
- Dos elementales con un valor de desafío de 1 o menos.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

- Cuatro elementales con un valor de desafío de 1/2 o menos.
- Ocho elementales con un valor de desafío de 1/4 o menos.

Un elemental invocado por este conjuro desaparecerá si sus puntos de golpe se reducen a 0 o si el conjuro termina.

Las criaturas invocadas son amistosas contigo y tus compañeros. Tira iniciativa por las criaturas invocadas como grupo, que tiene sus propios turnos. Obedecen las órdenes verbales que les des (no requiere acción). Si no les das ninguna orden, se defienden de las criaturas hostiles, pero, por lo demás, no realizan ninguna acción.

Tu GM tiene los perfiles de las criaturas.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante espacios de conjuro de ciertos niveles superiores, eliges una de las opciones de invocación anteriores y aparecen más criaturas: el doble con un espacio de nivel 6 y el triple con un espacio de nivel 8.

Conjurar feérico

Conjuración nivel 6

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: 27 m
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Invocas una criatura feérica con un valor de desafío de 6 o menos o un espíritu feérico que adopta la forma de una bestia con un valor de desafío de 6 o menos. La criatura o el espíritu aparece en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance. La criatura feérica desaparecerá si sus puntos de golpe se reducen a 0 o si el conjuro termina.

La criatura feérica es amistosa contigo y tus compañeros hasta que termina el conjuro. Tira iniciativa por la criatura, que tiene sus propios turnos. Obedece las órdenes verbales que le des (no requiere acción), siempre que no sean contrarias a su alineamiento. Si no le das ninguna orden a la criatura feérica, se defiende de las criaturas hostiles, pero, por lo demás, no realiza ninguna acción.

Si pierdes la concentración, la criatura feérica no desaparece, sino que dejas de controlarla, se vuelve hostil hacia ti y tus compañeros y podría atacaros. No podrás hacer desaparecer una criatura feérica descontrolada, la cual desaparecerá 1 hora después de que la hayas invocado.

Tu GM tiene el perfil de la criatura feérica.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 7 o superior, el valor de desafío aumenta en 1 por cada nivel por encima de 6 que tenga el espacio que hayas empleado.

Conjurar seres del bosque

Conjuración nivel 4

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S, M (una baya de acebo por cada criatura convocada)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Invocas criaturas feéricas que aparecen en espacios sin ocupar que puedas ver dentro del alcance. Elige una de las siguientes opciones para lo que aparece:

- Una criatura feérica con un valor de desafío de 2 o menos.
- Dos criaturas feéricas con un valor de desafío de 1 o menos.
- Cuatro criaturas feéricas con un valor de desafío de 1/2 o menos.
- Ocho criaturas feéricas con un valor de desafío de 1/4 o menos.

Una criatura invocada desaparecerá si sus puntos de golpe se reducen a 0 o si el conjuro termina.

Las criaturas invocadas son amistosas contigo y tus compañeros. Tira iniciativa por las criaturas invocadas como grupo, que tiene sus propios turnos. Obedecen las órdenes verbales que les des (no requiere acción). Si no les das ninguna orden, se defienden de las criaturas hostiles, pero, por lo demás, no realizan ninguna acción.

Tu GM tiene los perfiles de las criaturas.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante espacios de conjuro de ciertos niveles superiores, eliges una de las opciones de invocación anteriores y aparecen más criaturas: el doble con un espacio de nivel 6 y el triple con un espacio de nivel 8.

Cono de frío

Evocación nivel 5

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Lanzador (cono de 18 m)
Componentes: V, S, M (un cono pequeño de cristal o vidrio)
Duración: Instantáneo

De tus manos surge una ráfaga de aire frío. Todas las criaturas situadas en un cono de 18 m deberán hacer

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

una tirada de salvación de Constitución. Sufrirán 8d8 de daño de frío si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Si una criatura muere a causa de este conjuro, se convertirá en una estatua congelada hasta que se descongele.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 6 o superior, el daño aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 5 que tenga el espacio que hayas empleado.

Conocer las leyendas

Adivinación nivel 5

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S, M (incienso que valga al menos 250 po y 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. El conjuro traerá a tu mente un breve resumen de la información más importante sobre la cosa nombrada. Esta información pueden ser historias actuales, relatos olvidados o incluso conocimiento secreto que no es de dominio público. Si la cosa que nombras no tiene una importancia legendaria, no consigues ninguna información. Cuanta más información tengas ya sobre esa cosa, más precisa y detallada será la que consigas.

La información que obtienes es precisa, pero podría transmitirse en lenguaje figurativo. Por ejemplo, si tienes un hacha mágica misteriosa en la mano, el conjuro podría darte esta información: "Cuidado los impuros de corazón que toquen el hacha, ya que hasta su empuñadura cortará la mano de los malvados. Solo un verdadero Hijo de la Piedra, devoto de Moradin y querido por él, podrá despertar los auténticos poderes del hacha y solo si pronuncian sus labios la palabra sagrada *Rudnogg*".

Consagrar

Evocación nivel 5

Tiempo de lanzamiento: 24 horas
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (incienso, hierbas y aceites que valgan al menos 1000 po y que se consumen 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 un conjuro *consagrar*. La zona afectada queda sujeta a los siguientes efectos.

En primer lugar, celestiales, elementales, feéricos, infernales y muertos vivientes no pueden entrar en el área y esas criaturas tampoco pueden asustar, hechizar o poseer a otras criaturas que estén en ella. Cualquier criatura asustada, hechizada o poseída por una criatura de los tipos anteriores dejará de estar asustada, hechizada o poseída al entrar en la zona. Puedes excluir del efecto a uno o más de estos tipos de criaturas.

En segundo lugar, puedes vincular un efecto extra a la zona. Elige un efecto de la lista de debajo o uno que te ofrezca tu GM. Algunos de estos efectos se aplican a criaturas en el área del conjuro; puedes designar si el efecto se aplica a todas las criaturas, a criaturas que sigan a alguna deidad o algún líder en concreto, o a criaturas de un tipo específico, como orcos o trolls. Cuando una criatura que fuera a verse afectada entre en la zona del conjuro por primera vez en un turno o comience su turno allí, puede hacer una tirada de salvación de Carisma. Si la supera, la criatura ignora el efecto adicional hasta que sale de la zona.

Coraje. Las criaturas afectadas no pueden ser asustadas mientras están en la zona.

Descanso eterno. Los cadáveres enterrados en la zona no se pueden convertir en muertos vivientes.

Don de lenguas. Las criaturas afectadas se pueden comunicar con cualquier otra criatura en la zona, aunque no compartan ningún idioma común.

Intromisión extradimensional. Las criaturas afectadas no se pueden mover ni viajar usando teletransporte ni por medios extradimensionales o interplanares.

Luz del día. La zona se llena de luz brillante. Esta luz no la puede apagar ningún tipo de oscuridad mágica creada por conjuros de un nivel inferior al del espacio de conjuro que hayas usado para lanzar este conjuro.

Oscuridad. La zona se llena de oscuridad. El área no puede ser iluminada ni por luz normal ni por luz mágica creada por conjuros de un nivel inferior al del espacio de conjuro que hayas usado para lanzar este conjuro.

Protección contra energía. Las criaturas afectadas en la zona tienen resistencia a un tipo de daño de tu elección, excepto contundente, cortante y perforante.

Silencio. Ningún sonido puede salir de la zona ni penetrar en ella.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Terror. Las criaturas afectadas están asustadas mientras se encuentran en la zona.

Vulnerabilidad a la energía. Las criaturas afectadas en la zona tienen vulnerabilidad a un tipo de daño de tu elección, excepto contundente, cortante y perforante.

Contactar con otro plano

Adivinación nivel 5 (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: Lanzador
Componentes: V
Duración: 1 minuto

Contactas mentalmente con un semidiós, el espíritu de un erudito muerto hace tiempo o cualquier otra entidad misteriosa de otro plano. Comunicarte con esta inteligencia extraplanar puede suponer una gran tensión para tu mente e incluso llegar a hacerla añicos. Cuando lances este hechizo, haz una tirada de salvación de Inteligencia con CD 15. Si la fallas, sufrirás 6d6 de daño psíquico y enloquecerás hasta que finalices un descanso largo. Mientras estés enloqueciendo, no podrás realizar acciones, no podrás entender lo que dicen otras criaturas, no podrás leer y solo dirás cosas sin sentido. Si te lanzan un conjuro *restablecimiento mayor*, el efecto acabará.

Si superas la tirada, puedes hacerle a la entidad hasta cinco 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.

Contagio

Nigromancia nivel 5

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duración: 7 días

Tu toque provoca enfermedades. Haz un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura que esté dentro de tu alcance. Si impacta, le infliges una enfermedad de tu elección de entre las descritas más adelante.

Al final de cada uno de sus turnos, el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Si falla tres, los efectos de la enfermedad durarán hasta que termine el conjuro y la criatura no hará más tiradas de salvación. Si supera tres, la criatura se recuperará de la enfermedad y el conjuro terminará.

Como este conjuro provoca una enfermedad natural en el objetivo, se le puede aplicar cualquier efecto que cure una enfermedad o alivie sus efectos de cualquier otra forma.

Convulsiones. La criatura no puede dejar de temblar y tendrá desventaja en las pruebas de Destreza, en las tiradas de salvación de Destreza y en las tiradas de ataque que usen la Destreza.

Enfermedad cegadora. El dolor atenaza la mente de la criatura y sus ojos se vuelven de color blanco lechoso. La criatura tendrá desventaja en las pruebas de Sabiduría y en las tiradas de salvación de Sabiduría, y estará cegada.

Fiebre inmunda. Una intensa fiebre inunda el cuerpo de la criatura, que tendrá desventaja en las pruebas de Fuerza, en las tiradas de salvación de Fuerza y en las tiradas de ataque que usen la Fuerza.

Mente en llamas. La mente de la criatura se vuelve febril y tendrá desventaja en las pruebas de Inteligencia y las tiradas de salvación de Inteligencia. Además, durante el combate, la criatura se comportará como si estuviera bajo los efectos del conjuro *confusión*.

Muerte viscosa. La criatura comienza a sangrar de manera incontrolable y tendrá desventaja en las pruebas de Constitución y en las tiradas de salvación de Constitución. Además, siempre que reciba daño, quedará aturdida hasta el final de su siguiente turno.

Putrefacción de la carne. La carne de la criatura se descompone y tendrá desventaja en las pruebas de Carisma y será vulnerable a todo el daño.

Contingencia

Evocación nivel 6

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S, M (una estatuilla de ti tallada en marfil 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 1 acción y que te permita elegirte 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 circunstancia

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

determinada. Describes esa circunstancia 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 circunstancia 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 nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

El contorno de tu cuerpo se vuelve borroso, cambiando y oscilando a la vista de todos. Hasta que termine el conjuro, todas las criaturas tendrán desventaja en las tiradas de ataque contra ti. El atacante es inmune a este efecto si no necesita ver (por ejemplo, si tiene visión ciega) o si ve a través de las ilusiones (como sucede con visión verdadera).

Contrahechizo

Abjuración nivel 3

Tiempo de lanzamiento: 1 reacción, que llevas a cabo cuando una criatura que puedas ver a 18 m o menos de ti lance un conjuro
Alcance: 18 m
Componentes: S
Duración: Instantáneo

Intentas interrumpir a una criatura que esté lanzando un conjuro. Si la criatura está lanzando un conjuro de nivel 3 o inferior, el conjuro falla y no tiene efecto. Si está lanzando un conjuro de nivel 4 o superior, haz una prueba de característica usando tu aptitud mágica. La CD es de 10 + el nivel del conjuro. Si la superas, el conjuro de la criatura falla y no tiene efecto.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, el conjuro interrumpido no tiene efecto si su nivel es menor o igual al nivel del espacio de conjuro que hayas empleado.

Controlar agua

Transmutación nivel 4

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 90 m
Componentes: V, S, M (una gota de agua y una pizca de polvo)
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Hasta que el conjuro termine, controlas cualquier masa de agua independiente que esté en un área de tu elección y con forma de cubo de hasta 30 m de lado. Cuando lances este conjuro, puedes elegir cualquiera de los efectos que se indican debajo. Como acción durante tu turno, 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.

Inundación. Haces que el nivel del agua estancada de la zona aumente hasta 6 m. Si esa zona incluye una orilla, el agua inunda la tierra seca.

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.

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.

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 de las condiciones del terreno. El agua seguirá moviéndose en la dirección que hayas elegido hasta que el conjuro termine o hasta que elijas un efecto distinto.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Remolino. Este efecto requiere una masa de agua en la que se pueda formar un cuadrado de al menos 15 m de lado y 7,5 m de profundidad. Provocas que se forme un remolino en el centro del área. El remolino forma un vórtice de 1,5 m de ancho en su base y de hasta 15 m en la parte superior, con una altura de 7,5 m. Cualquier criatura u objeto que esté en el agua a 7,5 m o menos del vórtice será atraída 3 m hacia él. Una criatura puede alejarse nadando del vórtice si supera una prueba de Fuerza (Atletismo) contra tu CD de salvación de conjuros.

Cuando una criatura entre en el vórtice por primera vez en un turno o comience su turno allí, deberá hacer una tirada de salvación de Fuerza. Si la falla, recibirá 2d8 de daño contundente y quedará atrapada en el vórtice hasta que el conjuro termine. Si la supera, sufrirá la mitad del daño y no quedará atrapada en el vórtice. Una criatura atrapada en el vórtice puede usar su acción para intentar alejarse nadando de él como se describe anteriormente, pero tendrá desventaja en la prueba de Fuerza (Atletismo) para lograrlo.

La primera vez cada turno que un objeto entre en el vórtice, recibirá 2d8 de daño contundente, que seguirá recibiendo cada asalto que permanezca en él.

Controlar el clima

Transmutación nivel 8

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: Lanzador (radio de 7,5 km)
Componentes: V, S, M (incienso y pedacitos de tierra y madera mezclados en agua)
Duración: Concentración, hasta 8 horas

Hasta que termine el conjuro, asumes el control del clima a 7,5 km o menos de ti. Para lanzar este conjuro, tienes que estar al aire libre. Si te mueves a un sitio en el que no tengas una ruta despejada hasta el cielo, el conjuro terminará anticipadamente.

Cuando lanzas el conjuro, cambias las condiciones climatológicas actuales, que determinará tu GM en función del clima general de la zona y la estación. 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.

Cuando 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 cambiar 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	Calor insoportable
2	Caliente
3	Templado
4	Fresco
5	Frío
6	Frío polar

Viento

Nivel	Estado
1	Calmo
2	Viento moderado
3	Viento fuerte
4	Galerna
5	Tempestad

Corcel fantasma

Ilusionismo nivel 3 (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
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, pero 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. La criatura usa el perfil de un caballo de monta, excepto que tiene una velocidad de 30 m y puede desplazarse a 15 km/h, o a 19,5 km/h a ritmo rápido. Cuando el conjuro termina, el corcel se desvanece gradualmente, lo que da al jinete 1 minuto para desmontar. El conjuro termina si usas una acción para que desaparezca o si el corcel sufre cualquier daño.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Creación

Ilusionismo nivel 5

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: 9 m
Componentes: V, S, M (un trocito del mismo material del que está hecho el objeto que planeas crear)
Duración: Especial

Tomas hebras de sombra del Páramo Sombrío para crear un objeto inerte de materia vegetal dentro del alcance: tela, cuerda, madera o algo similar. También puedes usar este conjuro para crear objetos minerales; por ejemplo, de piedra, cristal o metal. El objeto creado no puede ser mayor que un cubo de 1,5 m de lado y debe tener una forma y un material que hayas visto antes.

La duración dependerá del material del objeto. Si el objeto está compuesto de varios materiales, su duración será la menor.

Material	Duración
Materia vegetal	1 día
Piedra o cristal	12 horas
Metales preciosos	1 hora
Gemas	10 minutos
Adamantina o mithral	1 minuto

Si se usa cualquier material creado con este conjuro como componente material de otro conjuro, este último fallará.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 6 o superior, el cubo aumenta en 1,5 m por cada nivel por encima de 5 que tenga el espacio que hayas empleado.

Crear comida y agua

Conjuración nivel 3

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 9 m
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Creas 22,5 kg de comida y 120 l de agua en el suelo o en recipientes dentro del alcance, lo suficiente para sustentar a hasta 15 humanoides o 5 monturas durante 24 horas. La comida es sosa pero nutritiva y se estropea si no se consume en 24 horas. El agua está limpia y no se pone mala.

Crear llama

Conjuración (truco)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S
Duración: 10 minutos

En tu mano aparece una llama titilante que permanece allí hasta que termine el conjuro y que no os daña ni al equipo que lleves ni a ti. La llama emite luz brillante en un radio de 3 m y luz tenue 3 m más allá. El conjuro termina si utilizas una acción para finalizarlo o si lo vuelves a lanzar.

También puedes atacar con la llama, aunque eso pone fin al conjuro. Cuando lanzas este conjuro, o como acción en un turno posterior, puedes lanzarle la llama a una criatura a 9 m o menos de ti. Haz un ataque de conjuro a distancia. Si impacta, el objetivo recibe 1d8 de daño de fuego.

El daño del conjuro aumenta en 1d8 cuando alcanzas el nivel 5 (2d8), el nivel 11 (3d8) y el nivel 17 (4d8).

Crear muerto viviente

Nigromancia nivel 6

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: 3 m
Componentes: V, S, M (una maceta de arcilla llena de tierra de una tumba, una maceta de arcilla llena de agua salobre y un ónice negro de 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 cadáver se convertirá en un gul bajo tu control (tu GM tiene el perfil de estas criaturas).

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 cualquiera de ellas o a todas a la vez transmitiéndole la misma orden a cada una). Tú decides qué acción llevará a cabo la criatura y adónde se moverá durante su siguiente turno, o puedes dar una orden general, como proteger una cámara o un pasadizo en concreto. Si no le das ninguna orden, la criatura solo se defenderá a sí misma de las criaturas hostiles. En cuanto se le dé una orden, la criatura la cumplirá hasta completar su tarea.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

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 lanzarle este conjuro otra vez 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, no anima nuevas criaturas.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 7, puedes animar o reforzar el control sobre hasta cuatro gules. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 8, puedes animar o reforzar el control sobre cinco gules o dos ghasts o tumularios. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 9, puedes animar o reforzar el control sobre seis gules, tres ghasts o tumularios o dos momias.

Crear o destruir agua

Transmutación nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 9 m
Componentes: V, S, M (una gota de agua para crear agua o unos granos de arena para destruirla)
Duración: Instantáneo

Creas o destruyes agua.

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 abiertas 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.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 2 o 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 que hayas empleado.

Crecimiento espinoso

Transmutación nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 45 m
Componentes: V, S, M (siete espinas puntiagudas o siete ramitas afiladas hasta tener punta)
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

El suelo en un radio de 6 m centrado en un punto dentro del alcance se retuerce y de él comienzan a brotar 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 en el momento del lanzamiento del conjuro deberá hacer una prueba de Sabiduría (Percepción) contra tu CD de salvación de conjuros para reconocer que el terreno es peligroso antes de adentrarse en él.

Crecimiento vegetal

Transmutación nivel 3

Tiempo de lanzamiento: 1 acción u 8 horas
Alcance: 45 m
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Este conjuro infunde vitalidad en las plantas de una zona específica. Se puede usar de dos formas distintas para concederles beneficios inmediatos o a largo plazo.

Si lanzas este conjuro usando 1 acción, elige un punto dentro del alcance. Todas las plantas en un radio de 30 m centrado en ese punto se volverán gruesas y frondosas. Una criatura que atraviese 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.

Si lanzas este conjuro durante 8 horas, fertilizas la tierra. Todas las plantas en un radio de 0,75 km centrado en un punto dentro del alcance estarán fertilizadas durante 1 año y producirán el doble de comida al recolectarlas.

Curar

Evocación nivel 6

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Elige a una criatura que puedas ver dentro del alcance. Una oleada de energía positiva la recubre y hace que recupere 70 puntos de golpe. Este conjuro también pone fin a la ceguera, a la sordera y a cualquier enfermedad que afecte al objetivo. Este conjuro no afecta ni a autómatas ni a muertos vivientes.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 7 o superior, la cantidad de curación aumenta en 10 por cada nivel por encima de 6 que tenga el espacio que hayas empleado.

Curar en masa

Evocación nivel 9

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

De ti brota una oleada de energía curativa que envuelve a las criaturas heridas que te rodean. Haces recuperar hasta 700 puntos de golpe, repartidos como tú escojas entre una cantidad de criaturas de tu elección que puedas ver dentro del alcance. Las criaturas sanadas con este conjuro también se curan de todas las enfermedades y de cualquier efecto que haga que estén cegadas o ensordecidas. Este conjuro no afecta ni a autómatas ni a muertos vivientes.

Curar heridas

Evocación nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Una criatura a la que toques recupera una cantidad de puntos de golpe igual a 1d8 + tu modificador por aptitud mágica. Este conjuro no afecta ni a autómatas ni a muertos vivientes.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, la curación aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio que hayas empleado.

Curar heridas en masa

Evocación nivel 5

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Una ola de energía curativa brota de un punto de tu elección 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 3d8 + tu modificador por aptitud mágica. Este conjuro no afecta ni a autómatas ni a muertos vivientes.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 6 o superior, la curación aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 5 que tenga el espacio que hayas empleado.

Dañar

Nigromancia nivel 6

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Desatas una enfermedad virulenta sobre una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución. Sufrirá 14d6 de daño necrótico si la falla o la mitad del daño si la supera. El daño no puede reducir los puntos de golpe del objetivo a menos de 1. Si falla la tirada de salvación, los puntos de golpe máximos del objetivo se reducen durante 1 hora en una cantidad igual al daño necrótico recibido. Cualquier efecto que cure una enfermedad permite que los puntos de golpe máximos de una criatura vuelvan a su cantidad normal antes de que transcurra ese tiempo.

De la carne a la piedra

Transmutación nivel 6

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S, M (una piza de cal, agua y tierra)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Intentas convertir en piedra a una criatura que puedas ver dentro del alcance. Si el cuerpo del objetivo está hecho de carne, deberá hacer una tirada de salvación de Constitución. Si la falla, quedará apresado mientras su carne empieza a endurecerse. Si la supera, la criatura no se verá afectada.

Una criatura apresada por este conjuro debe realizar una 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.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Si la criatura es víctima de alguna rotura física mientras está petrificada, sufrirá deformaciones similares al recuperar su estado original.

Si mantienes tu concentración en este conjuro durante toda su duración posible, la criatura quedará convertida en piedra hasta que se elimine el efecto.

Dedo de la muerte

Nigromancia nivel 7

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Lanzas energía negativa a una criatura que puedas ver dentro del alcance, que la atraviesa y le provoca un daño abrasador. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución. Recibirá 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 alzará al principio de tu siguiente turno como un zombi que estará permanentemente bajo tu control y seguirá tus órdenes verbales lo mejor que pueda.

Descarga de fuego

Evocación (truco)

Tiempo de lanzamiento: 1 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 impacta, el objetivo recibe 1d10 de daño de fuego. Los objetos inflamables a los que impacte el conjuro arderán si nadie los lleva o viste.

El daño del conjuro aumenta en 1d10 cuando alcanzas el nivel 5 (2d10), el nivel 11 (3d10) y el nivel 17 (4d10).

Descarga sobrenatural

Evocación (truco)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 36 m
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Lanzas un rayo de energía crepitante hacia una criatura dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si impacta, el objetivo recibe 1d10 de daño de fuerza.

El conjuro crea más de un rayo cuando alcanzas niveles superiores: dos rayos en el nivel 5, tres rayos en el nivel 11 y cuatro rayos en el 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 nivel 9

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V
Duración: Instantáneo

Deseo es el conjuro más poderoso que puede lanzar una criatura mortal. Solo con decirlo en voz alta, puedes alterar los cimientos de la realidad de acuerdo con tus deseos.

El uso básico de este conjuro es duplicar cualquier otro conjuro de nivel 8 o inferior. 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:

- 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.
- Permites que hasta veinte criaturas que puedas ver recuperen todos sus puntos de golpe y pones fin a todos los efectos que sufran descritos en el conjuro *restablecimiento mayor*.
- Concedes resistencia a un tipo de daño de tu elección a hasta diez criaturas que puedas ver.
- Concedes inmunidad a un único conjuro u otro efecto mágico durante 8 horas a hasta diez criaturas que puedas ver. Por ejemplo, podrías hacer que todos tus compañeros y tú fuerais inmunes al ataque de consumir vida de un liche.
- Deshaces un solo suceso reciente obligando a repetir cualquier tirada realizada 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 haya superado un enemigo, un crítico causado por un oponente o la tirada de salvación que un amigo no ha superado. Puedes obligar a que la tirada se

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

repita con ventaja o desventaja y puedes elegir si usar el nuevo resultado o el resultado original.

Podrías incluso lograr algo más allá del ámbito de los ejemplos anteriores. 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 tan solo parcialmente o podrías sufrir alguna 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.

La tensión de lanzar este conjuro 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 Fuerza se reduce a 3, si no es ya 3 o menos, 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 nivel 6

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S, M (un imán natural y una pizca de polvo)
Duración: Instantáneo

Un fino rayo de color verde surge de tu dedo índice hacia un objetivo que puedas ver dentro del alcance. El objetivo puede ser una criatura, un objeto 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 los puntos de golpe del objetivo a 0, este se desintegra.

Una criatura desintegrada y todo lo que vista o lleve consigo, excepto los objetos mágicos, se ven reducidos a una pila de fino polvo gris. Esta criatura solo puede volver 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 un objeto o una creación de fuerza de tamaño Enorme o mayor, el conjuro desintegrará una parte de él con forma de cubo de 3 m de lado. Los objetos mágicos no se ven afectados por este conjuro.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 7 o superior, el daño aumenta en 3d6 por cada nivel por encima de 6 que tenga el espacio que hayas empleado.

Despertar

Transmutación nivel 5

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

Tras pasar el tiempo de lanzamiento trazando caminos mágicos dentro de una piedra preciosa, tocas una bestia o una planta de tamaño Enorme o menor. El objetivo debe carecer de una puntuación de Inteligencia o tener una Inteligencia de 3 o menos. El objetivo obtiene una Inteligencia de 10 y también la habilidad de hablar un idioma que conozcas. Si el objetivo es una planta, 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.

La bestia o la planta despertada quedará hechizada por ti durante 30 días o hasta que tú o uno de tus compañeros la dañéis de alguna manera. Cuando deje de estar hechizada, la criatura despertada elegirá si seguir siendo amistosa hacia ti, en función de cómo la trataste mientras estaba hechizada.

Desplazamiento

Transmutación nivel 3

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S
Duración: 1 minuto

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Lanza 1d20 al final de cada uno de tus turnos hasta que termine el conjuro. Si el resultado es 11 o más, te desvaneces de tu plano de existencia actual y apareces en el Plano Etéreo (si ya estabas allí, el conjuro falla y el espacio de conjuro se pierde). Al principio de tu siguiente turno, y cuando el conjuro termine si estás en el Plano Etéreo, regresarás a un espacio sin ocupar de tu elección que puedas ver a 3 m o menos del espacio del que te desvaneciste. Si no hay ningún espacio sin ocupar en ese alcance, aparecerás en el espacio sin ocupar más cercano (elegido al azar si hay más de un espacio igual de cerca). Como acción, puedes poner fin a este conjuro.

Mientras estás en el Plano Etéreo, puedes ver y oír 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 no estén allí no podrán percibirte ni interactuar contigo, a menos que tengan la capacidad de hacerlo.

Desplazamiento entre planos

Conjuración nivel 7

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (una vara de metal con forma de horquilla que valga al menos 250 po, sintonizada con un plano de existencia concreto)
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 la Ciudad de Oropel en el Plano Elemental del Fuego o el palacio de Dispater en el segundo nivel de los Nueve Infiernos, y apareceréis en ese destino o cerca de él. Si intentas llegar a la Ciudad de Oropel, por ejemplo, podrías llegar a su Calle de Acero, delante de su Puerta de Cenizas, o encontrarte mirando a la ciudad desde el Mar de Fuego, a discreción de 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.

Puedes usar este conjuro para desterrar a una criatura no voluntaria a otro plano. Elige una criatura dentro de tu alcance y haz un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra ella. Si impacta, la criatura deberá hacer una tirada de salvación de Carisma. Si la falla, será transportada a una ubicación aleatoria del plano de existencia que especifiques. Una criatura transportada de este modo deberá buscar su propio modo de regresar a tu plano de existencia actual.

Destierro

Abjuración nivel 4

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S, M (un objeto desagradable para el objetivo)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Intentas mandar a otro plano de existencia a una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Carisma o será desterrada.

Si el objetivo es nativo del plano de existencia en el que estás, lo desterrarás a un semiplano inofensivo. Mientras se encuentre allí, el objetivo estará incapacitado y seguirá allí hasta que el conjuro termine, momento en el que reaparecerá en el espacio que abandonó o en el espacio sin ocupar más cercano si dicho espacio está ocupado.

Si el objetivo pertenece a un plano de existencia distinto al actual, desaparecerá con un ruido sordo y volverá a su plano natal. Si el conjuro termina antes de que haya pasado 1 minuto, reaparecerá en el espacio que abandonó o en el espacio sin ocupar más cercano si dicho espacio está ocupado. De lo contrario, no regresará.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 5 o superior, puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 4 que tenga el espacio que hayas empleado.

Detectar el bien y el mal

Adivinación nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Hasta que termine el conjuro, sabrás si hay una aberración, un celestial, un elemental, un feérico, un infernal o un muerto viviente a 9 m o menos de ti, además del lugar donde está la criatura. De forma similar, sabrás si hay un lugar o un objeto a 9 m

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

o menos de ti que se haya consagrado o profanado mágicamente.

Este conjuro es capaz de atravesar la mayoría de las barreras, pero se ve bloqueado por 30 cm de piedra, 2,5 cm de cualquier metal común, una lámina fina de plomo o 90 cm de madera o tierra.

Detectar magia

Adivinación nivel 1 (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Hasta que termine el conjuro, podrás percibir la presencia de magia a 9 m o menos de ti. Si la detectas de esta manera, puedes usar tu acción para ver un aura débil alrededor de cualquier objeto o criatura visibles que estén en la zona y a los que afecte la magia, y podrás distinguir a qué escuela mágica pertenece, si pertenece a alguna.

Este conjuro es capaz de atravesar la mayoría de las barreras, pero se ve bloqueado por 30 cm de piedra, 2,5 cm de cualquier metal común, una lámina fina de plomo o 90 cm de madera o tierra.

Detectar pensamientos

Adivinación nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S, M (una pieza de cobre)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Hasta que termine el conjuro, puedes leer los pensamientos de ciertas criaturas. Cuando lances el conjuro y como acción cada turno hasta que el conjuro termine, puedes concentrar tu mente en una criatura cualquiera que puedas ver a 9 m o menos de ti. Si la criatura que elijas tiene una Inteligencia de 3 o menos o no habla ningún idioma, no se verá afectada.

Al principio descubres los pensamientos superficiales de la criatura, en lo que tiene ocupada su mente en ese momento. Como acción, puedes cambiar tu atención a los pensamientos de otra criatura o intentar sondear en más profundidad la mente de la misma criatura. Si profundizas, el objetivo tendrá que hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si la falla, descubrirás su forma de razonar (si la tiene), su estado emocional y algo que sea de gran importancia en su mente (como una preocupación, algo que ame o algo que odie). Si la supera, el conjuro termina. De cualquier forma, el objetivo sabrá que estás sondeando su mente y, a menos que desplaces tu atención a los pensamientos de otra criatura, podrá usar su acción en su turno para hacer una prueba de Inteligencia enfrentada a tu prueba de Inteligencia; si la supera, el conjuro termina.

Las preguntas dirigidas verbalmente a la criatura objetivo conforman de manera natural el curso de su pensamiento, por lo que este conjuro resulta especialmente efectivo en un interrogatorio.

También puedes usar este conjuro para detectar la presencia de criaturas conscientes que no puedas ver. Cuando lances el conjuro o como acción hasta que termine el conjuro, podrás buscar pensamientos a 9 m o menos de ti. El conjuro puede atravesar barreras, pero 60 cm de roca, 5 cm de cualquier metal que no sea el plomo o una lámina fina de plomo te bloquearán. No podrás detectar a ninguna criatura que tenga una Inteligencia de 3 o menos o que no hable ningún idioma.

En cuanto detectes la presencia de una criatura de esta forma, podrás leer sus pensamientos hasta que termine el conjuro como se describe anteriormente, aunque no puedas verla, pero siempre que se mantenga dentro del alcance.

Detectar trampas

Adivinación nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 36 m
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Detectas la presencia de cualquier trampa dentro del alcance que esté en la línea de visión. En lo que concierne a este conjuro, una trampa incluye cualquier cosa que pudiera infligir un efecto repentino o inesperado que consideres dañino o indeseable y que su creador diseñara específicamente para tal fin. Por tanto, el conjuro detectaría una zona afectada por el conjuro *alarma*, un *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 solo revela que hay una trampa, pero no te indica su ubicación. Aun así, descubres la naturaleza general del peligro que supone una trampa que detectas.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Detectar venenos y enfermedades

Adivinación nivel 1 (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S, M (una hoja de tejo)
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Hasta que termine el conjuro, podrás percibir la presencia y la ubicación de venenos, criaturas venenosas y enfermedades a 9 m o menos de ti. También identificarás el tipo de veneno, criatura venenosa o enfermedad, respectivamente.

Este conjuro es capaz de atravesar la mayoría de las barreras, pero se ve bloqueado por 30 cm de piedra, 2,5 cm de cualquier metal común, una lámina fina de plomo o 90 cm de madera o tierra.

Disco flotante

Conjuración nivel 1 (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
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 nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S
Duración: 1 hora

Haces que tú (incluyendo tu vestimenta, armadura, armas y otras posesiones que lleves contigo) parezcas diferente hasta que el conjuro termine o utilices tu acción para ponerle fin. Puedes aparentar tener una altura 30 cm mayor o menor y una complexión delgada, gorda o intermedia. No puedes cambiar tu tipo de cuerpo, de modo que debes adoptar una forma que tenga la misma configuración de miembros. 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 o simplemente notará tu cabeza y pelo. Si utilizas este conjuro para parecer más delgado, la mano de cualquiera que intente tocarte se chocará contigo, aunque parezca estar en medio de la nada.

Para darse cuenta de que te has disfrazado, una criatura puede emplear su acción en inspeccionar tu apariencia y deberá superar una prueba de Inteligencia (Investigación) contra tu CD de salvación de conjuros.

Disipar el bien y el mal

Abjuración nivel 5

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S, M (agua bendita o plata y hierro en polvo)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Una energía resplandeciente te rodea y te protege frente a feéricos, muertos vivientes y criaturas originarias de más allá del Plano Material. 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 tu acción, haces un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra un celestial, un elemental, un feérico, un infernal o un muerto viviente a tu alcance. Si impacta, intentas devolver a la criatura a su plano natal. La criatura deberá superar una tirada de salvación de Carisma o será devuelta 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.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Romper encantamiento. Como tu acción, tocas a una criatura a tu alcance que esté asustada, hechizada o poseída por un celestial, un elemental, un feérico, un infernal o un muerto viviente y la criatura a la que toques dejará de estar asustada, hechizada o poseída.

Disipar magia

Abjuración nivel 3

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 36 m
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Elige una criatura, un objeto o un efecto mágico dentro del alcance. Cualquier conjuro de nivel 3 o inferior presente en el objetivo termina inmediatamente. Para cada conjuro de nivel 4 o superior, haz una prueba de característica usando tu aptitud mágica. La CD es de 10 + el nivel del conjuro. Si la tirada tiene éxito, el conjuro termina.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, disipas automáticamente los efectos de los conjuros cuyo nivel sea menor o igual al nivel del espacio de conjuro que hayas utilizado.

Dominar bestia

Encantamiento nivel 4

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Intentas encantar a una bestia que puedas ver dentro del alcance. Esta deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría o quedará hechizada por ti hasta que termine el conjuro. Si tú o cualquier criatura que sea amistosa contigo estáis luchando contra ella, tendrá ventaja en la tirada de salvación.

Mientras la bestia esté hechizada, tendrás un vínculo telepático con ella mientras estéis en el mismo plano de existencia. Puedes usar este vínculo telepático para darle órdenes a la criatura mientras siempre y cuando estés consciente (no requiere acción), la cual hará todo lo posible por obedecerlas. Puedes especificar un modo de proceder general y sencillo, como "ataca a esa criatura", "corre hacia allí" o "hazte con ese objeto". Si la criatura lleva a cabo la orden y no recibe más instrucciones de tu parte, se defiende y trata de preservar su vida lo mejor que puede.

Puedes emplear tu acción para asumir el control absoluto del objetivo. Hasta el final de tu siguiente turno, la criatura solo realizará las acciones que tú elijas y no hará nada que no le permitas hacer. Durante este tiempo, también puedes hacer que use una reacción, pero eso te obligará a usar tu propia reacción también.

Cada vez que el objetivo reciba daño, hará una nueva tirada de salvación de Sabiduría contra el conjuro. Si la supera, el conjuro termina.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 5, su duración será la concentración, hasta 10 minutos. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 6, su duración será la concentración, hasta 1 hora. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 7 o superior, su duración será la concentración, hasta 8 horas.

Dominar monstruo

Encantamiento nivel 8

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Intentas encantar a una criatura que puedas ver dentro del alcance. Esta deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría o quedará hechizada por ti hasta que termine el conjuro. Si tú o cualquier criatura que sea amistosa contigo estáis luchando contra ella, tendrá ventaja en la tirada de salvación.

Mientras la criatura esté hechizada, tendrás un vínculo telepático con ella mientras estéis en el mismo plano de existencia. Puedes usar este vínculo telepático para darle órdenes a la criatura mientras siempre y cuando estés consciente (no requiere acción), la cual hará todo lo posible por obedecerlas. Puedes especificar un modo de proceder general y sencillo, como "ataca a esa criatura", "corre hacia allí" o "hazte con ese objeto". Si la criatura lleva a cabo la orden y no recibe más instrucciones de tu parte, se defiende y trata de preservar su vida lo mejor que puede.

Puedes emplear tu acción para asumir el control absoluto del objetivo. Hasta el final de tu siguiente turno, la criatura solo realizará las acciones que tú elijas y no hará nada que no le permitas hacer. Durante este tiempo, también puedes hacer que use una reacción, pero eso te obligará a usar tu propia reacción también.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Cada vez que el objetivo reciba daño, hará una nueva tirada de salvación de Sabiduría contra el conjuro. Si la supera, el conjuro termina.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 9, su duración será la concentración, hasta 8 horas.

Dominar persona

Encantamiento nivel 5

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Intentas encantar a un humanoide que puedas ver dentro del alcance. Este deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría o quedará hechizado por ti hasta que termine el conjuro. Si tú o cualquier criatura que sea amistosa contigo estáis luchando contra él, tendrá ventaja en la tirada de salvación.

Mientras el objetivo esté hechizado, tendrás un vínculo telepático con él mientras estéis en el mismo plano de existencia. Puedes usar este vínculo telepático para darle órdenes siempre y cuando estés consciente (no requiere acción), y el objetivo hará todo lo posible por obedecerlas. Puedes especificar un modo de proceder general y sencillo, como "ataca a esa criatura", "corre hacia allí" o "hazte con ese objeto". Si la criatura lleva a cabo la orden y no recibe más instrucciones de tu parte, se defiende y trata de preservar su vida lo mejor que puede.

Puedes emplear tu acción para asumir el control absoluto del objetivo. Hasta el final de tu siguiente turno, solo realizará las acciones que tú elijas y no hará nada que no le permitas hacer. Durante este tiempo, también puedes hacer que use una reacción, pero eso te obligará a usar tu propia reacción también.

Cada vez que el objetivo reciba daño, hará una nueva tirada de salvación de Sabiduría contra el conjuro. Si la supera, el conjuro termina.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 6, su duración será la concentración, hasta 10 minutos. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 7, su duración será la concentración, hasta 1 hora. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 8 o superior, su duración será la concentración, hasta 8 hora.

Don de lenguas

Adivinación nivel 3

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, M (una pequeña representación en arcilla de un zigurat)
Duración: 1 hora

Este conjuro permite a la criatura que toques comprender cualquier idioma hablado que oiga. Además, cuando el objetivo hable, cualquier criatura que conozca al menos un idioma y pueda oír al objetivo entenderá lo que dice.

Dormir

Encantamiento nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 27 m
Componentes: V, S, M (una pizca de arena fina, pétalos de rosa o un grillo)
Duración: 1 minuto

Este conjuro sume a las criaturas en un sueño mágico. Tira 5d8; el resultado será el total de puntos de golpe de las criaturas a las que puede afectar este conjuro. Las criaturas que se encuentren a 6 m o menos de un punto de tu elección dentro del alcance se verán afectadas en orden ascendente de sus puntos de golpe actuales (se ignora a las criaturas inconscientes).

Empezando por la criatura que tenga la menor cantidad de puntos de golpe actuales, cada criatura afectada por el conjuro cae inconsciente hasta que este termine, hasta que reciba daño o hasta que alguien utilice una acción para despertarla zarandeándola o abofeteándola. Resta del total los puntos de golpe de cada criatura a la que afecte antes de continuar con la siguiente que tenga menos puntos. Los puntos de golpe de una criatura tendrán que ser iguales o menores al total restante para que el conjuro le afecte.

Este conjuro no afecta a los muertos vivientes ni las criaturas inmunes a ser hechizadas.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, tira 2d8 adicionales por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio que hayas empleado.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Dulce descanso

Nigromancia nivel 2 (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (una pizca de sal y una pieza de cobre en cada uno de los ojos del cadáver, que deben permanecer ahí hasta que termine el 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*.

Embelesar

Encantamiento nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S
Duración: 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 y que puedan oírte deban hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Cualquier criatura que no pueda ser hechizada superará la tirada de salvación automáticamente y, si tú o tus compañeros estáis luchando contra una criatura, esta tendrá ventaja en la tirada. Si la falla, el objetivo tendrá desventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) hechas para percibir a cualquier criatura que no seas tú hasta que el conjuro termine o hasta que ya no pueda oírte. El conjuro termina si te incapacitan o ya no puedes hablar.

Encantar animal

Encantamiento nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 9 m
Componentes: V, S, M (unas migajas de comida)
Duración: 24 horas

Este conjuro te permite convencer a una bestia de que no quieres causarle ningún daño. Elige a una bestia que puedas ver dentro del alcance. Debe poder verte y oírte. Si su Inteligencia es de 4 o más, el conjuro falla. De lo contrario, la bestia deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría o quedará hechizada por ti hasta que termine el conjuro. Si alguno de tus compañeros o tú hacéis daño al objetivo, el conjuro terminará.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, puedes afectar a una bestia adicional por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio que hayas empleado.

Encontrar el camino

Adivinación nivel 6

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S, M (un juego de herramientas de adivinación, como huesos, palitos de marfil, cartas, dientes o runas grabadas, con un valor de 100 po y un objeto del sitio que quieres hallar)
Duración: Concentración, hasta 1 día

Este conjuro te permite encontrar la ruta física más corta y directa a una ubicación fija y específica que conozcas y que esté en el mismo plano de existencia. Si nombras un destino en otro plano de existencia, uno que se mueva (como una fortaleza móvil) o uno que no sea específico (como "la guarida de un dragón verde"), el conjuro falla.

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. Mientras viajes hacia allí, siempre que tengas que elegir entre varios caminos, sabrás automáticamente cuál es la ruta más corta y directa hasta el destino (aunque no necesariamente la más segura).

Encontrar familiar

Conjuración nivel 1 (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 hora
Alcance: 3 m
Componentes: V, S, M (10 po de carbón, incienso y hierbas que se deben consumir en el fuego de un brasero de latón)
Duración: Instantáneo

Obtienes el servicio de un familiar, un espíritu que puede adoptar la forma de un animal de tu elección: araña, búho, caballito de mar, cangrejo, comadreja, cuervo, gato, halcón, lagarto, murciélago, pez (mordedor), pulpo, rana (sapo), rata o serpiente venenosa. El familiar, que aparecerá en un espacio sin ocupar dentro del alcance, tiene el perfil de la forma elegida, aunque es un celestial, un feérico o un infernal (a tu elección) en vez de una bestia.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Tu familiar actúa con independencia de ti, pero siempre obedece tus órdenes. En combate, tira su propia iniciativa y actúa en su propio turno. Un familiar no puede atacar, pero puede realizar otras acciones de manera normal.

Si los puntos de golpe del familiar se reducen a 0, desaparecerá y no dejará atrás ninguna forma física, y reaparecerá después de que vuelvas a lanzar este conjuro.

Mientras tu familiar esté a 30 m o menos de ti, puedes comunicarte con él telepáticamente. Además, como acción, 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. Durante este tiempo, estarás ciego y sordo con tus propios sentidos.

Como acción, puedes hacer que tu familiar desaparezca temporalmente y este esperará en una dimensión de bolsillo a que vuelvas a llamarlo. Como alternativa, puedes hacer que se desvanezca para siempre. Como acción, mientras esté desaparecido temporalmente, puedes hacer que reaparezca en un espacio sin ocupar a 9 m o menos de ti.

No puedes tener más de un familiar al mismo tiempo. Si lanzas este conjuro mientras ya tengas un familiar, en su lugar harás que adopte una nueva forma. Elige una de las formas de la lista que aparece anteriormente y tu familiar se transformará en la criatura elegida.

Por último, cuando lances un conjuro con un alcance de toque, puedes hacer que tu familiar sea quien toque al objetivo como si lo hubiera lanzado él. Tu familiar debe estar a 30 m o menos de ti y debe usar su reacción para tocar al objetivo cuando tú lances el conjuro. Si el conjuro requiere una tirada de ataque, usarás tu modificador para ella.

Engañar

Ilusionismo nivel 5

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Lanzador
Componentes: S
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Te vuelves invisible al mismo tiempo que un doble ilusorio de ti aparece en tu sitio. El doble dura hasta que termine el conjuro, pero la invisibilidad finaliza si atacas o lanzas un conjuro.

Puedes usar tu acción para 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.

Puedes ver a través de sus ojos y oír con sus oídos como si estuvieras en su ubicación. En cada uno de tus turnos como acción adicional, puedes cambiar de usar sus sentidos a usar los tuyos, o viceversa. Mientras uses sus sentidos, estarás cegado y ensordecido respecto a tu propio entorno.

Enlace telepático

Adivinación nivel 5 (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 9 m
Componentes: V, S, M (trozos de cáscara de huevo de dos tipos distintos de criaturas)
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 con una puntuación de Inteligencia de 2 o menos no se verán afectadas por él.

Hasta que el conjuro termine, los objetivos se pueden comunicar telepáticamente mediante el vínculo, tanto si tienen un idioma común como si no. Esta comunicación se puede producir a cualquier distancia, pero no se extiende a otros planos de existencia.

Enmarañar

Conjuración nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 27 m
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Del suelo brotan vides y malas hierbas en un cuadrado de 6 m de lado que se inicia en un punto dentro del alcance. Hasta que termine el conjuro, estas plantas convertirán la zona en terreno difícil.

Cualquier criatura que esté en la zona cuando lances el conjuro deberá superar una tirada de salvación de Fuerza o quedará apresada por la maraña de plantas hasta que el conjuro termine. Una criatura apresada por las plantas puede utilizar su acción para hacer una prueba de Fuerza contra tu CD de salvación de conjuros. Si la supera, se liberará.

Cuando el conjuro termine, las plantas conjuradas se marchitarán.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Ensueño

Ilusionismo nivel 5

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: Especial
Componentes: V, S, M (un puñado de arena, una pincelada de tinta y una pluma de escribir arrancada de un pájaro dormido)
Duración: 8 horas

Este conjuro moldea los sueños de una criatura. Elige a una criatura que conozcas como objetivo del conjuro, que debe estar en el mismo plano de existencia que tú. No es posible contactar mediante este conjuro con criaturas que no duermen, como los elfos. Tú o una criatura voluntaria a la que toques entraréis en un estado de trance y serviréis de mensajero. Durante el trance, el mensajero será consciente de lo que le rodea, pero no podrá realizar acciones ni moverse.

Si el objetivo está dormido, el mensajero aparece en sus sueños y puede conversar con él mientras siga dormido, hasta que el conjuro termine. 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 efecto del conjuro anticipadamente. 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 aparecerá en los sueños de dicho objetivo.

Puedes hacer que el mensajero se le aparezca al objetivo como un ser monstruoso y aterrador. Si lo haces, el mensajero podrá entregar un mensaje de un máximo de 10 palabras y luego el objetivo tendrá que hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si la falla, los ecos de la monstruosidad fantasmal provocarán una pesadilla que durará hasta que el objetivo deje de dormir e impedirá que este obtenga ningún beneficio de ese descanso. Además, cuando despierte, sufrirá 3d6 de daño psíquico.

Si tienes un elemento corporal, un mechón de pelo, un trozo de uña o un pedazo similar del cuerpo del objetivo, este tendrá desventaja en su tirada de salvación.

Entender idiomas

Adivinación nivel 1 (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S, M (una pizca de hollín y sal)
Duración: 1 hora

Hasta que termine el conjuro, entiendes el significado literal de las palabras que escuches 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 de un texto o un glifo, como un sello arcano, que no formen parte de un lenguaje escrito.

Escudo

Abjuración nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 reacción, que llevas a cabo cuando te impacta un ataque o eres el objetivo del conjuro *proyectil mágico*
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S
Duración: 1 asalto

Aparece una barrera invisible de fuerza mágica que 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 *proyectil mágico*.

Escudo de fe

Abjuración nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional
Alcance: 18 m
Componentes: V, S, M (un pequeño pergamino que contenga un fragmento de texto sagrado)
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 nivel 4

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S, M (una luciérnaga o una pizca de fósforo)
Duración: 10 minutos

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Unas llamas finas y 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. Puedes poner fin al conjuro anticipadamente si usas una acción para disiparlo.

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 impacte con un 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 uno frío.

Escudriñar

Adivinación nivel 5

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 de plata o una pila llena de agua bendita)
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Puedes ver y oír a una criatura concreta de tu elección que esté en el mismo plano de existencia que tú. El objetivo tiene que hacer 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. Si un objetivo sabe que estás lanzando este conjuro, puede fallar la tirada de salvación voluntariamente si quiere que lo observes.

Conocimiento	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

Conexión	Modificador de la tirada de salvación
Dibujo o retrato	−2
Posesión o prenda	−4
Parte del cuerpo, mechón de pelo, trozo de uña o similar	−10

Si supera la tirada de salvación, el objetivo no se verá afectado y no podrás volver a usar este conjuro contra él durante 24 horas.

Si la falla, el conjuro crea un sensor invisible 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. Cualquier criatura que pueda ver objetos invisibles verá el sensor como un orbe luminoso del tamaño aproximado de tu puño.

En vez de elegir a una criatura, puedes escoger una ubicación que hayas visto antes como objetivo del conjuro. Cuando lo hagas, el sensor aparecerá en ese lugar y no se moverá.

Esfera congelante

Evocación nivel 6

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 90 m
Componentes: V, S, M (una esfera de cristal pequeña)
Duración: Instantáneo

Un globo glacial de energía helada surge de las puntas de tus dedos y golpea un punto de tu elección dentro del alcance, donde explota en una esfera de 18 m de radio. Todas las criaturas que estén dentro de esa zona deberán hacer una tirada de salvación de Constitución. Si la fallan, recibirán 10d6 daño de frío. Si la superan, recibirán la mitad de daño.

Si el globo golpea una masa de agua o un líquido que sea agua en su mayoría (sin incluir las criaturas hechas de agua), congelará dicho líquido 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. Una criatura atrapada puede utilizar una acción para hacer una prueba de Fuerza contra tu CD de salvación de conjuros para liberarse.

Si lo deseas, puedes no lanzar el globo tras completar el conjuro. En ese caso, en tu mano aparecerá un pequeño orbe de tamaño similar a una piedra de honda y 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 si el conjuro se hubiera lanzado de manera normal. También puedes dejar el orbe en el suelo sin hacerlo pedazos y, tras 1 minuto, si nadie lo ha hecho estallar, explotará.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 7 o superior, el daño aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 6 que tenga el espacio que hayas empleado.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Esfera de llamas

Conjuración nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S, M (un poco de sebo, una pizca de azufre y algo de hierro en polvo)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Una esfera de fuego de 1,5 m de diámetro aparece en un espacio sin ocupar de tu elección dentro del alcance y se mantiene hasta que el conjuro termine. Cualquier criatura que acabe su turno a 1,5 m o menos de la esfera deberá hacer una tirada de salvación de Destreza. Dicha criatura sufrirá 2d6 de daño de fuego si la falla o la mitad del daño si la supera.

Como acción adicional, puedes mover la esfera hasta 9 m dentro del alcance. Si embistes con la esfera a una criatura, esta debe hacer la tirada de salvación contra el daño de la esfera, que ya no podrá moverse más durante este 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 no lleve o vista nadie y emite luz brillante en un radio de 6 m y luz tenue otros 6 m más allá.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 3 o superior, el daño aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 2 que tenga el espacio que hayas empleado.

Esfera elástica

Evocación nivel 4

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 9 m
Componentes: V, S, M (una pieza semiesférica de cristal transparente y una pieza semiesférica de goma arábiga que encaje con la anterior)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Una esfera de fuerza resplandeciente rodea a una criatura o un objeto de tamaño Grande o menor dentro del alcance. Una criatura no voluntaria deberá hacer una tirada de salvación de Destreza. Si la falla, la criatura quedará encerrada hasta que termine el conjuro.

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 usar su 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.

Espada arcana

Evocación nivel 7

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S, M (una espada en miniatura de platino con empuñadura y pomo de cobre y zinc, con un valor de 250 po)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Creas un plano de fuerza con forma de espada 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 de tu elección que se encuentre a 1,5 m o menos de ella. Si impacta, el objetivo recibe 3d10 de daño de fuerza. Hasta que el conjuro termine, podrás usar una acción adicional en cada uno de tus turnos para mover la espada hasta 6 m a un punto que puedas ver y repetir este ataque contra el mismo objetivo o contra uno distinto.

Espejismo arcano

Ilusionismo nivel 7

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. Sin embargo, la forma general de este terreno no se modificará. 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

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

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 nivel 3

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Lanzador (radio de 4,5 m)
Componentes: V, S, M (un símbolo sagrado)
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Invocas espíritus para pedirles su protección. Hasta que termine el conjuro, revolotean a tu alrededor en un radio de 4,5 m. Si eres bueno o neutral, su forma espectral aparece como angelical o feérica (a tu elección). Si eres malvado, su forma es infernal.

Cuando lanzas este conjuro, puedes elegir cualquier cantidad de criaturas que puedas ver para que no les afecte. La velocidad de una criatura afectada se reduce a la mitad mientras se encuentre en el área. Cuando entre por primera vez en un turno o comience su turno en el área, tendrá que hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si la falla, recibirá 3d8 de daño radiante (si eres bueno o neutral) o 3d8 de daño necrótico (si eres malvado). Si la supera, recibirá la mitad de daño.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, el daño aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 3 que tenga el espacio que hayas empleado.

Excursión etérea

Transmutación nivel 7

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S
Duración: Hasta 8 horas

Entras en las regiones fronterizas del Plano Etéreo, en la zona donde se superpone con tu plano actual. Permaneces en la Frontera Etérea hasta que termine el conjuro o hasta que uses tu acción para finalizarlo. 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 ver y oír lo que sucede en el plano del que procedes, pero todo tiene un aspecto grisáceo y no puedes ver nada que esté a más de 18 m.

Mientras estés en el Plano Etéreo, solo puedes afectar a criaturas que estén en ese plano y solo estas criaturas te pueden afectar a ti. Las criaturas que no estén en el Plano Etéreo no podrán percibirte ni interactuar contigo, a menos que tengan una capacidad especial o algún tipo de magia que les confiera la posibilidad de hacerlo.

Ignoras todos los objetos y efectos que no estén en el Plano Etéreo, lo que te permite atravesar los objetos que percibes en el plano del que procedes.

Cuando el conjuro termine, regresarás inmediatamente al plano del que procedes en el punto que ocupes en ese momento. Si ocupas el mismo punto que un objeto sólido o una criatura cuando esto suceda, te desplazarás inmediatamente al espacio sin ocupar más cercano que puedas ocupar y recibirás 2 de daño de fuerza por cada 30 cm que te hayas movido.

Este conjuro no tiene efecto 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.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 8 o superior, puedes elegir como objetivo a hasta tres criaturas voluntarias (incluida tú) por cada nivel por encima de 7 que tenga el espacio que hayas empleado. Estas criaturas deben estar a 3 m o menos de ti cuando lances este conjuro.

Explosión solar

Evocación nivel 8

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 45 m
Componentes: V, S, M (fuego y un trozo de heliolita)
Duración: Instantáneo

Una zona 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 esa luz deberán hacer una tirada de salvación de Constitución. Si la fallan, recibirán 12d6 daño radiante y quedarán cegadas durante 1 minuto. Si la superan, recibirán la mitad de daño y no quedarán

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

cegadas por este conjuro. Los muertos vivientes y los cienos tienen desventaja en esta tirada de salvación.

Una criatura cegada por este conjuro realiza una tirada de salvación de Constitución al final de cada uno de sus turnos. Si la supera, dejará de estar cegada.

Este conjuro dispersa cualquier oscuridad que haya en la zona y que fuera creada por un conjuro.

Fabricar

Transmutación nivel 4

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 ropas 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 solo cubo de 1,5 m de lado). La calidad de los objetos creados por el conjuro es equivalente a la de las materias primas.

Con este conjuro no se pueden crear ni transmutar criaturas u objetos mágicos. Tampoco puedes usarlo para crear objetos que generalmente requieran un alto grado de habilidad manual, como joyas, armas, vidrio o armaduras, a menos que tengas competencia en el tipo de herramientas de artesano usadas para elaborar esos objetos.

Falsa vida

Nigromancia nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S, M (una pequeña cantidad de alcohol o bebidas espirituosas)
Duración: 1 hora

Te fortaleces mediante una copia nigromántica de vida y obtienes 1d4 + 4 puntos de golpe temporales hasta que termine el conjuro.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, obtienes 5 puntos de golpe temporales adicionales por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio que hayas empleado.

Favor divino

Evocación nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Tu plegaria te fortifica con un resplandor divino. Hasta que el conjuro termine, tus ataques con arma infligen 1d4 de daño radiante adicional si impactan.

Festín de héroes

Conjuración nivel 6

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: 9 m
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 gran festín compuesto de alimentos y bebidas de extraordinaria calidad. Se tarda 1 hora en consumirlo, desparece al final de ese tiempo y sus efectos benéficos no se aplican hasta que concluye dicha hora. En el festín pueden participar hasta doce criaturas más aparte de ti.

Una criatura que participe en el festín obtiene varios beneficios. La criatura se cura de todas las enfermedades y los venenos, se vuelve inmune al veneno y a ser asustada, y realiza todas las tiradas de salvación de Sabiduría con ventaja. Además, sus puntos de golpe máximos aumentan en 2d10 y recupera la misma cantidad de puntos de golpe. Estos beneficios duran 24 horas.

Flecha ácida

Evocación nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 27 m
Componentes: V, S, M (ruibarbo en polvo y el estómago de una culebra)
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 impacta, este recibe 4d4 de daño de ácido inmediatamente y 2d4 de daño de ácido al final de su siguiente turno. Si falla, la flecha salpica al objetivo con ácido y le causa la mitad del

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

daño inicial y ningún daño al final de su siguiente turno.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 3 o superior, el daño (tanto el inicial como el posterior) aumenta en 1d4 por cada nivel por encima de 2 que tenga el espacio que hayas empleado.

Forma gaseosa

Transmutación nivel 3

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (un poco de gasa y una voluta de humo)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Transformas en una niebla fina a una criatura voluntaria a la que toques, junto con todo lo que lleve o vista, hasta que termine el conjuro. El conjuro termina si sus puntos de golpe se reducen a 0. Una criatura incorpórea no se ve afectada.

Mientras está en esta forma, el único método de movimiento del objetivo es una velocidad volando de 3 m. Puede entrar en el espacio de otra criatura y ocuparlo. El objetivo tiene resistencia al daño no mágico y tiene ventaja en las tiradas de salvación de Fuerza, Destreza y Constitución. El objetivo puede atravesar agujeros pequeños, aberturas estrechas e incluso simples grietas, pero trata los líquidos como si fueran superficies sólidas. No puede caerse y permanece levitando en el aire, aunque sea aturdido o incapacitado.

En forma de neblina, 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. El objetivo no puede atacar ni lanzar conjuros.

Fuego feérico

Evocación nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 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 todos los objetos en un cubo de 6 m dentro del alcance. También se ilumina el contorno de cualquier criatura dentro del área que falle una tirada de salvación de Destreza. Hasta que termine el conjuro, los objetos y criaturas afectados emiten luz tenue en un radio de 3 m.

Todas las tiradas de ataque contra una criatura u objeto afectado tienen ventaja si el atacante puede ver a su objetivo. Además, la criatura u objeto afectado por el conjuro no podrá beneficiarse de ser invisible.

Fundirse con la piedra

Transmutación nivel 3 (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
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 todo el equipo que lleves os fundís con la piedra hasta que termine el conjuro. Usas tu movimiento para entrar en la piedra en un punto que puedas tocar. 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 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 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 contundente. La destrucción completa de la piedra (o su transmutación en una sustancia distinta) te expulsa de ella y te inflige 50 de daño contundente. Si se te expulsa de la piedra, caes derribado en un espacio sin ocupar junto al punto en el que entraste en ella.

Geas

Encantamiento nivel 5

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: 18 m
Componentes: V
Duración: 30 días

Das una orden mágica a una criatura que puedas ver dentro del alcance que la obligue a prestar algún servicio o le impida realizar alguna acción o actividad que tú decidas. Si la criatura puede entenderte, deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría o quedará hechizada por ti hasta que termine el conjuro. Mientras esté hechizada por ti,

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

recibirá 5d10 de daño psíquico cada vez que actúe de una forma directamente contraria a tus instrucciones, pero no más de una vez al día. Si una criatura no puede comprenderte, no se verá afectada por el conjuro.

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.

Puedes poner fin al conjuro anticipadamente si usas una acción para disiparlo. Un conjuro *deseo*, *levantar maldición* o *restablecimiento mayor* también le pone fin.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 7 u 8, su duración es de 1 año. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 9, dura hasta que se le pone fin mediante uno de los conjuros mencionados anteriormente.

Glifo custodio

Abjuración nivel 3

Tiempo de lanzamiento: 1 hora
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (incienso y diamante en polvo que valgan al menos 200 po y que se consumen como parte del conjuro)
Duración: Hasta que sea disipado o se active

Cuando lanzas este conjuro, inscribes un glifo que daña a las demás criaturas, bien en una superficie (como una mesa o un trozo de un suelo o una pared) o bien en un objeto que se pueda cerrar (como un libro, un pergamino o un cofre del tesoro) para ocultar dicho glifo. Si eliges una superficie, el glifo 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 invisible y requiere superar una prueba de Inteligencia (Investigación) contra tu CD de salvación de conjuros para descubrirlo.

Cuando lances el conjuro, decide qué dispara el glifo. En el caso de los glifos inscritos en una superficie, las situaciones que suelen activarlos incluyen tocarlos o pisarlos, quitar otro objeto que los cubra, acercarse a cierta distancia de ellos o manipular el objeto en el que están inscritos. En el caso de los glifos inscritos en un objeto, suelen activarse al abrir ese objeto, al acercarse a una cierta distancia de él, al mirar el glifo o al leerlo. En cuanto un glifo se activa, este conjuro termina.

Puedes perfeccionar aún más el disparador para que el conjuro se active únicamente bajo ciertas circunstancias o según ciertas características físicas (como un peso y una altura), de acuerdo con un tipo de criatura (por ejemplo, la protección podría definirse para que afecte a las aberraciones o los drows) o en función del alineamiento. También puedes establecer condiciones sobre qué criaturas no activarán el glifo; por ejemplo, las que pronuncien una contraseña.

Cuando inscribas el glifo, elige *glifo de conjuro* o *runas explosivas*.

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 se lanza. 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.

Runas explosivas. Cuando se activa, el glifo estalla con energía mágica en una esfera de 6 m de radio centrada en él. La esfera se propaga más allá de las esquinas. Todas las criaturas situadas en esa zona deberán hacer una tirada de salvación de Destreza. Sufrirán 5d8 de daño de ácido, frío, fuego, relámpago o trueno si la fallan (el tipo que elijas al crear el glifo) o la mitad del daño si la superan.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, el daño de un glifo de *runas explosivas* aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 3 que tenga el espacio que hayas empleado. 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 nivel 6

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Lanzador (radio de 3 m)
Componentes: V, S, M (una cuenta de cristal o de vidrio, que se rompe cuando el conjuro termina)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Una barrera inmóvil y levemente brillante se alza en un radio de 3 m a tu alrededor y permanecerá ahí hasta que termine el conjuro.

Cualquier conjuro de nivel 5 o inferior lanzado desde fuera de la barrera no puede afectar a las criaturas y los objetos que hay dentro de ella, incluso si se lanza empleando un espacio de conjuro de nivel superior. Dicho conjuro puede hacer objetivo a criaturas y objetos que estén dentro de la barrera, pero no tendrá ningún efecto en ellos. De forma similar, el interior de la barrera estará excluido de las áreas afectadas por dichos conjuros.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 7 o superior, la barrera bloquea los conjuros de un nivel superior por cada nivel por encima de 6 que tenga el espacio que hayas empleado.

Golpe flamígero

Evocación nivel 5

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S, M (una pizca de azufre)
Duración: Instantáneo

Una columna vertical de fuego divino cae rugiendo desde los cielos en una ubicación que especifiques. Todas las criaturas situadas en un cilindro de 3 m de radio y 12 m de alto centrado en un punto dentro del alcance deberán realizar una tirada de salvación de Destreza. Sufrirán 4d6 de daño de fuego y 4d6 de daño radiante si la fallan o la mitad del daño si la superan.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 6 o superior, el daño de fuego o el daño radiante (el que quieras) aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 5 que tenga el espacio que hayas empleado.

Grasa

Conjuración nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S, M (un poco de piel de cerdo o de mantequilla)
Duración: 1 minuto

Una grasa resbaladiza 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 caerán derribadas. Una criatura que entre en la zona o empiece su turno ahí deberá superar una tirada de salvación de Destreza o caerá derribada.

Guarda contra la muerte

Abjuración nivel 4

Tiempo de lanzamiento: 1 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 como resultado de recibir daño, 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 nivel 6

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (incienso, un poco de azufre y aceite, un cordel atado, un poco de sangre de mole sombría y una vara de plata pequeña que valga al menos 10 po)
Duración: 24 horas

Creas una protección que cubre hasta 250 m^2 de espacio en el suelo (una zona cuadrada de 15 m de lado, 100 zonas cuadradas de 1,5 m de lado o 25 zonas cuadradas de 3 m de lado). La zona protegida puede tener hasta 6 m de altura y tener la forma que desees. Puedes proteger varias plantas de una fortaleza si divides el área de efecto entre ellas, siempre que puedas entrar en cada zona contigua mientras lanzas el conjuro.

Cuando lances este conjuro, puedes especificar criaturas individuales que no se vean afectadas por parte o la totalidad de los efectos que elijas. También puedes especificar una contraseña que, al pronunciarse en voz alta, haga que quien la pronuncie sea inmune a estos efectos.

Guardas y guardias crea los siguientes efectos en la zona protegida.

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

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

araña vuelven a generarse en un plazo de 10 minutos si se queman o se rompen.

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 un conjuro *cerradura arcana*. Además, puedes cubrir hasta 10 puertas con una ilusión (equivalente a un objeto ilusorio creado con el conjuro *ilusión menor*) para que parezcan simples trozos de pared.

Otro efecto del conjuro. Puedes producir uno de los siguientes efectos mágicos dentro de la zona protegida de la fortaleza:

- Situar *boca mágica* en dos lugares.
- Situar *luces danzantes* en cuatro pasillos. Puedes designar un patrón sencillo que las luces reproducirán mientras dure *guardas y guardias*.
- Situar *nube apestosa* en dos lugares. Los vapores aparecerán en los lugares que designes y, mientras *guardas y guardias* dure, regresarán en un plazo de 10 minutos si los dispersa el viento.
- Situar una *ráfaga de viento* continua en un pasillo o una sala.
- Situar una *sugestión* en un lugar. Selecciona una zona cuadrada de hasta 1,5 m de lado y cualquier criatura que entre en dicha zona o pase por ella recibirá la sugestión mentalmente.

Toda la zona protegida irradia magia. Si se lanza con éxito un conjuro *disipar magia* sobre un efecto específico, únicamente eliminará dicho efecto.

Si lanzas este conjuro cada día durante todo un año, puedes crear una estructura que esté protegida permanentemente.

Guardián de la fe

Conjuración nivel 4

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 9 m
Componentes: V
Duración: 8 horas

Un guardián espectral de tamaño Grande aparece en un espacio sin ocupar de tu elección que puedas ver dentro del alcance y levita sobre él hasta que termine el conjuro. El guardián ocupa ese espacio y es imperceptible, excepto por una espada brillante y un escudo con el símbolo de tu deidad.

Cualquier criatura hostil hacia ti que entre en un espacio a 3 m o menos del guardián por primera vez en un turno deberá hacer una tirada de salvación de Destreza. Dicha criatura sufrirá 20 de daño radiante si la falla o la mitad del daño si la supera. El guardián se desvanece cuando ha causado un total de 60 de daño.

Guía

Adivinación (truco)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Tocas a una criatura voluntaria. Una sola vez antes de que termine el conjuro, el objetivo puede tirar 1d4 y sumar el resultado a una prueba de característica que elija. Puede tirar el dado antes o después de realizar la prueba de característica. Después, el conjuro termina.

Hablar con las plantas

Transmutación nivel 3

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Lanzador (radio de 9 m)
Componentes: V, S
Duración: 10 minutos

Insuflas una consciencia y una animación limitadas a las plantas a 9 m o menos de ti, 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 y hacer que las enredaderas y las ramas dificulten el avance de tus perseguidores, por ejemplo.

Las plantas podrían desempeñar otras tareas en tu nombre, a discreción de tu GM. El conjuro no permite que las plantas se liberen del suelo y se desplacen, pero sí que pueden mover libremente sus ramas, zarcillos y tallos.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Si hay una criatura de tipo "planta" en la zona, puedes comunicarte con ella como si compartierais un idioma común, pero no obtienes ninguna capacidad mágica de influir en ella.

Este conjuro puede provocar que las plantas creadas por el conjuro *enmarañar* liberen a una criatura apresada.

Hablar con los animales

Adivinación nivel 1 (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S
Duración: 10 minutos

Obtienes la capacidad de entender y de comunicarte verbalmente con bestias hasta que termine el conjuro. El conocimiento y la consciencia de muchas bestias están limitados por su inteligencia, pero, como mínimo, pueden transmitirte información sobre ubicaciones y monstruos cercanos, incluyendo cualquier cosa que puedan percibir o hayan percibido durante el último día. Podrías lograr persuadir a una bestia para que te haga un pequeño favor, a discreción de tu GM.

Hablar con los muertos

Nigromancia nivel 3

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 3 m
Componentes: V, S, M (incienso para quemar)
Duración: 10 minutos

Otorgas una apariencia de vida e inteligencia a un cadáver de tu elección dentro del alcance para que pueda responder a tus preguntas. El cadáver debe tener boca y no puede ser un muerto viviente. El conjuro falla si el cadáver ya ha sido el objetivo de este conjuro durante 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 sucedido después su muerte y no puede especular sobre eventos futuros.

Hacer añicos

Evocación nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S, M (una lasca de mica)
Duración: Instantáneo

Un súbito y fuerte tañido de intensidad dolorosa brota de un punto de tu elección que se encuentre dentro del alcance. Todas las criaturas situadas en una esfera de 3 m de radio centrada en ese punto deberán hacer una tirada de salvación de Constitución. Sufrirán 3d8 de daño de trueno si la fallan o la mitad del daño si la superan. Las criaturas hechas de un material inorgánico, como piedra, cristal o metal, tendrán desventaja en esta tirada de salvación.

Los objetos no mágicos que se encuentren dentro del área del conjuro también recibirán el daño, salvo si los lleva o viste una criatura.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 3 o superior, el daño aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 2 que tenga el espacio que hayas empleado.

Hallar corcel

Conjuración nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: 9 m
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Invocas un espíritu que asume la forma de una montura inusualmente inteligente, fuerte y leal, y creas un vínculo eterno con ella. La montura aparecerá en un espacio sin ocupar dentro del alcance y adoptará la forma que tú elijas: un alce, un caballo de guerra, un camello, un mastín o un poni. (Tu GM puede permitir invocar otros animales como monturas). La montura tiene el perfil de la forma elegida, aunque es un celestial, un feérico o un infernal (a tu elección) en vez de su tipo normal. Además, si tu montura tiene una Inteligencia de 5 o menos, esta pasa a ser de 6 y obtiene la capacidad de comprender un idioma de tu elección que hables tú.

Tu montura te sirve tanto en combate como fuera de él y tienes un vínculo instintivo con ella que os permite luchar como si fuerais un solo ser. Mientras montes en ella, puedes hacer que cualquier conjuro que lances y que solo te haga objetivo a ti también haga objetivo a tu montura.

Si los puntos de golpe de la montura se reducen a 0, desaparecerá y no dejará atrás ninguna forma

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

física. Como acción, también puedes hacer que se desvanezca en cualquier momento. En cualquiera de los casos, si vuelves a lanzar este conjuro, se invocará la misma montura con sus puntos de golpe máximos recuperados.

Mientras tu montura esté a 1,5 km o menos de ti, puedes comunicarte con ella telepáticamente.

No puedes tener más de una montura vinculada con este conjuro al mismo tiempo. Como acción, puedes liberar a la montura de su vínculo en cualquier momento, lo que hará que desaparezca.

Hechizar persona

Encantamiento nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 9 m
Componentes: V, S
Duración: 1 hora

Intentas hechizar a un humanoide que puedas ver dentro del alcance. El objetivo debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría, para la que tiene ventaja si está luchando contra ti o tus compañeros. Si falla la tirada de salvación, queda hechizado por ti hasta que el conjuro termine o tú o uno de tus compañeros le dañéis de alguna manera. La criatura hechizada te considera un conocido amistoso. Cuando el conjuro termine, sabrá que la hechizaste.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio que hayas empleado. En el momento de elegirlas como objetivo, las criaturas deben estar a 9 m o menos de todas las demás.

Heroísmo

Encantamiento nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 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 a ser 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. Cuando el conjuro termina, el objetivo pierde todos los puntos de golpe temporales que le queden por este conjuro.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio que hayas empleado.

Hoja de fuego

Evocación nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S, M (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, desparece, pero puedes volver a invocarla como acción adicional.

Puedes emplear tu acción para hacer un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo con la hoja ardiente. Si impacta, el objetivo recibe 3d6 de daño de fuego.

La hoja llameante emite luz brillante en un radio de 3 m y luz tenue 3 m más allá.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, el daño aumenta en 1d6 por cada dos niveles por encima de 2 que tenga el espacio que hayas empleado.

Identificar

Adivinación nivel 1 (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (una perla que valga al menos 100 po y una pluma de búho)
Duración: Instantáneo

Eliges un objeto o una criatura, que deberás tocar durante el lanzamiento del conjuro. Si se trata de un objeto mágico o de un objeto imbuido de magia, averiguarás sus propiedades y cómo usarlas, si hace falta sintonizarse con él para utilizarlo y cuántas cargas tiene, si corresponde. Si hay conjuros que afecten al objeto, sabrás cuáles son. Si el objeto se creó mediante un conjuro, también averiguarás cuál es.

Si tocas a una criatura en lugar de un objeto, averiguarás qué conjuros le afectan en ese momento, si hay alguno.

Ilusión menor

Ilusionismo (truco)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 9 m
Componentes: S, M (un poco de vellón)
Duración: 1 minuto

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Creas un sonido o una imagen de un objeto situado dentro del alcance que permanecerá hasta que termine el conjuro. La ilusión también termina si lanzas el conjuro de nuevo o si utilizas una acción para finalizarlo.

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.

Si creas la imagen de un objeto (como una silla, pisadas embarradas o un pequeño cofre), este 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.

Si una criatura emplea su acción para examinar la imagen o el sonido, puede determinar que es una ilusión si tiene éxito en 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.

Ilusión programada

Ilusionismo nivel 6

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 36 m
Componentes: V, S, M (un poco de vellón y polvo de jade que valga 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 escrito. En cuanto finalice su actuación, desaparecerá y permanecerá inactiva durante 10 minutos, tras lo cual se puede volver a activar.

La condición de activación puede ser tan genérica o detallada como quieras, aunque debe basarse en condiciones visuales o audibles que se produzcan a 9 m o menos de la zona. Por ejemplo, puedes crear una ilusión en la que aparezcas tú y adviertas a otros de que no abran una puerta con trampa o puedes hacer que la ilusión solo se active cuando una criatura diga la palabra o la frase correcta.

La interacción física con la imagen revela que es una ilusión, ya que las cosas pueden atravesarla. Si una criatura emplea su acción 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 nivel 3

Tiempo de lanzamiento: 1 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 el final del conjuro. Parece completamente real, incluidos los sonidos, olores y temperatura, que corresponden a lo que se representa. No puedes crear suficiente calor o frío para hacer daño, ni un sonido lo bastante fuerte como para causar daño de trueno o ensordecer a una criatura ni un olor que pueda causar náuseas a una criatura (como el hedor de un troglodita).

Mientras estés dentro del alcance de la ilusión, puedes utilizar tu acción 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 su acción 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.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 6 o superior,

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

el conjuro se mantiene hasta que es disipado, sin requerir concentración.

Imagen múltiple

Ilusionismo nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 1 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. Puedes emplear tu acción para hacer que los duplicados se desvanezcan.

Hasta que el conjuro termine, cada vez que una criatura te haga objetivo de un ataque, tira 1d20 para determinar si ese ataque se dirige hacia uno de tus duplicados.

Si tienes tres duplicados, debes sacar 6 o más para cambiar el objetivo del ataque a un duplicado. Si tienes dos, debes sacar 8 o más. Si tienes uno, debes sacar 11 o más.

La CA de un duplicado es 10 + tu modificador por Destreza. Si un ataque impacta a un duplicado, este se destruye. Un duplicado solo se puede destruir mediante un ataque que le impacte e ignora los demás daños y efectos. Cuando los tres duplicados son destruidos, el conjuro termina.

Las criaturas que no puedan ver, que utilicen sentidos distintos a la vista (como la visión ciega) o que puedan percibir que las ilusiones son falsas (como sucede con visión verdadera) no se verán afectadas por este conjuro.

Imagen silenciosa

Ilusionismo nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 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 que puedas ver 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.

Puedes utilizar tu acción para moverla a otro 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 su acción 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

Adivinación (truco)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 9 m
Componentes: S
Duración: Concentración, hasta 1 asalto

Extiendes la mano y señalas con un dedo a un objetivo dentro del alcance. Tu magia te proporciona un breve conocimiento de las defensas de ese objetivo. En tu siguiente turno, obtienes ventaja en tu primera tirada de ataque contra el objetivo, siempre que este conjuro no haya finalizado.

Imponer maldición

Nigromancia nivel 3

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Tocas a una criatura, la cual debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o quedará maldecida hasta que termine el conjuro. Cuando lances este conjuro, elige la naturaleza de la maldición de entre estas opciones:

- Elige una puntuación de característica. Mientras el objetivo esté maldito, tendrá desventaja en las pruebas de característica y tiradas de salvación hechas con esa puntuación de característica.
- Mientras el objetivo esté maldito, tendrá desventaja en las tiradas de ataque contra ti.
- Mientras el objetivo esté maldito, deberá realizar una tirada de salvación de Sabiduría al principio de cada uno de sus turnos. Si la falla, malgastará su acción ese turno sin hacer nada.
- Mientras el objetivo esté maldito, tus ataques y conjuros le infligirán 1d8 de daño necrótico adicional.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Un conjuro *levantar maldición* pone fin a este efecto. Si tu GM lo cree conveniente, puedes elegir un efecto alternativo para la maldición, pero este no podrá ser más poderoso que los descritos anteriormente y tu GM tendrá la última palabra sobre él.

A niveles superiores. Si lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, su duración será la concentración, hasta 10 minutos. Si usas un espacio de conjuro de nivel 5 o superior, la duración será de 8 horas. Si usas un espacio de conjuro de nivel 7 o superior, la duración será de 24 horas. Si usas un espacio de conjuro de nivel 9, el conjuro durará hasta que sea disipado. Si usas un espacio de conjuro de nivel 5 o superior, la duración no requiere concentración.

Indetectable

Abjuración nivel 3

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (una pizca de polvo de diamante que valga al menos 25 po, espolvoreado encima del objetivo y que se consume como parte del conjuro)
Duración: 8 horas

Hasta que termine el conjuro, escondes a un objetivo que toques ante la magia 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 ninguna magia de adivinación ni podrá ser percibido mediante sensores mágicos de escudriñamiento.

Infligir heridas

Nigromancia nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Haz un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura que esté a tu alcance. Si impacta, el objetivo recibe 3d10 de daño necrótico.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, el daño aumenta en 1d10 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio que hayas empleado.

Inmovilizar monstruo

Encantamiento nivel 5

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 27 m
Componentes: V, S, M (un trozo de hierro pequeño y recto)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Elige a una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o quedará paralizado hasta que termine el conjuro. Este conjuro no afecta a los muertos vivientes. Al final de cada uno de sus turnos, el objetivo puede realizar otra tirada de salvación de Sabiduría. Si la supera, el conjuro termina para ese objetivo.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 6 o superior, puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 5 que tenga el espacio que hayas empleado. En el momento de elegirlas como objetivo, las criaturas deben estar a 9 m o menos de todas las demás.

Inmovilizar persona

Encantamiento nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S, M (un trozo de hierro pequeño y recto)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Elige a un humanoide que puedas ver dentro del alcance. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o quedará paralizado hasta que termine el conjuro. Al final de cada uno de sus turnos, el objetivo puede realizar otra tirada de salvación de Sabiduría. Si la supera, el conjuro termina para ese objetivo.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 3 o superior, puedes elegir como objetivo a un humanoide adicional por cada nivel por encima de 2 que tenga el espacio que hayas empleado. En el momento de elegirlos como objetivo, los humanoides deben estar a 9 m o menos de todos los demás.

Insecto gigante

Transmutación nivel 4

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 9 m
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Transformas a hasta diez ciempiés, tres arañas, cinco avispas o un escorpión dentro del alcance en versiones gigantes de su forma natural hasta que termine el conjuro. Un ciempiés se convierte en un

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

ciempiés gigante; una araña, en una araña gigante; una avispa, en una avispa gigante, y un escorpión, en un escorpión gigante.

Cada criatura obedece tus órdenes verbales y en combate actúa en tu turno cada asalto. Tu GM tiene el perfil de estas criaturas y resuelve sus acciones y su movimiento.

Una criatura mantendrá su tamaño gigante hasta que termine el conjuro, hasta que sus puntos de golpe se reduzcan a 0 o hasta que uses una acción para disipar el efecto de ella.

Tu GM podría permitirte elegir objetivos diferentes. Por ejemplo, si transformas a una abeja, su versión gigante podría tener el mismo perfil que una avispa gigante.

Invertir la gravedad

Transmutación nivel 7

Tiempo de lanzamiento: 1 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. Todos los objetos y las criaturas que no estén fijados al suelo de la zona de alguna forma caerán hacia arriba y llegarán a la parte superior del área cuando lances este conjuro. Una criatura puede hacer una tirada de salvación de Destreza para agarrarse a un objeto fijo a su alcance y así evitar la caída.

Si en esta caída se encuentran objetos sólidos (como un techo), los objetos y las criaturas que caen se golpearán contra ellos igual que sucedería en una caída hacia abajo normal. Si un objeto o una criatura llega a la parte superior de la zona sin golpearse contra nada, permanecerá allí hasta que termine el conjuro.

Al final del conjuro, los objetos y las criaturas afectados volverán a caer, esta vez hacia abajo.

Invisibilidad

Ilusionismo nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (una pestaña recubierta de goma arábica)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Una criatura a la que tocas se vuelve invisible hasta que el conjuro termine. Además, cualquier cosa que el objetivo vista o lleve consigo también será invisible mientras siga llevándola encima. Para cada objetivo, el conjuro termina si ataca o lanza un conjuro.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 3 o superior, puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2 que tenga el espacio que hayas empleado.

Invisibilidad mejorada

Ilusionismo nivel 4

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Una criatura a la que tocas o tú os volvéis invisibles hasta que el conjuro termine. Además, cualquier cosa que el objetivo vista o lleve consigo también será invisible mientras siga llevándola encima.

Invocación instantánea

Conjuración nivel 6 (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (un zafiro con un valor de 1000 po)
Duración: Hasta que sea disipado

Tocas 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 e inscribe también de manera invisible el nombre del objeto en el zafiro que usas como componente material. Cada vez que lances este conjuro, deberás usar un zafiro distinto.

En cualquier momento a partir de entonces, puedes usar tu acción 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 hay otra criatura que sostenga o lleve el objeto, este no se transportará hasta ti al aplastar el zafiro, sino que sabrás quién es la criatura que lo tiene en su posesión y aproximadamente dónde se encuentra esa criatura en dicho momento.

Un conjuro *disipar magia* o un efecto similar que se aplique con éxito al zafiro pondrá fin al efecto de este conjuro.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Jaula de fuerza

Evocación nivel 7

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 30 m
Componentes: V, S, M (polvo de rubí con un valor de 1500 po)
Duración: 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 de su prisión, primero deberá hacer una tirada de salvación de Carisma. Si la supera, podrá usar esa magia para salir de la jaula. Si la falla, no podrá salir de ella 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 nivel 8

Tiempo de lanzamiento: 1 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 utilizar su acción para intentar escapar. Si lo hace, tendrá que realizar una prueba de Inteligencia con CD 20. Si la supera, escapará y el conjuro terminará (un minotauro o un demonio goristro la superan automáticamente).

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

Transmutación nivel 8

Tiempo de lanzamiento: 1 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, cualquier magia usada para detectar si dices la verdad indicará que la estás diciendo.

Levantar maldición

Abjuración nivel 3

Tiempo de lanzamiento: 1 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 nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S, M (un pequeño lazo de cuero o una pieza de alambre dorado con la forma de una taza con un mango alargado en un lado)
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Una criatura o un objeto 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 a un objetivo 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

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

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 tu acción 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 nivel 4

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (una tira de cuero atada alrededor del brazo o de un apéndice similar)
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 esté apresado o paralizado.

El objetivo también puede gastar 1,5 m de movimiento para escapar automáticamente de ataduras no mágicas, como unas esposas o una criatura que lo tenga agarrado. Por último, estar bajo el agua no impone ninguna penalización al movimiento y los ataques del objetivo.

Llama permanente

Evocación nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (polvo de rubí con un valor de 50 po, que se consume como parte del conjuro)
Duración: Hasta que sea disipado

Una llama, con un brillo igual al de una antorcha, brota de un objeto que tocas. El efecto es el de una llama normal, pero no genera calor ni consume oxígeno. Una *llama permanente* se puede tapar u ocultar, pero no se puede apagar ni extinguir.

Llama sagrada

Evocación (truco)

Tiempo de lanzamiento: 1 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. Además, el objetivo no podrá beneficiarse de ninguna cobertura en esta tirada de salvación.

El daño del conjuro aumenta en 1d8 cuando alcanzas el nivel 5 (2d8), el nivel 11 (3d8) y el nivel 17 (4d8).

Llamar al relámpago

Conjuración nivel 3

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 36 m
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Aparece una nube de tormenta con forma de cilindro con 3 m de altura y un radio de 18 m centrada en un punto que puedas ver a 30 m de altura directamente sobre ti. El conjuro falla si no puedes ver ningún punto en el aire donde podría aparecer la nube de tormenta (por ejemplo, si estás en una estancia en la que la nube no quepa).

Cuando lances el conjuro, elige un punto que puedas ver dentro del alcance y de la nube surgirá un relámpago que caerá en ese punto. Todas las criaturas que estén a 1,5 m o menos de ese punto deberán realizar 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, en cada uno de tus turnos puedes usar tu acción para volver a invocar otro relámpago y elegir como objetivo el mismo punto u otro distinto.

Si estás al aire libre en medio de una tormenta cuando lanzas este conjuro, controlarás esa tormenta en lugar de crear una nueva. En estas condiciones, el daño del conjuro aumenta en 1d10.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, el daño aumenta en 1d10 por cada nivel del espacio por encima de 3.

Localizar animales o plantas

Adivinación nivel 2 (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S, M (un poco de pelaje de un sabueso)
Duración: Instantáneo

Describe o nombra un tipo específico de bestia o planta. Te concentras en la voz de la naturaleza

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

que te rodea y 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 nivel 4

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S, M (un poco de 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, siempre y cuando esté 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), siempre que hayas 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 por estar bajo los efectos de un conjuro *polimorfar*, este conjuro no la localiza.

Tampoco puede localizar a una criatura si hay alguna corriente de agua de al menos 3 m de ancho que bloquee cualquier ruta directa entre dicha criatura y tú.

Localizar objeto

Adivinación nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 1 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, siempre y cuando esté 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, siempre que lo hayas 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, incluso una fina lámina, que bloquee cualquier ruta directa entre dicho objeto y tú.

Luces danzantes

Evocación (truco)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 36 m
Componentes: V, S, M (una pizca de fósforo, un pedazo de olmo montano o un gusano luminiscente)
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 termine conjuro. También puedes combinar las cuatro luces para formar una luz de aspecto vagamente humanoide y de tamaño Mediano. En ambos casos, cada luz proyecta una luz tenue en un radio de 3 m.

Como acción adicional durante tu turno, puedes mover las luces hasta 18 m a una nueva ubicación 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

Evocación (truco)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, M (una luciérnaga o musgo fosforescente)
Duración: 1 hora

Tocas un objeto cuyo tamaño no supere los 3 m en ninguna dimensión. Hasta el final del conjuro, 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 bloquea la luz. El conjuro termina si lo lanzas de nuevo o si utilizas una acción para finalizarlo.

Si eliges como objetivo un objeto que una criatura hostil sostenga o lleve puesto, dicha criatura deberá superar una tirada de salvación de Destreza para evitar el conjuro.

Luz del día

Evocación nivel 3

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S
Duración: 1 hora

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Una esfera de luz de 18 m de radio se propaga desde un punto de tu elección dentro del alcance. La esfera es de luz brillante y emite luz tenue 18 m más allá.

Si eliges un punto de un objeto que tú sujetes o uno que nadie lleve o vista, la luz se emitirá desde dicho objeto y se desplazará con él. Si se cubre por completo el elemento afectado con un objeto opaco, como una cazuela o un casco, la luz se bloqueará.

Si cualquier parte del área de este conjuro se superpone con una zona de oscuridad creada por un conjuro de nivel 3 o inferior, el conjuro que creó dicha oscuridad se disipará.

Mal de ojo

Nigromancia nivel 6

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Hasta que el conjuro termine, tus ojos se convierten en un vacío oscuro dotado de un poder terrorífico. 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 tu acción para hacer objetivo a otra criatura, pero no puedes volver a elegir a una que haya superado una tirada de salvación contra este lanzamiento de *mal de ojo*.

Náuseas. El objetivo tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de característica. Al final de cada uno de sus turnos, puede realizar otra tirada de salvación de Sabiduría. Si la supera, el efecto termina.

Pánico. El objetivo queda asustado de ti. En cada uno de sus turnos, la criatura asustada deberá realizar la acción de correr para alejarse de ti por la ruta más corta y segura disponible, a menos que no haya por dónde huir. Si el objetivo se mueve a un lugar que esté al menos a 18 m de ti donde no pueda verte, el efecto termina.

Sueño. El objetivo cae inconsciente. Se despierta si recibe daño o si otra criatura utiliza una acción para zarandearlo y despertarlo.

Mano arcana

Evocación nivel 5

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 36 m
Componentes: V, S, M (una cáscara de huevo y un guante de piel de serpiente)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Creas una mano de fuerza de tamaño Grande, brillante y translúcida 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. Tiene una Fuerza de 26 (+8) y una Destreza de 10 (+0). La mano no ocupa el espacio en el que está.

Cuando lances el conjuro y como acción adicional en tus turnos siguientes, 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. Usa la puntuación de Fuerza de la mano para resolver el agarre. Si el objetivo es Mediano o más pequeño, tienes ventaja en la prueba. Mientras la mano esté agarrando al objetivo, puedes usar una acción adicional para que lo aplaste. Si lo haces, el objetivo recibirá una cantidad de daño contundente igual a 2d6 + tu modificador por aptitud mágica.

Mano contundente. La mano intenta empujar a una criatura que esté a 1,5 m o menos de ella en la dirección que elijas. Haz una tirada enfrentada entre la Fuerza de la mano y una prueba de Fuerza (Atletismo) del objetivo. Si el objetivo es Mediano o más pequeño, tienes ventaja en la prueba. Si la superas, la mano empujará al objetivo 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 para permanecer a 1,5 m o menos de él.

Mano interpuesta. La mano se interpone entre ti y una criatura de tu elección hasta que le ordenes que haga algo distinto. Se moverá para permanecer entre el objetivo y tú, y te proporcionará cobertura media contra él. El objetivo no puede atravesar el espacio de la mano si su puntuación de Fuerza es menor o igual a la puntuación de Fuerza de la mano. Si su Fuerza es mayor que la de la mano, podrá avanzar hacia ti pasando por el espacio en el que está la mano, pero ese espacio se considerará terreno difícil para él.

Puño cerrado. La mano golpea a una criatura o un objeto a 1,5 m o menos de ella. Haz un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo con la mano usando tu perfil. Si impacta, el objetivo recibe 4d8 de daño de fuerza.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 6 o superior,

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

el daño de la opción de puño cerrado aumenta en 2d8 y el de la mano apresadora aumenta en 2d6 por cada nivel por encima de 5 que tenga el espacio que hayas empleado.

Mano de mago

Conjuración (truco)

Tiempo de lanzamiento: 1 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 permanecerá hasta que el conjuro termine o hasta que utilices una acción para finalizarlo. Además, la mano desaparecerá si en algún momento está a más de 9 m de ti o si vuelves a lanzar este conjuro.

Puedes emplear tu acción para controlar la mano y utilizarla 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. Cada vez que la uses, 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 nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Lanzador (cono de 4,5 m)
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Juntas las manos, con los pulgares tocándose y los dedos estirados, para crear una fina capa de llamas que se proyecta desde la punta de los dedos. Todas las criaturas situadas en un cono de 4,5 m deben realizar 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 que se encuentren en la zona arderán siempre y cuando no los lleve o vista alguien.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, el daño aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio que hayas empleado.

Mansión magnífica

Conjuración nivel 7

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: 90 m
Componentes: V, S, M (un portal en miniatura tallado en marfil, un trozo pequeño de mármol pulido y una cucharita de plata, cada uno que valga al menos 5 po)
Duración: 24 horas

Conjuras una morada extradimensional dentro del alcance que dura hasta que termine el conjuro. Eliges dónde se encuentra su única entrada, que brilla tenuemente y tiene 1,5 m de ancho y 3 m de alto. Tú y cualquier criatura que designes cuando lances el conjuro podréis entrar en la morada extradimensional mientras el portal permanezca abierto. Puedes abrir el portal si estás a 9 m o menos de él. Mientras está cerrado, el portal es invisible.

Al otro lado del portal encuentras un fastuoso recibidor, tras el cual se hallan numerosas estancias. La atmósfera es limpia, fresca y cálida.

Puedes crear cualquier plano de planta que desees, pero el espacio no puede superar los 50 cubos, cada uno de 3 m de lado. El lugar está amueblado y decorado como elijas. Contiene comida suficiente como para servir un banquete de 9 platos a hasta 100 personas. El personal de servicio está compuesto de 100 sirvientes casi transparentes que atienden a todos los que entran. Tú decides el aspecto visual de estos sirvientes y su atuendo, y estos obedecen tus órdenes al pie de la letra. Los sirvientes pueden realizar las tareas que haría un sirviente humano normal, 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. Los sirvientes pueden ir a cualquier parte de la mansión, pero no pueden salir de ella. Los muebles y otros objetos creados por este conjuro se convierten en humo si se sacan de la morada. Cuando el conjuro termina, todas las criaturas que estén en el espacio extradimensional son expulsadas a los espacios más cercanos a la entrada.

Marca del cazador

Adivinación nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional
Alcance: 27 m
Componentes: V
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Eliges a una criatura que puedas ver dentro del alcance y la marcas místicamente como tu presa. Hasta que el conjuro termine, infliges 1d6 de daño adicional al objetivo siempre que le impactes con un ataque con arma y tienes ventaja en cualquier prueba de Sabiduría (Percepción o Supervivencia) que realices para encontrarlo. Si los puntos de golpe del objetivo se reducen a 0 antes de que el conjuro termine, puedes usar una acción adicional en uno de tus siguientes turnos para marcar a una nueva criatura.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 3 o 4, puedes mantener tu concentración en el conjuro hasta 8 horas. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 5 o superior, puedes mantener tu concentración en el conjuro hasta 24 horas.

Marchitar

Nigromancia nivel 4

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 9 m
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Una criatura que puedas ver dentro del alcance se ve envuelta por una energía nigromántica que le extrae los fluidos y la vitalidad. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución. Sufrirá 8d8 de daño necrótico si la falla o la mitad del daño si la supera. Este conjuro no afecta ni a autómatas ni a muertos vivientes.

Si tu objetivo es una criatura de tipo "planta" o una planta mágica, tendrá desventaja en la tirada de salvación y el conjuro le causará el máximo daño.

Si tu objetivo es una planta no mágica que no sea una criatura, como un árbol o un arbusto, no hará ninguna tirada de salvación: simplemente se marchitará y morirá.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 5 o superior, el daño aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 4 que tenga el espacio que hayas empleado.

Mastín fiel

Conjuración nivel 4

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 9 m
Componentes: V, S, M (un silbato plateado diminuto, un trozo de hueso y un hilo)
Duración: 8 horas

Conjuras un perro guardián fantasmal en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance, donde permanecerá hasta que termine el conjuro, hasta que hagas que se desvanezca como acción o hasta que te alejes más de 30 m de él.

El mastín es invisible para todas las criaturas menos tú y no se le puede dañar. 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. El perro ve a las criaturas invisibles y puede ver en el Plano Etéreo. Ignora las ilusiones.

Al principio de cada uno de tus turnos, el mastín tratará de morder a 1 criatura que esté a 1,5 m o menos de él y que sea hostil hacia ti. El bonificador de ataque del mastín es igual a tu modificador por aptitud mágica + tu bonificador por competencia. Si impacta, causa 4d8 de daño perforante.

Mensaje

Transmutación (truco)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 36 m
Componentes: V, S, M (un alambre de cobre corto)
Duración: 1 asalto

Señalas con el dedo 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, 2,5 cm de cualquier metal común, una lámina fina de plomo o 90 cm de madera bloquean el conjuro. Este no tiene que seguir una línea recta y puede doblar libremente las esquinas o atravesar aberturas.

Mensajero animal

Encantamiento nivel 2 (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 9 m
Componentes: V, S, M (unas migajas de comida)
Duración: 24 horas

Mediante este conjuro, usas un animal para que entregue un mensaje. Elige a una bestia Diminuta que puedas ver dentro del alcance, como una ardilla, un arrendajo azul o un murciélago. Indica un lugar, que tienes que haber visitado, y da una descripción general del destinatario, como "un hombre o una mujer que lleva un uniforme de guardia de la ciudad"

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

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 objetivo viajará hacia el lugar elegido y recorrerá aproximadamente 75 km cada 24 horas si se trata de un mensajero volador y 37,5 km en el caso de otros animales.

Cuando el mensajero llegue a su destino, entregará tu mensaje a la criatura que le hayas descrito y reproducirá el sonido de tu voz. El mensajero solo le hablará a una criatura que coincida con la descripción que le hayas dado. Si el mensajero 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.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 3 o superior, la duración aumenta en 48 horas por cada nivel por encima de 2 que tenga el espacio que hayas empleado.

Mente en blanco

Abjuración nivel 8

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duración: 24 horas

Hasta que el conjuro termine, una criatura voluntaria que toques es inmune al daño psíquico, a cualquier efecto que fuera a detectar sus emociones o leer sus pensamientos, a los conjuros de adivinación y al estado de hechizada. El conjuro frustra incluso los conjuros *deseo* y los conjuros o efectos de poder similar usados para afectar a la mente del objetivo o para obtener información de él.

Moldear la piedra

Transmutación nivel 4

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (arcilla blanda, que se debe moldear para que tenga aproximadamente la forma deseada para el objeto de piedra)
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 para que adquiera cualquier forma que desees. Por ejemplo, podrías transformar una piedra grande en un arma, un ídolo o un cofre, o crear un pasaje pequeño a través de una pared, siempre que esta tenga un espesor inferior a 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 nivel 6

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 36 m
Componentes: V, S, M (una hoja de hierro y una bolsa pequeña con una mezcla de tierras: arcilla, marga y arena)
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 lo tanto, 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. A estos cambios les cuesta 10 minutos completarse.

Al final de cada 10 minutos que pases concentrándote en el conjuro, podrás elegir una nueva zona de terreno que modificar.

Como la transformación de la zona se produce lentamente, las criaturas que haya en ella generalmente no quedarán atrapadas por el movimiento del suelo ni sufrirán daños por ello.

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 nivel 6

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 36 m
Componentes: V, S, M (un puñado de espinas vegetales)
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Creas un resistente muro de maleza, enmarañada y flexible, 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 el muro aparezca, todas las criaturas situadas en su área de efecto deberán hacer una tirada de salvación de Destreza. Si la fallan, sufrirán 7d8 de daño perforante, o la mitad del daño si la superan.

Una criatura puede atravesar el muro, pero es un proceso lento y doloroso. Una criatura que atraviese el muro deberá gastar 4 m de movimiento por cada metro que avance. Además, la primera vez que una criatura entre en el muro en un turno o comience su turno allí, deberá hacer una tirada de salvación de Destreza. Recibirá 7d8 de daño cortante si la falla o la mitad del daño si la supera.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 7 o superior, ambos tipos de daño aumentan en 1d8 por cada nivel por encima de 6 que tenga el espacio que hayas empleado.

Muro de fuego

Evocación nivel 4

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 36 m
Componentes: V, S, M (un trozo pequeño de fósforo)
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 el muro aparezca, todas las criaturas situadas en su área de efecto deberán hacer una tirada de salvación de Destreza. Si la fallan, sufrirán 5d8 de daño de fuego, o la mitad del 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.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 5 o superior, el daño aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 4 que tenga el espacio que hayas empleado.

Muro de fuerza

Evocación nivel 5

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 36 m
Componentes: V, S, M (una pizca de polvo resultante de triturar una gema transparente)
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 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 6,2 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 nivel 6

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 36 m
Componentes: V, S, M (un trozo pequeño 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 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

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

y debe hacer una tirada de salvación de Destreza. Si la falla, la criatura sufre 10d6 de daño de frío, o la mitad del daño si la supera.

El muro es un objeto que se puede dañar y, por tanto, atravesar. Tiene una CA de 12 y 30 puntos de golpe por cada sección de 3 m de lado, y es vulnerable 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. Una criatura que pase 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 del daño si la supera.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 7 o 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 que hayas empleado.

Muro de piedra

Evocación nivel 5

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 36 m
Componentes: V, S, M (un bloque de granito pequeño)
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 uno de los cuales debe estar adyacente al menos 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 ninguna 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 forma tosca para que tenga almenas, parapetos, etc.

El muro es un objeto hecho de piedra que se puede dañar y, por tanto, atravesar. Cada panel tiene una CA de 15 y 30 puntos de golpe por cada 2,5 cm de grosor. 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 tu concentración en este conjuro durante toda su duración posible, el muro se vuelve permanente y no se puede disipar. De lo contrario, desaparece en cuanto el conjuro termine.

Muro de viento

Evocación nivel 3

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 36 m
Componentes: V, S, M (un abanico diminuto y una pluma de origen exótico)
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 el muro aparezca, todas las criaturas situadas en su área de efecto deberán hacer una tirada de salvación de Fuerza. Sufrirán 3d8 de daño contundente si la fallan o la mitad del 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.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Muro prismático

Abjuración nivel 9

Tiempo de lanzamiento: 1 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 que puedas ver dentro del alcance. Como alternativa, puedes hacer que el muro adquiera la forma de una esfera de hasta 9 m de diámetro centrada en un punto de tu elección dentro del alcance. El muro permanecerá allí hasta que termine el conjuro. Si lo colocas de forma que pase a través de un espacio ocupado por una criatura, el conjuro falla y pierdes tu acción y el espacio de conjuro.

El muro emite luz brillante hasta 30 m y luz tenue 30 m más allá. Las criaturas que indiques en el momento de lanzar el conjuro y tú podéis atravesar el muro y quedaros 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 quedará cegada durante 1 minuto.

El muro consta de siete capas, cada una de un color distinto. Cuando una criatura intenta meter la mano en el muro o atravesarlo, lo debe hacer capa por capa hasta superarlas todas. A medida que atraviese cada capa, deberá hacer una tirada de salvación de Destreza o será afectada por las propiedades de la capa correspondiente, que se describen más adelante.

El muro se puede destruir, también capa por capa, en orden de rojo a violeta, por el medio específico para cada una de ellas. Cuando una capa es destruida, permanece así hasta que termine el conjuro. Una *vara de anulación* destruye un *muro prismático*, pero un *campo antimagia* no tiene ningún efecto sobre él.

1. Rojo. La criatura sufre 10d6 de daño de fuego si falla la tirada de salvación o la mitad del daño si la supera. Mientras esta capa permanezca en pie, los ataques a distancia no mágicos no podrán atravesar el muro. Esta capa se puede destruir si se le infligen al menos 25 de daño de frío.

2. Naranja. La criatura sufre 10d6 de daño de ácido si falla la tirada de salvación o la mitad del daño si la supera. Mientras esta capa permanezca en pie, los ataques a distancia mágicos no podrán atravesar el muro. La capa es destruida por un viento fuerte.

3. Amarillo. La criatura sufre 10d6 de daño de relámpago si falla la tirada de salvación o la mitad del daño si la supera. Esta capa se puede destruir si se le infligen al menos 60 de daño de fuerza.

4. Verde. La criatura sufre 10d6 de daño de veneno si falla la tirada de salvación o la mitad del daño si la supera. Un conjuro *pasamuros* u otro del mismo nivel o superior que puedan abrir un portal en una superficie sólida destruirán esta capa.

5. Azul. La criatura sufre 10d6 de daño de frío si falla la tirada de salvación o la mitad del daño si la supera. Esta capa se puede destruir si se le infligen al menos 25 de daño de fuego.

6. Añil. Si falla la tirada de salvación, la criatura quedará apresada. A continuación, deberá realizar una tirada de salvación de Constitución al final de cada uno de sus turnos. Si la supera tres veces, el conjuro terminará. Si la falla tres veces, se convertirá en piedra permanentemente y sufre el estado de petrificado. Los éxitos y los fallos no tienen por qué ser consecutivos: lleva la cuenta de ambos hasta que la criatura tenga tres de un mismo tipo.

Mientras esta capa permanezca en pie, no se podrán lanzar conjuros a través del muro. La capa se destruye mediante luz brillante emitida por un conjuro *luz del día* u otro similar del mismo nivel o superior.

7. Violeta. Si falla la tirada de salvación, la criatura quedará cegada. A continuación, deberá realizar una tirada de salvación de Sabiduría al principio de tu siguiente turno. Si la supera, la ceguera finalizará. Si la falla, la criatura será transportada a otro plano a elección de tu GM y ya no estará cegada. (Generalmente, una criatura que esté en un plano que no sea su plano natal es enviado a este, mientras que las demás criaturas son lanzadas al Plano Astral o al Plano Etéreo). La capa se destruye mediante un conjuro *disipar magia* u otro similar del mismo nivel o superior que pueda poner fin a conjuros y efectos mágicos.

Nube aniquiladora

Conjuración nivel 5

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 36 m
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Creas una esfera de niebla venenosa amarillo-verdosa de 6 m de radio centrada en un punto de tu elección dentro del alcance. La niebla se propaga más allá de las esquinas y durará hasta que termine el conjuro o hasta que un viento intenso la disperse,

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

lo que pondrá fin al conjuro. La zona que ocupa está muy oscura.

Cuando una criatura entre en la zona del conjuro por primera vez en un turno o comience su turno allí, deberá hacer una tirada de salvación de Constitución. Dicha criatura sufrirá 5d8 de daño de veneno si la falla o la mitad del daño si la supera. Las criaturas se ven afectadas incluso si aguantan la respiración o no necesitan respirar.

La niebla se aleja de ti 3 m al principio de cada uno de tus turnos siguiendo el contorno del suelo. Al pesar más que el aire, sus vapores se hunden en la tierra e incluso se pueden filtrar por las aberturas que haya.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 6 o superior, el daño aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 5 que tenga el espacio que hayas empleado.

Nube apestosa

Conjuración nivel 3

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 27 m
Componentes: V, S, M (un huevo podrido o varias hojas de col fétida)
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 se propaga más allá de las esquinas y la zona está muy oscura. Esta nube de gas permanece en el aire hasta que termine el conjuro.

Todas las criaturas que estén completamente dentro de la nube al principio de su turno deberán hacer una tirada de salvación de Constitución contra veneno. Si la fallan, gastarán su acción ese turno con náuseas y tambaleándose. Las criaturas que no necesiten respirar o que sean inmunes al veneno superarán automáticamente esta tirada de salvación.

Un viento moderado (de al menos 15 km/h) dispersa la nube tras 4 asaltos. Un viento fuerte (de al menos 30 km/h) dispersa la nube tras 1 asalto.

Nube de oscurecimiento

Conjuración nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 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 se propaga más allá de las esquinas y la zona está muy oscura. Durará hasta que termine el conjuro o hasta que un viento moderado o de mayor velocidad (de al menos 15 km/h) la disperse.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, el radio de la niebla aumenta en 6 m por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio que hayas empleado.

Nube incendiaria

Conjuración nivel 8

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 45 m
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Una nube turbulenta de humo salpicada de ascuas incandescentes aparece en una esfera de 6 m de radio centrada en un punto dentro del alcance. La nube se propaga más allá de las esquinas y la zona está muy oscura. Durará hasta que termine el conjuro o hasta que un viento moderado o de mayor velocidad (de al menos 15 km/h) la disperse.

Cuando la nube aparezca, todas las criaturas que estén en ella deberán hacer 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 de salvación cuando entre en el área del conjuro por primera vez en un turno o termine su turno allí.

La nube se aleja directamente de ti 3 m en la dirección que elijas al principio de cada uno de tus turnos.

Ojo arcano

Adivinación nivel 4

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 9 m
Componentes: V, S, M (un poco de pelo de murciélago)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Creas un ojo mágico e invisible dentro del alcance que levitará en el aire hasta que termine el conjuro.

Recibes mentalmente información visual desde el ojo, que tiene visión normal y visión en la oscuridad hasta 9 m. El ojo puede mirar en todas las direcciones.

Como acción, puedes mover el ojo hasta 9 m en cualquier dirección. No hay límite a la distancia que se puede alejar el ojo, pero no puede entrar en otro plano de existencia. El ojo no podrá atravesar una

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

barrera sólida, pero podrá pasar por cualquier abertura de 2,5 cm de diámetro como mínimo.

Ola atronadora

Evocación nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Lanzador (cubo de 4,5 m)
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Una ola de fuerza atronadora surge de tu cuerpo. Todas las criaturas en un cubo de 4,5 m adyacente a ti deben hacer 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, recibirán la mitad de daño y no se las empujará.

Además, a los objetos sueltos que estén completamente dentro del área de efecto se les empujará automáticamente 3 m respecto a ti. El conjuro provoca un retumbo audible a 90 m de distancia.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, el daño aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio que hayas empleado.

Orden imperiosa

Encantamiento nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 18 m
Componentes: V
Duración: 1 asalto

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. Este conjuro no tiene efecto si el objetivo es un muerto viviente, si no entiende tu idioma o si la orden es directamente perjudicial para él.

Más adelante puedes encontrar ejemplos de órdenes típicas y sus efectos, aunque puedes dar otras distintas a las que se describen aquí. En ese caso, tu GM decide cómo reacciona el objetivo. Si la criatura no puede obedecer la orden, el conjuro termina.

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. El objetivo no se mueve ni realiza ninguna acción. Si puede, una criatura que esté volando permanecerá en el aire. Si para ello debe moverse, volará la distancia mínima necesaria para seguir en el aire.

Huye. El objetivo emplea su turno en alejarse de ti de la manera más rápida posible.

Póstrate. El objetivo cae derribado y acaba su turno.

Suelta. El objetivo suelta lo que sea que esté sujetando y acaba su turno.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, puedes afectar a una criatura adicional por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio que hayas empleado. En el momento de elegirlas como objetivo, las criaturas deben estar a 9 m o menos de todas las demás.

Oscuridad

Evocación nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, M (pelaje de murciélago y un poco de alquitrán o de carbón)
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Hasta que termine el conjuro, una oscuridad mágica se propaga desde un punto a tu elección dentro del alcance y llena una esfera de 4,5 m de radio. Esta oscuridad se propaga más allá de las esquinas. Una criatura con visión en la oscuridad no puede ver a través de ella y la luz no mágica no puede alumbrarla.

Si el punto elegido es un objeto que tú sujetes o uno que nadie lleve o vista, la oscuridad se extenderá desde el objeto y se desplazará con él. Si se cubre por completo la fuente con un objeto opaco, como una cazuela o un casco, la oscuridad se bloqueará.

Si cualquier parte del área de este conjuro se superpone con una zona de luz creada por un conjuro de nivel 2 o inferior, el conjuro que creó dicha luz se disipará.

Palabra de curación

Evocación nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 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 1d4 + tu modificador por aptitud

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

mágica. Este conjuro no afecta ni a autómatas ni a muertos vivientes.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, la curación aumenta en 1d4 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio que hayas empleado.

Palabra de curación en masa

Evocación nivel 3

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional
Alcance: 18 m
Componentes: V
Duración: Instantáneo

Recitas palabras de sanación y haces que hasta seis criaturas que elijas y que puedas ver dentro del alcance recuperen una cantidad de puntos de golpe igual a 1d4 + tu modificador por aptitud mágica. Este conjuro no afecta ni a autómatas ni a muertos vivientes.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, la curación aumenta en 1d4 por cada nivel por encima de 3 que tenga el espacio que hayas empleado.

Palabra de poder: aturdir

Encantamiento nivel 8

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 18 m
Componentes: V
Duración: Instantáneo

Pronuncias una palabra de poder capaz de aturdir la mente de una criatura que puedas ver dentro del alcance, a la que deja ofuscada. Si el objetivo tiene 150 puntos de golpe o menos, quedará aturdido. De lo contrario, el conjuro no tendrá efecto.

El objetivo aturdido deberá realizar una tirada de salvación de Constitución al final de cada uno de sus turnos. Si la supera, el efecto de aturdimiento terminará.

Palabra de poder: matar

Encantamiento nivel 9

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 18 m
Componentes: V
Duración: Instantáneo

Pronuncias una palabra de poder capaz de matar al instante a una criatura que puedas ver dentro del alcance. Si la criatura elegida tiene 100 puntos de golpe o menos, morirá. De lo contrario, el conjuro no tendrá efecto.

Palabra de regreso

Conjuración nivel 6

Tiempo de lanzamiento: 1 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 santuario lanzando este conjuro en un lugar que esté dedicado a tu deidad o fuertemente vinculado a ella, como un templo. Si intentas lanzar el conjuro de esta forma en una zona que no esté dedicada a tu deidad, el conjuro no tiene ningún efecto.

Palabra divina

Evocación nivel 7

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional
Alcance: 9 m
Componentes: V
Duración: Instantáneo

Pronuncias una palabra divina impregnada del poder que dio forma al mundo en los albores de la creación. Elige cualquier cantidad de criaturas que puedas ver dentro del alcance. Cada criatura que pueda oírte deberá hacer una tirada de salvación de Carisma. Si la falla, sufrirá un efecto basado en sus puntos de golpe actuales:

- 50 puntos de golpe o menos: ensordecida durante 1 minuto.
- 40 puntos de golpe o menos: ensordecida y cegada durante 10 minutos.
- 30 puntos de golpe o menos: ensordecida, cegada y aturdida durante 1 hora.
- 20 puntos de golpe o menos: muerte instantánea.

Con independencia de sus puntos de golpe actuales, cualquier celestial, 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

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

regresar a tu plano actual durante 24 horas por cualquier medio que no sea un conjuro *deseo*.

Parar el tiempo

Transmutación nivel 9

Tiempo de lanzamiento: 1 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 nivel 5

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 9 m
Componentes: V, S, M (una pizca de semillas de sésamo)
Duración: 1 hora

Aparece un pasaje en un punto de tu elección 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 nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S, M (cenizas producto de quemar una hoja de muérdago y una ramita de abeto)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Un velo de sombras y silencio surge de ti e impide que a tus compañeros y a ti os detecten. Hasta que termine el conjuro, todas las criaturas que elijas a 9 m o menos de ti (incluyéndote a ti) tendrán un bonificador de +10 en las pruebas de Destreza (Sigilo) y no podrán ser rastreadas excepto por medios mágicos. Una criatura que reciba este bonificador no dejará tras de sí huellas ni ningún otro signo de su paso.

Paso arbóreo

Conjuración nivel 5

Tiempo de lanzamiento: 1 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 una vez por asalto hasta que termine el conjuro y debes terminar cada turno fuera de un árbol.

Paso brumoso

Conjuración nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 1 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.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Patrón hipnótico

Ilusionismo nivel 3

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 36 m
Componentes: S, M (una varilla de incienso encendida o un vial de cristal lleno de material fosforescente)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Creas un patrón de colores que se retuercen en el aire en el interior de un cubo de 9 m de lado dentro del alcance. El patrón aparece un instante y se desvanece. Todas las criaturas que estén en la zona y vean el patrón deberán hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si la fallan, quedarán hechizadas hasta que termine el conjuro. Mientras estén hechizadas por este conjuro, las criaturas tendrán una velocidad de 0 y estarán 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 estupor.

Pequeña choza

Evocación nivel 3 (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: Lanzador (semiesfera de 3 m de radio)
Componentes: V, S, M (una cuenta de cristal pequeña)
Duración: 8 horas

A tu alrededor surge una cúpula de fuerza de 3 m de radio que te cubre y que permanece fija hasta que termine el conjuro. El conjuro termina si abandonas esta zona.

En la cúpula caben nueve criaturas de tamaño Mediano o más pequeñas, además de ti. El conjuro fracasa si la zona incluye a una criatura de mayor tamaño o más de nueve criaturas. Las criaturas y los objetos que haya en la cúpula cuando lances este conjuro pueden moverse por ella libremente. El resto de criaturas y objetos no pueden atravesarla. Los conjuros y otros efectos mágicos no pueden propagarse a través de la cúpula ni se pueden lanzar a través de ella. Dentro de este sitio, la atmósfera es cómoda y seca, con independencia del clima exterior.

Hasta que el conjuro termine, puedes ordenar que el interior tenga iluminación tenue o esté oscuro. Desde el exterior, la cúpula es opaca y del color que elijas, pero es transparente desde el interior.

Perdición

Encantamiento nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 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 tiradas de salvación de Carisma. Hasta que el conjuro termine, siempre que un objetivo que falle esta tirada de salvación haga una tirada de ataque o una tirada de salvación, deberá tirar 1d4 y restar el resultado de esas tiradas.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio que hayas empleado.

Piedad con los moribundos

Nigromancia (truco)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Tocas a una criatura viva que tenga 0 puntos de golpe. La criatura pasa a estar estable. Este conjuro no afecta ni a autómatas ni a muertos vivientes.

Piel pétrea

Abjuración nivel 4

Tiempo de lanzamiento: 1 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

Este conjuro hace que la carne de una criatura voluntaria a la que toques se vuelva tan dura como la piedra. Hasta que el conjuro termine, el objetivo tiene resistencia al daño contundente, cortante y perforante no mágico.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Piel robliza

Transmutación nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (un puñado de corteza de roble)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Tocas a una criatura voluntaria. Hasta que el conjuro termine, la piel del objetivo tendrá una apariencia rugosa similar a la corteza de un árbol y su CA no podrá ser inferior a 16, con independencia del tipo de armadura que lleve.

Plaga de insectos

Conjuración nivel 5

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 90 m
Componentes: V, S, M (unos granos de azúcar, algunos granos de cereal y una pizca de grasa)
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Un enjambre de langostas mordedoras llenan una esfera de 6 m de radio centrada en un punto de tu elección dentro del alcance. La esfera se propaga más allá de las esquinas, permanece hasta que termine el conjuro y la zona se considera ligeramente oscura. El área de la esfera es terreno difícil.

Cuando la esfera aparezca, todas las criaturas que estén en ella deberán hacer 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 deberá hacer esta tirada de salvación cuando entre en el área del conjuro por primera vez en un turno o termine su turno allí.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 6 o superior, el daño aumenta en 1d10 por cada nivel por encima de 5 que tenga el espacio que hayas empleado.

Plegaria de curación

Evocación nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: 9 m
Componentes: V
Duración: Instantáneo

Cada una de hasta seis criaturas de tu elección que puedas ver dentro del alcance recupera una cantidad de puntos de golpe igual a 2d8 + tu modificador por aptitud mágica. Este conjuro no afecta ni a autómatas ni a muertos vivientes.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 3 o superior, la curación aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 2 que tenga el espacio que hayas empleado.

Polimorfar

Transmutación nivel 4

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S, M (un capullo de oruga)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Este conjuro transforma a una criatura que puedas ver dentro del alcance y le da una nueva forma. Una criatura no voluntaria debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría para evitar el efecto. El conjuro no surte ningún efecto en un cambiaformas o en una criatura con 0 puntos de golpe.

Esta transformación dura hasta que termine el conjuro o hasta que los puntos de golpe del objetivo se reduzcan a 0 o este muera. La nueva forma puede ser cualquier bestia 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, incluidas las puntuaciones de característica mentales, se sustituye por el de la bestia elegida, pero conserva su alineamiento y su personalidad.

El objetivo asume los puntos de golpe de su nuevo aspecto y, cuando recupera su forma normal, también recupera los puntos de golpe que tenía antes de la transformación. Si recupera su aspecto porque sus puntos de golpe se reducen a 0, cualquier daño sobrante se aplica a su forma normal. Mientras este daño sobrante no reduzca los puntos de golpe de su forma normal a 0, no quedará inconsciente.

Las acciones que puede realizar la criatura están limitadas por la naturaleza de su nueva forma y no podrá hablar ni lanzar conjuros, ni tampoco realizar acciones que requieran de las manos o el habla.

El equipo del objetivo se funde con su nueva forma y no puede activar, usar, empuñar ni beneficiarse de ninguno de sus objetos.

Polimorfar verdadero

Transmutación nivel 9

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 9 m
Componentes: V, S, M (una gota de mercurio, un poco de goma arábiga y un jirón de humo)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Elige a una criatura o un objeto no mágico que puedas ver dentro del alcance. Transformas a la criatura en otra diferente o en un objeto, o al objeto en una criatura (el objeto no lo puede llevar ni vestir otra criatura). Esta transformación dura hasta que termine el conjuro o hasta que los puntos de golpe del objetivo se reduzcan a 0 o este muera. Si te concentras en este conjuro durante toda su duración, la transformación dura hasta que se disipe.

Este conjuro no surte ningún efecto en un cambiaformas o en una criatura con 0 puntos de golpe. 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 cuyo valor de desafío sea igual o menor que el del objetivo (o que su nivel si el objetivo no tiene un valor de desafío). El perfil del objetivo, incluidas las puntuaciones de característica mentales, se sustituye por el de la nueva forma, pero conserva su alineamiento y su personalidad.

El objetivo asume los puntos de golpe de su nuevo aspecto y, cuando recupera su forma normal, también recupera los puntos de golpe que tenía antes de la transformación. Si recupera su aspecto porque sus puntos de golpe se reducen a 0, cualquier daño sobrante se aplica a su forma normal. Mientras este daño sobrante no reduzca los puntos de golpe de su forma normal a 0, no quedará inconsciente.

Las acciones que puede realizar la criatura están limitadas por la naturaleza de su nueva forma y no podrá hablar ni lanzar conjuros, ni tampoco realizar acciones que requieran de las manos o el habla, a menos que su nueva forma sea capaz de realizar dichas acciones.

El equipo del objetivo se funde con su nueva forma y no puede activar, usar, empuñar ni beneficiarse de ninguno de sus objetos.

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 compañeros y actúa en cada uno de tus turnos. Tú decides qué acción realiza y cómo se mueve. Tu GM tiene el perfil de la criatura y resuelve todas sus acciones y su movimiento.

Si el conjuro se vuelve permanente, 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. 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 recupere su forma normal.

Portal

Conjuración nivel 9

Tiempo de lanzamiento: 1 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 y que durará hasta que termine el conjuro.

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 cerca de ella y la atraerá a través de él al espacio sin ocupar más cercano en tu lado de dicho 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 nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (piel o una pluma de una bestia)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Tocas a una criatura y le concedes una mejora mágica. Elige uno de los siguientes efectos, que el objetivo obtendrá hasta que el conjuro termine.

Agilidad de gato. El objetivo tiene ventaja en las pruebas de Destreza. Además, no sufre daños por

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

caídas desde 6 m de altura o menos si no está incapacitado.

Astucia de zorro. El objetivo tiene ventaja en las pruebas de Inteligencia.

Esplendor de águila. El objetivo tiene ventaja en las pruebas de Carisma.

Fuerza de toro. El objetivo tiene ventaja en las pruebas de Fuerza y su capacidad de carga se dobla.

Resistencia de oso. El objetivo tiene ventaja en las pruebas de Constitución. Además, gana 2d6 puntos de golpe temporales, que se pierden cuando el conjuro termina.

Sabiduría de búho. El objetivo tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 3 o superior, puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2 que tenga el espacio que hayas empleado.

Presagio

Adivinación nivel 9

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 termine el conjuro, el objetivo no puede ser sorprendido y tiene ventaja en las tiradas de ataque, pruebas de característica y tiradas de salvación. Además, otras criaturas tienen desventaja en las tiradas de ataque contra el objetivo hasta que termine el conjuro.

Este conjuro termina inmediatamente si lo vuelves a lanzar antes de que termine su duración.

Prestidigitación

Transmutación (truco)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 3 m
Componentes: V, S
Duración: Hasta 1 hora

Este conjuro es un truco mágico menor que los lanzadores de conjuros novatos emplean para practicar. Produces uno de los siguientes efectos mágicos dentro del alcance:

- Creas un efecto sensorial instantáneo e inofensivo, como una lluvia de chispas, una ligera ráfaga de viento, tenues notas musicales o un olor extraño.
- Enciendes o apagas al instante una vela, una antorcha o una hoguera pequeña.
- Limpias o ensucias al instante un objeto de hasta 0,03 m^3.
- Enfrías, calientas o das sabor a un material inerte de hasta 0,03 m^3 durante 1 hora.
- Haces que aparezca una mancha de color, una pequeña marca o un símbolo en un objeto o superficie durante 1 hora.
- Creas un abalorio no mágico o una imagen ilusoria que te cabe en la mano y dura hasta el final de tu siguiente turno.

Si lanzas este conjuro varias veces, puedes mantener activos a la vez hasta tres de sus efectos no instantáneos. Para finalizar cualquiera de ellos, deberás emplear una acción.

Prohibición

Abjuración nivel 6 (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (unas gotas de agua bendita, incienso raro y rubí en polvo que valgan al menos 1000 po)
Duración: 1 día

Creas una protección contra los viajes mágicos que cubre una zona del suelo de 4000 m^2 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: celestiales, elementales, feéricos, infernales y muertos vivientes. Cuando una criatura de las elegidas entre en la zona del conjuro por primera vez en un turno o comience su turno allí, recibirá 5d10 de daño necrótico o radiante (a tu elección cuando lanzas el conjuro).

Cuando lanzas este conjuro, puedes designar una contraseña. 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.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Protección contra el bien y el mal

Abjuración nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (agua bendita o plata y hierro en polvo que se consumen como parte del conjuro)
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Hasta que el conjuro termine, una criatura voluntaria a la que toques estará protegida contra ciertos tipos de criaturas: aberraciones, celestiales, elementales, feéricos, infernales y 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 podrá quedar asustado, hechizado o poseído por 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 nivel 3

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Hasta que termine el conjuro, la 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 nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duración: 1 hora

Tocas a una criatura y, si está envenenada, neutralizas el veneno. Si el objetivo está afectado por más de un veneno, neutralizas uno que sepas que está presente o uno al azar.

Hasta que termine el conjuro, el objetivo tiene ventaja en las tiradas de salvación contra veneno y resistencia al daño de veneno.

Proyección astral

Nigromancia nivel 9

Tiempo de lanzamiento: 1 hora
Alcance: 3 m
Componentes: V, S, M (por cada criatura afectada por este conjuro, debes proporcionar un jacinto que valga al menos 1000 po y una barra de plata finamente labrada que valga al menos 100 po, que se consumen como parte del conjuro)
Duración: Especial

Tú y hasta ocho criaturas voluntarias dentro del alcance proyectáis vuestros cuerpos astrales al Plano Astral (si ya estáis allí, el conjuro falla y el espacio de conjuro se pierde). El cuerpo material que dejas atrás queda inconsciente y está en un estado de animación suspendida; no necesita aire ni comida y no envejece.

Tu cuerpo astral se parece a tu forma mortal en casi todo y replica tu perfil de juego y tus posesiones. La principal diferencia es que tiene un cordón plateado que sale de entre tus omóplatos y flota tras de ti, desvaneciéndose y haciéndose invisible a los 30 cm. Este cordón es el ancla con tu cuerpo material y, mientras se conserve intacto, podrás volver a casa. Si se corta el cordón (algo que solo puede suceder si un efecto especifica concretamente que lo hace), tu alma y tu cuerpo se separan y mueres al instante.

Tu forma astral puede viajar libremente por el Plano Astral y atravesar portales que lleven a cualquier otro plano. Si entras en un nuevo plano o regresas al que estabas cuando lanzaste este conjuro, tu cuerpo y tus posesiones se transportarán a través del cordón de plata, lo que te permitirá reintroducirte en tu cuerpo nada más entrar en el nuevo plano. Tu forma astral es una encarnación separada. El daño que sufra y otros efectos que se le apliquen no afectan a tu cuerpo físico ni persisten cuando regresas a él.

El conjuro termina para tus compañeros y para ti cuando usas tu acción para disiparlo. Al hacerlo, las criaturas afectadas regresan a su cuerpo físico y despiertan.

El conjuro también podría terminar antes de tiempo para cualquiera de tus compañeros o para ti. Si se lanza con éxito *disipar magia* sobre un cuerpo astral o físico, el conjuro terminará para esa criatura. Si los puntos de golpe del cuerpo original de una criatura o de su forma astral se reducen a 0, el conjuro terminará para ella. Si el conjuro termina y el cordón de plata está intacto, este tira de la forma astral de la criatura y la devuelve a su cuerpo, lo que pone fin al estado de animación suspendida.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Si vuelves a tu cuerpo prematuramente, tus compañeros permanecerán en su forma astral y deberán buscar la forma de regresar a sus cuerpos, generalmente haciendo que sus puntos de golpe desciendan a 0.

Proyectar imagen

Ilusionismo nivel 7

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 750 km
Componentes: V, S, M (una pequeña reproducción de ti hecha de materiales que valgan 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 usar tu acción para hacer que esta ilusión se mueva hasta el doble de tu velocidad y que realice gestos, hable y se comporte del modo que quieras. Imita tu gestualidad a la perfección.

Puedes ver a través de sus ojos y oír con sus oídos como si estuvieras en su espacio. En tu turno como acción adicional, puedes cambiar de usar sus sentidos a usar los tuyos, o viceversa. Mientras uses sus sentidos, estarás cegado y ensordecido respecto a tu propio entorno.

La interacción física con la imagen revela que es una ilusión, ya que las cosas pueden atravesarla. Si una criatura emplea su acción 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 nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 36 m
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Creas tres dardos brillantes de fuerza mágica y cada uno de ellos impacta contra 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 impactan a la vez y puedes dirigirlos para que impacten contra una sola criatura o contra varias.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, creas un dardo adicional por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio que hayas empleado.

Puerta dimensional

Conjuración nivel 4

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 150 m
Componentes: V
Duración: Instantáneo

Te teletransportas desde tu ubicación actual a cualquier otro punto 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 "hacia arriba y hacia el noroeste en un ángulo de 45 grados, a 90 m".

Puedes llevar contigo objetos siempre que su peso no supere tu capacidad de carga. También puedes transportar a una criatura voluntaria de tu tamaño o menor que lleve equipo hasta su capacidad de carga. Esta criatura debe estar a 1,5 m o menos de ti cuando lances este conjuro.

Si fueras a llegar a un lugar que ya esté ocupado por un objeto o una criatura, tú y cualquier criatura que viaje contigo recibiréis 4d6 de daño de fuerza y el conjuro no os teletransportará.

Purificar comida y bebida

Transmutación nivel 1 (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 3 m
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Toda la comida y la bebida no mágica dentro de una esfera de 1,5 m de radio centrada en un punto de tu elección dentro del alcance se purifica y queda libre de veneno y enfermedades.

Ráfaga de viento

Evocación nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Lanzador (línea de 18 m)
Componentes: V, S, M (la semilla de una legumbre)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

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 el conjuro termine. Todas las criaturas que empiecen su turno en esa línea deberán superar una tirada de salvación de Fuerza o serán empujadas 4,5 m en la dirección de la línea.

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, antorchas 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 cada uno de tus turnos antes de que el conjuro termine, puedes cambiar la dirección en la que la línea surge de ti.

Ralentizar

Transmutación nivel 3

Tiempo de lanzamiento: 1 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 su turno, podrá usar una acción o una acción adicional, pero no ambas. Con independencia de las capacidades o los objetos mágicos de la criatura, no podrá realizar más de un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia durante su turno.

Si la criatura intenta lanzar un conjuro con un tiempo de lanzamiento de 1 acción, tira 1d20. Si el resultado es 11 o más, el conjuro no tendrá efecto hasta el siguiente turno de la criatura y esta deberá usar su acción en dicho turno para completar el conjuro. Si no puede, el conjuro se perderá.

Una criatura afectada por este conjuro realiza una tirada de salvación de Sabiduría al final de su turno. Si la supera, el efecto acaba para ella.

Rayo abrasador

Evocación nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 36 m
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Creas tres rayos de fuego y se los lanzas contra objetivos dentro del alcance. Puedes arrojárselos todos a un solo objetivo o dividirlos entre varios.

Haz un ataque de conjuro a distancia por cada rayo. Si impacta, el objetivo recibe 2d6 de daño de fuego.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 3 o superior, puedes crear un rayo adicional por cada nivel por encima de 2 que tenga el espacio que hayas empleado.

Rayo de escarcha

Evocación (truco)

Tiempo de lanzamiento: 1 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 impacta, el objetivo recibe 1d8 de daño de frío y su velocidad se reduce en 3 m hasta el principio de tu siguiente turno.

El daño del conjuro aumenta en 1d8 cuando alcanzas el nivel 5 (2d8), el nivel 11 (3d8) y el nivel 17 (4d8).

Rayo de luna

Evocación nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 36 m
Componentes: V, S, M (varias semillas de cualquier planta con semillas en forma de media luna y un trozo de feldespato opalescente)
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.

Cuando una criatura entre en la zona del conjuro por primera vez en un turno o comience su turno allí, quedará rodeada por unas llamas espectrales que le causarán un dolor abrasador y deberá hacer una

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

tirada de salvación de Constitución. Sufrirá 2d10 de daño radiante si la falla o la mitad del daño si la supera.

Un cambiaformas realiza esta tirada de salvación con desventaja. Si la falla, volverá al instante a su forma original y no podrá asumir una distinta hasta que salga de la luz del conjuro.

En cada uno de tus turnos después de lanzar el conjuro, puedes usar una acción para mover el haz 18 m en cualquier dirección.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 3 o superior, el daño aumenta en 1d10 por cada nivel por encima de 2 que tenga el espacio que hayas empleado.

Rayo debilitador

Nigromancia nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

De tu dedo surge un haz negro de energía debilitadora que se dirige a una criatura dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si impacta, el objetivo solo infligirá la mitad de daño con ataques con arma que usen la Fuerza hasta que el conjuro termine.

Al final de cada uno de sus turnos, el objetivo puede realizar una tirada de salvación de Constitución contra el conjuro. Si la supera, el conjuro termina.

Rayo solar

Evocación nivel 6

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Lanzador (línea de 18 m)
Componentes: V, S, M (una lupa)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

De tu mano surge un rayo de luz brillante en una línea de 1,5 m de ancho y 18 m de largo. Todas las criaturas situadas en esa línea deberán hacer una tirada de salvación de Constitución. Si la fallan, recibirán 6d8 de daño radiante y quedarán cegadas hasta tu siguiente turno. Si la superan, recibirán la mitad de daño y no quedarán cegadas por este conjuro. Los muertos vivientes y los cienos tienen desventaja en esta tirada de salvación.

Como acción en cada uno de tus turnos hasta que el conjuro termine, puedes crear una nueva línea de luz radiante.

Hasta que termine el conjuro, en tu mano brilla una mota de luz brillante, que emite luz brillante en un radio de 9 m y luz tenue 9 m más allá. Esta luz es luz solar.

Recado

Evocación nivel 3

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Ilimitado
Componentes: V, S, M (un alambre de cobre corto)
Duración: 1 asalto

Envías un mensaje corto de 25 palabras o menos a una criatura que conozcas. Esta escucha el mensaje en su mente, te reconoce como emisor si sabe quién eres y puede responder de manera similar inmediatamente. Este conjuro permite que las criaturas con una puntuación de Inteligencia de al menos 1 entiendan 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.

Recluir

Transmutación nivel 7

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (un polvo de diamante, esmeralda, rubí y zafiro que valga al menos 5000 po y que se consume como parte del conjuro)
Duración: Hasta que sea disipado

Mediante este conjuro, es posible ocultar a una criatura voluntaria o un objeto e impedir su detección hasta que termine el conjuro. Cuando lanzas el conjuro y tocas al objetivo, este se vuelve invisible y no puede ser objetivo de conjuros de adivinación ni se puede percibir mediante sensores de escudriñamiento creados por conjuros de adivinación.

Si el objetivo es una criatura, caerá en un estado de animación suspendida: el tiempo dejará de pasar para ella y no envejecerá.

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.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Reencarnar

Transmutación nivel 5

Tiempo de lanzamiento: 1 hora
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (aceites y ungüentos raros que valgan al menos 1000 po y 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 adulto y luego llama al alma para que entre en él. Si el alma del objetivo no está libre o no está dispuesta a hacerlo, el conjuro falla.

La magia crea un nuevo cuerpo para que la criatura lo habite, lo que probablemente haga que cambie su raza. Tu GM tirará 1d100 y consultará la siguiente tabla para determinar la forma que adopta la criatura cuando recupera la vida, o puede elegir una forma que desee.

d100	Raza
01–04	Dracónido
05–12	Elfo de los bosques
13–16	Elfo oscuro
17–25	Elfo, alto
26–34	Enano de las colinas
35–42	Enano de las montañas
43–48	Gnomo de las rocas
49–52	Gnomo de los bosques
53–72	Humano
73–80	Mediano fornido
81–88	Mediano piesligeros
89–92	Semielfo
93–96	Semiorco
97–100	Tiefling

La criatura reencarnada recuerda su vida y sus experiencias anteriores. Conserva las capacidades que tenía en su forma original, pero cambia su raza anterior por la nueva y, por tanto, sus atributos raciales también cambian.

Regenerar

Transmutación nivel 7

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (una rueda de plegarias y agua bendita)
Duración: 1 hora

Tocas a una criatura y estimulas su capacidad natural de curación. El objetivo recupera 4d8 + 15 puntos de golpe. Hasta que termine el conjuro, recupera 1 punto de golpe al principio de cada uno de sus turnos (10 puntos de golpe por minuto).

Los miembros mutilados del objetivo (dedos, piernas, colas, etc.), si los hubiera, se recuperan transcurridos 2 minutos. Si tienes el miembro cercenado y lo mantienes pegado al muñón, el conjuro hace que se unan inmediatamente.

Relámpago

Evocación nivel 3

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Lanzador (línea de 30 m)
Componentes: V, S, M (un poco de pelaje y una vara de ámbar, cristal o vidrio)
Duración: Instantáneo

Un relámpago que forma una línea recta 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.

El relámpago prenderá todos los objetos inflamables que se encuentren en el área y que no lleve o vista alguien.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, el daño aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 3 que tenga el espacio que hayas empleado.

Relámpago en cadena

Evocación nivel 6

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 45 m
Componentes: V, S, M (un poco de pelaje, tres alfileres de plata y un trozo de ámbar o vidrio o una vara de cristal)
Duración: Instantáneo

Creas un relámpago que se dirige a un objetivo de tu elección al que puedas ver dentro del alcance. A continuación, de ese objetivo surgirán otros tres relámpagos dirigidos a otros tantos objetivos, 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 deberá hacer una tirada de salvación de Destreza y sufrirá 10d8 de daño de relámpago si la falla o la mitad del daño si la supera.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 7 o superior,

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

surge un relámpago adicional del primer objetivo a otro objetivo por cada nivel por encima de 6 que tenga el espacio que hayas empleado.

Reparar

Transmutación (truco)

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 tengan 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 o de un autómata, pero no puede restaurar su magia.

Reprensión infernal

Evocación nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 reacción, que llevas a cabo en respuesta a que te dañe una criatura a 18 m o menos de ti que puedas ver
Alcance: 18 m
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Señalas con el dedo y la criatura que te ha dañado se ve rodeada momentáneamente por llamas infernales. Dicha criatura deberá hacer una tirada de salvación de Destreza. Sufrirá 2d10 de daño de fuego si la falla o la mitad del daño si la supera.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, el daño aumenta en 1d10 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio que hayas empleado.

Resistencia

Abjuración (truco)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (una capa en miniatura)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Tocas a una criatura voluntaria. Una sola vez antes de que termine el conjuro, el objetivo puede tirar 1d4 y sumar el resultado a una tirada de salvación que elija. Puede tirar el dado antes o después de realizar la tirada de salvación. Después, el conjuro termina.

Respirar bajo el agua

Transmutación nivel 3 (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 9 m
Componentes: V, S, M (un junco corto o una pajita)
Duración: 24 horas

Este conjuro concede a hasta diez criaturas voluntarias que puedas ver 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 nivel 5

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (diamante en polvo que valga al menos 100 po y que se consume como parte del conjuro)
Duración: Instantáneo

Impregnas de energía positiva a una criatura a la que toques para deshacer un efecto debilitante. Puedes reducir un nivel de cansancio del objetivo o poner fin a alguno de los siguientes efectos que esté sufriendo:

- Un efecto que haya hechizado o petrificado al objetivo.
- Una maldición, incluida la sintonización del objetivo con un objeto mágico maldito.
- Cualquier reducción de una de las puntuaciones de característica del objetivo.
- Un efecto que reduzca los puntos de golpe máximos del objetivo.

Restablecimiento menor

Abjuración nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Tocas a una criatura y curas una enfermedad o un estado que la aflija. Dicho estado puede ser cegado, ensordecido, envenenado o paralizado.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Resurrección

Nigromancia nivel 7

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

Tocas a una criatura muerta que no lleve más de un siglo fallecida, que no haya muerto de vieja y que no sea un muerto viviente. Si su alma está libre y lo desea, el objetivo vuelve a la vida con todos sus puntos de golpe.

Este conjuro neutraliza cualquier veneno y cura las enfermedades normales que afectaran a la criatura cuando murió. Sin embargo, no acaba con las enfermedades mágicas, las maldiciones y similares; si estos efectos no se eliminan antes de lanzar el conjuro, vuelven a afectar al objetivo cuando regresa a la vida.

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 sufre un penalizador de −4 en todas las tiradas de ataque, las tiradas de salvación y las pruebas de característica. Cada vez que finalice un descanso largo, el penalizador se reduce en 1 hasta desaparecer.

Lanzar este conjuro para devolver la vida a una criatura que lleve muerta un año o más te exige un gran esfuerzo. Hasta que finalices un descanso largo, no podrás volver a lanzar conjuros y tendrás desventaja en todas las tiradas de ataque, las pruebas de característica y las tiradas de salvación.

Resurrección verdadera

Nigromancia nivel 9

Tiempo de lanzamiento: 1 hora
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (unas gotas de agua bendita y diamantes que valgan al menos 25 000 po y 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. Si su alma está libre y lo desea, la criatura vuelve a la vida con todos sus puntos de golpe.

Este conjuro cierra todas las heridas, neutraliza cualquier veneno, cura todas las enfermedades y levanta las maldiciones que afectaran a la criatura cuando murió. También sustituye los órganos y las extremidades que le falten.

El conjuro incluso 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 nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Este conjuro te permite moverte a una gran velocidad. Cuando lo lances, y luego como acción adicional en cada uno de tus turnos hasta que el conjuro termine, puedes realizar la acción de correr.

Revivir

Nigromancia nivel 3

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (diamantes con un valor de 300 po que se consumen como parte del conjuro)
Duración: Instantáneo

Tocas a una criatura que haya muerto en el último minuto. Esa criatura vuelve a la vida con 1 punto de golpe. Este conjuro no puede devolver a la vida a una criatura que haya muerto de vieja ni puede devolverle las partes del cuerpo que haya perdido.

Risa horrible

Encantamiento nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 9 m
Componentes: V, S, M (tartas diminutas y una pluma que agitas en el aire)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

A una criatura de tu elección a la que puedas ver dentro del alcance todo le parece tremendamente divertido y le entran ataques de risa si el conjuro la afecta. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o caerá derribado, quedando incapacitado y sin poder levantarse hasta que termine el conjuro. Cualquier criatura con una puntuación de Inteligencia de 4 o menos no se verá afectada.

Al final de cada uno de sus turnos y cada vez que reciba daño, el objetivo puede realizar otra tirada

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

de salvación de Sabiduría. El objetivo tendrá ventaja en la tirada de salvación si la ha realizado por sufrir daño. Si la supera, el conjuro termina.

Rociada de color

Ilusionismo nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Lanzador (cono de 4,5 m)
Componentes: V, S, M (una pizca de arena o polvo pintado de rojo, amarillo y azul)
Duración: 1 asalto

De tu mano brota una ráfaga de luces brillantes y parpadeantes de múltiples colores. Tira 6d10; el resultado será el total de puntos de golpe de las criaturas a las que puede afectar este conjuro. Las criaturas situadas en un cono de 4,5 m que se origina en ti se verán afectadas en orden ascendente de sus puntos de golpe actuales (se ignora a las criaturas inconscientes y a las que no puedan ver).

Empezando por la criatura que tenga la menor cantidad de puntos de golpe actuales, cada criatura afectada por el conjuro quedará cegada hasta que este termine. Resta del total los puntos de golpe de cada criatura a la que afecte antes de continuar con la siguiente que tenga menos puntos. Los puntos de golpe de una criatura tendrán que ser iguales o menores al total restante para que el conjuro le afecte.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, tira 2d10 adicionales por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio que hayas empleado.

Rociada prismática

Evocación nivel 7

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Lanzador (cono de 18 m)
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

De tu mano surge un fogonazo de ocho rayos de luz multicolor. Cada uno de ellos es de un color distinto y tiene una finalidad y un poder diferentes. Todas las criaturas situadas en un cono de 18 m deberán hacer una tirada de salvación de Destreza. Para cada objetivo, tira 1d8 para determinar qué rayo de color le afecta.

1. Rojo. El objetivo sufre 10d6 de daño de fuego si falla la tirada de salvación o la mitad del daño si la supera.

2. Naranja. El objetivo sufre 10d6 de daño de ácido si falla la tirada de salvación o la mitad del daño si la supera.

3. Amarillo. El objetivo sufre 10d6 de daño de relámpago si falla la tirada de salvación o la mitad del daño si la supera.

4. Verde. El objetivo sufre 10d6 de daño de veneno si falla la tirada de salvación o la mitad del daño si la supera.

5. Azul. El objetivo sufre 10d6 de daño de frío si falla la tirada de salvación o la mitad del daño si la supera.

6. Añil. Si falla la tirada de salvación, el objetivo queda apresado. A continuación, deberá realizar una tirada de salvación de Constitución al final de cada uno de sus turnos. Si la supera tres veces, el conjuro terminará. Si la falla tres veces, se convertirá en piedra permanentemente y sufre el estado de petrificado. 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 de salvación, el objetivo queda cegado. A continuación, deberá realizar una tirada de salvación de Sabiduría al principio de tu siguiente turno. Si la supera, la ceguera finalizará. Si la falla, la criatura será transportada a otro plano de existencia a elección de tu GM y ya no estará cegada. (Generalmente, una criatura que esté en un plano que no sea su plano natal es enviado a este, mientras que las demás criaturas son lanzadas al Plano Astral o al Plano Etéreo).

8. Especial. El objetivo es alcanzado por dos rayos. Tira dos veces más y repite la tirada si el resultado es 8.

Rociada venenosa

Conjuración (truco)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 3 m
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Extiendes la mano hacia una criatura que puedas ver dentro del alcance y la fumigas con una nube de gas venenoso que sale de la palma de tu mano. La criatura deberá superar una tirada de salvación de Constitución o sufrirá 1d12 de daño de veneno.

El daño de este conjuro aumenta en 1d12 cuando alcanzas el nivel 5 (2d12), el nivel 11 (3d12) y el nivel 17 (4d12).

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Romper la mente

Encantamiento nivel 8

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 45 m
Componentes: V, S, M (un puñado de arcilla, cristal, vidrio o esferas minerales)
Duración: Instantáneo

Atacas la mente de una criatura que puedas ver dentro del alcance para intentar destrozar su intelecto y su personalidad. El objetivo sufre 4d6 de daño psíquico y tiene que hacer una tirada de salvación de Inteligencia.

Si la falla, la Inteligencia y el Carisma de la criatura se convierten en 1 y no podrá lanzar conjuros, activar objetos mágicos, comprender ningún idioma ni comunicarse de ninguna forma inteligible. Sin embargo, sí que podrá identificar a sus amigos, seguirlos e incluso protegerlos.

Al final de cada 30 días, la criatura puede repetir su tirada de salvación contra este conjuro. Si la supera, el conjuro termina.

El conjuro también se puede disipar mediante *curar*, *deseo* o *restablecimiento mayor*.

Saber druídico

Transmutación (truco)

Tiempo de lanzamiento: 1 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:

- 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.
- Haces que, al instante, una flor florezca, una vaina de semillas se abra o el brote de una hoja germine.
- Creas un efecto sensorial instantáneo e inofensivo, como la caída de unas hojas, un soplo de viento, el sonido de un animal pequeño o un tenue olor a mofeta. El efecto debe caber en un cubo de 1,5 m de lado.
- Enciendes o apagas al instante una vela, una antorcha o una hoguera pequeña.

Saeta guía

Evocación nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 36 m
Componentes: V, S
Duración: 1 asalto

Lanzas un rayo de luz hacia una criatura de tu elección dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si impacta, la criatura recibe 4d6 de daño radiante. Además, la siguiente tirada de ataque contra el objetivo tiene ventaja si se realiza antes del final de tu siguiente turno, gracias a la tenue luz mística que lo iluminará hasta ese momento.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, el daño aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio que hayas empleado.

Salpicadura ácida

Conjuración (truco)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Lanzas una burbuja de ácido. Elige una criatura dentro del alcance o dos criaturas dentro del alcance que estén a 1,5 m o menos la una de la otra. Cada objetivo deberá superar una tirada de salvación de Destreza o sufrirá 1d6 de daño de ácido.

El daño del conjuro aumenta en 1d6 cuando alcanzas el nivel 5 (2d6), el nivel 11 (3d6) y el nivel 17 (4d6).

Salto

Transmutación nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (la pata trasera de un saltamontes)
Duración: 1 minuto

Tocas a una criatura y su distancia de salto se triplica hasta que el conjuro termine.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Sanctasanctórum privado

Abjuración nivel 4

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: 36 m
Componentes: V, S, M (una lámina fina de plomo, un trozo de cristal opaco, un fajo de algodón o tela y crisolita en polvo)
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. Permanecerá hasta que termine el conjuro o hasta que utilices una acción para disiparlo.

Cuando lanzas el conjuro, eliges el tipo de seguridad que proporciona de entre 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 en el mismo lugar todos los días durante un año, el efecto se hace permanente.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 5 o superior, puedes aumentar el tamaño del cubo en 30 m por cada nivel por encima de 4 que tenga el espacio que hayas empleado. Así, si usas un espacio de conjuro de nivel 5, podrías proteger un cubo de hasta 60 m de lado.

Santuario

Abjuración nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional
Alcance: 9 m
Componentes: V, S, M (un espejo de plata pequeño)
Duración: 1 minuto

Proteges de los ataques a una criatura que esté dentro del alcance. Hasta el final del conjuro, cualquier criatura que haga objetivo a la criatura protegida con un ataque o un conjuro hostil deberá realizar antes una tirada de salvación de Sabiduría. Si la falla, la criatura deberá elegir un nuevo objetivo o perder el ataque o conjuro. Este conjuro no salvaguarda a la criatura protegida ante los efectos de área, como la explosión de una bola de fuego.

Si la criatura protegida realiza un ataque o lanza un conjuro que afecte a una criatura enemiga, este conjuro terminará.

Semiplano

Conjuración nivel 8

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 18 m
Componentes: S
Duración: 1 hora

Creas una puerta de sombras en una superficie sólida plana que puedas ver dentro del alcance. La puerta es lo bastante amplia como para permitir que las criaturas de tamaño Mediano la atraviesen sin problemas. Cuando se abre, esta puerta lleva a un semiplano que parece ser una sala vacía de 9 m en cada dimensión hecha de madera o piedra. Cuando el conjuro termine, la puerta desaparecerá y todas las criaturas y los objetos que haya dentro del semiplano quedarán atrapados allí, ya que la puerta también se desvanecerá en el otro lado.

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 nivel 3

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 9 m
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Este conjuro proporciona esperanza y vitalidad. 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

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

muerte, y también recuperan la cantidad máxima posible de puntos de golpe en cualquier curación.

Shillelagh

Transmutación (truco)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (muérdago, una hoja de trébol y un garrote o un bastón)
Duración: 1 minuto

La madera de un garrote o un bastón que sostengas se ve impregnada 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 1d8. El arma también se vuelve mágica si no lo es ya. El conjuro termina si lo vuelves a lanzar o si sueltas el arma.

Silencio

Ilusionismo nivel 2 (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
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 es inmune al daño de trueno si se halla completamente dentro de la esfera, y las criaturas están ensordecidas en su interior. Dentro de ella es imposible lanzar conjuros que tengan un componente verbal.

Símbolo

Abjuración nivel 7

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (mercurio, fósforo y diamante y ópalo en polvo que valgan al menos 1000 po en total y que se consumen como parte del conjuro)
Duración: Hasta que sea disipado o se active

Cuando lanzas este conjuro, inscribes un glifo dañino bien en una superficie (como un trozo de un suelo, una pared o una mesa) o bien en un objeto que se pueda cerrar para ocultar dicho glifo (como un libro, un pergamino o un cofre del tesoro). Si eliges una superficie, el glifo 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 invisible y requiere superar una prueba de Inteligencia (Investigación) contra tu CD de salvación de conjuros para descubrirlo.

Cuando lances el conjuro, decide qué dispara el glifo. En el caso de los glifos inscritos en una superficie, las situaciones que suelen activarlos incluyen tocarlos o situarse sobre ellos, quitar otro objeto que los cubra, acercarse a cierta distancia de ellos o manipular el objeto en el que están. En el caso de los glifos inscritos en un objeto, suelen activarse al abrir ese objeto, al acercarse a una cierta distancia de él, al mirar el glifo o al leerlo.

Puedes perfeccionar aún más el disparador para que el conjuro se active únicamente bajo ciertas circunstancias o según ciertas características físicas de una criatura (como un peso y una altura) o de acuerdo con un tipo físico (por ejemplo, la protección podría definirse para que afecte a las sagas o los cambiaformas). También puedes especificar qué criaturas no activarán el glifo; por ejemplo, las que pronuncien una contraseña.

Cuando inscribas el glifo, elige uno de los efectos de debajo. 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 entre en ella por primera vez en un turno o comience su turno allí.

Aturdimiento. Cada objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Sabiduría y, si la falla, quedará aturdido durante 1 minuto.

Desesperanza. Cada objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Carisma. Si la falla, quedará sumido en la desesperación durante 1 minuto. En este tiempo, no podrá atacar ni hacer objetivo a ninguna criatura con capacidades, conjuros u otros efectos mágicos perjudiciales.

Discordia. Cada objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución. Si la falla, el objetivo discutirá y se enfrentará verbalmente a 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 hacer una tirada de salvación de Constitución y, si la falla, quedará incapacitado por un dolor insoportable durante 1 minuto.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Dormir. Cada objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Sabiduría y, si la falla, quedará inconsciente durante 10 minutos. Una criatura se despierta si recibe daño o si alguien utiliza una acción para sacudirla o abofetearla.

Locura. Cada objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Inteligencia. Si la falla, se volverá loco durante 1 minuto. Una criatura enloquecida no podrá realizar acciones, no podrá entender lo que dicen otras criaturas, no podrá leer y solo dirá cosas sin sentido. Tu GM controlará su movimiento, que será errático.

Muerte. Cada objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución; sufrirá 10d10 de daño necrótico si la falla o la mitad del daño si la supera.

Terror. Cada objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Sabiduría y, si la falla, quedará asustado durante 1 minuto. Mientras esté asustado, el objetivo soltará lo que sea que esté sujetando y deberá alejarse al menos 9 m del glifo en cada uno de sus turnos si puede.

Simulacro

Ilusionismo nivel 7

Tiempo de lanzamiento: 12 horas
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (nieve o hielo en cantidad suficiente para hacer una copia a tamaño real de la criatura duplicada, algo de pelo, trozos de uña u otra parte del cuerpo de esa criatura colocadas dentro de la nieve o el hielo y polvo de rubí que valga al menos 1500 po, espolvoreado sobre el duplicado y que se consume como parte del conjuro)
Duración: Hasta que sea disipado

Das forma a un duplicado ilusorio de una bestia o un humanoide que esté dentro del alcance durante todo el tiempo de lanzamiento del conjuro. El duplicado es una criatura, parcialmente real y formada a partir de hielo o nieve, y puede realizar acciones y verse afectada de otras formas como una criatura normal. Su apariencia es igual que la de la criatura original, pero tiene la mitad de los puntos de golpe máximos de esta y se forma sin ningún equipo. Por lo demás, la ilusión emplea todo el perfil de la criatura a la que duplica.

El simulacro es amistoso contigo y con las criaturas que designes. Obedece tus órdenes verbales, se mueve y se comporta de acuerdo con tus deseos y actúa en tu turno durante el combate. El simulacro carece de capacidad de aprender o de hacerse más poderoso, por lo que su nivel y sus otras características nunca aumentan ni puede recuperar los espacios de conjuro utilizados.

Si el simulacro recibe daño, puedes repararlo en un laboratorio de alquimia usando hierbas y minerales raros con un valor de 100 po por cada punto de golpe que recupere. 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 al instante.

Si vuelves a lanzar este conjuro, todos los duplicados activos que hayas creado con él antes se destruyen al instante.

Sirviente invisible

Conjuración nivel 1 (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S, M (un trozo de cuerda y un pedazo de madera)
Duración: 1 hora

Este conjuro crea una fuerza invisible, 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 interaccione con un objeto. El sirviente puede realizar tareas sencillas que también podría llevar a cabo un sirviente humano, como traer y llevar cosas, limpiar, remendar, plegar ropa, encender un fuego y servir comida o vino. 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

Nigromancia nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 9 m
Componentes: V
Duración: 1 minuto

Puedes cegar o dejar sordo a un enemigo. Elige a una criatura que puedas ver dentro del alcance para que haga una tirada de salvación de Constitución. Si la falla, el objetivo quedará cegado o ensordecido (a tu elección) hasta que termine el conjuro. Al final

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

de cada uno de sus turnos, el objetivo puede realizar una tirada de salvación de Constitución. Si la supera, el conjuro termina.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 3 o superior, puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2 que tenga el espacio que hayas empleado.

Sugestión

Encantamiento nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 9 m
Componentes: V, M (la lengua de una serpiente y un trozo de panal o una gota de aceite dulce)
Duración: Concentración, hasta 8 horas

Ejerces una influencia mágica sobre una criatura que puedas ver dentro del alcance y que te pueda oír y entender, y le sugieres un curso de acción (en solo una o dos frases). Las criaturas que no pueden ser hechizadas son inmunes a este efecto. Debes sugerir el curso de acción de forma que suene razonable. Si le pides a la criatura que se apuñale a sí misma, se empale en una lanza, se inmole o haga cualquier otra cosa obviamente perjudicial, el conjuro terminará.

El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si la falla, llevará a cabo la acción que le sugeriste lo mejor que pueda. El curso de acción sugerido puede continuar durante todo el conjuro. Si la actividad se puede completar en menos tiempo, el conjuro finaliza cuando el sujeto termina de hacer lo que se le pidió que hiciera.

También puedes concretar las condiciones que pondrán en marcha una actividad especial durante el conjuro. Por ejemplo, podrías sugerir que una caballero le dé su caballo de guerra al primer mendigo que vea. Si la condición no se cumple antes de que termine el conjuro, la actividad no se lleva a cabo.

Si alguno de tus compañeros o tú hacéis daño al objetivo, el conjuro terminará.

Sugestión en masa

Encantamiento nivel 6

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, M (la lengua de una serpiente y un trozo de panal o una gota de aceite dulce)
Duración: 24 horas

Ejerces una influencia mágica sobre hasta doce criaturas que puedas ver dentro del alcance y que te puedan oír y entender, y les sugieres un curso de acción (en solo una o dos frases). Las criaturas que no pueden ser hechizadas son inmunes a este efecto. Debes sugerir el curso de acción de forma que suene razonable. Si le pides a una criatura que se apuñale a sí misma, se empale en una lanza, se inmole o haga cualquier otra cosa obviamente perjudicial, se negará automáticamente el efecto del conjuro.

Cada objetivo tiene que hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si la falla, llevará a cabo la acción que le sugeriste lo mejor que pueda. El curso de acción sugerido puede continuar durante todo el conjuro. Si la actividad se puede completar en menos tiempo, el conjuro finaliza cuando el sujeto termina de hacer lo que se le pidió que hiciera.

También puedes concretar las condiciones que pondrán en marcha una actividad especial durante el conjuro. Por ejemplo, podrías sugerir que un grupo de soldados entreguen todo su dinero al primer mendigo que vean. Si la condición no se cumple antes de que termine el conjuro, la actividad no se lleva a cabo.

Si alguno de tus compañeros o tú hacéis daño a una criatura afectada por este conjuro, el conjuro terminará para esa criatura.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 7, su duración será de 10 días. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 8, su duración será de 30 días. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 9, su duración será de 1 año y 1 día.

Taumaturgia

Transmutación (truco)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 9 m
Componentes: V
Duración: Hasta 1 minuto

Manifiestas un pequeño milagro o señal de poder sobrenatural dentro del alcance. Produces uno de los siguientes efectos mágicos dentro del alcance:

- Tu voz resuena hasta tres veces más alto de lo normal durante 1 minuto.
- Haces que las llamas parpadeen, brillen más, se atenúen o cambien de color durante 1 minuto.
- Provocas que la tierra tiemble sin causar daños durante 1 minuto.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

- 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.
- Abres o cierras de golpe una puerta o ventana que no esté cerrada con llave.
- Cambias el aspecto de tus ojos durante 1 minuto.

Si lanzas este conjuro varias veces, puedes mantener activos a la vez hasta tres de sus efectos de un minuto. Para finalizar cualquiera de ellos, deberás emplear una acción.

Telaraña

Conjuración nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S, M (un poco de tela de araña)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Conjuras una masa de telarañas densa y pegajosa en un punto que elijas dentro del alcance. Las telarañas ocupan un cubo de 6 m de lado desde ese punto hasta que el conjuro termine. La zona cubierta se considera ligeramente oscura y terreno difícil.

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.

Cualquier criatura que comience su turno en las telarañas o que entre en ellas durante este deberá hacer una tirada de salvación de Destreza. Si la falla, quedará apresada mientras siga en las telarañas o hasta que se libere.

Una criatura apresada puede utilizar su acción para hacer una prueba de Fuerza 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 nivel 5

Tiempo de lanzamiento: 1 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 tu acción cada asalto 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 de tamaño Enorme o más pequeña. Haz una prueba de característica con tu aptitud mágica enfrentada a una prueba de Fuerza de la criatura. Si ganas la tirada enfrentada, mueves a la criatura hasta 9 m en cualquier dirección, incluso hacia arriba, pero no más allá del alcance del conjuro. Hasta el final de tu siguiente turno, la criatura estará apresada por tu agarre telequinético. Si elevas a una criatura, quedará suspendida en el aire.

En asaltos posteriores, puedes usar tu acción para intentar mantener tu agarre telequinético sobre la criatura repitiendo la tirada enfrentada.

Objeto. Puedes intentar mover un objeto que pese hasta 500 kg. Si el objeto no lo lleva ni viste nadie, lo mueves automáticamente hasta 9 m en cualquier dirección, pero no más allá del alcance del conjuro.

Si el objeto lo lleva o lo viste una criatura, deberás hacer una prueba de característica con tu aptitud mágica enfrentada a una prueba de Fuerza de esa criatura. Si la superas, alejarás el objeto de esa criatura y lo moverás hasta 9 m en cualquier dirección, pero no más allá del alcance del conjuro.

Puedes ejercer un control más preciso de los objetos con tu agarre telequinético, como, por ejemplo, manipular una herramienta sencilla o abrir una puerta o un contenedor, guardar o sacar un objeto de un contenedor abierto o verter el contenido de un vial.

Teletransporte

Conjuración nivel 7

Tiempo de lanzamiento: 1 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 de tu elección o a un solo objeto que puedas ver dentro del alcance. Si el objetivo es un objeto, debe poder caber entero en un cubo de 3 m de lado y no puede llevarlo o vestirlo una criatura no voluntaria.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

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.

Familiaridad	Percance	Área similar	Apartado del objetivo	En el objetivo
Círculo permanente	—	—	—	01–100
Objeto asociado	—	—	—	01–100
Muy familiar	01–05	06–13	14–24	25–100
Visto esporádicamente	01–33	34–43	44–53	54–100
Visto una vez	01–43	44–53	54–73	74–100
Descripción	01–43	44–53	54–73	74–100
Destino falso	01–50	51–100	—	—

Familiaridad. "Círculo permanente" se refiere a un círculo de teletransportación permanente cuya secuencia de sellos conozcas. Por "objeto asociado" se entiende que posees un objeto tomado del destino deseado durante los últimos seis meses, como un libro de la biblioteca de un mago, ropa de cama de un dormitorio real o un trozo de mármol de la tumba secreta de un liche.

"Muy familiar" es un sitio en el que has estado muy 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" es un lugar que solo has visto una vez, quizá mediante la magia. "Descripción" es un lugar del que conoces la ubicación y el aspecto gracias a una descripción obtenida de segunda mano, quizá por un mapa.

"Destino falso" es un lugar que no existe. Es posible que trataras de escrudiñar el sanctasanctórum de un enemigo, pero que, en su lugar, vieras una ilusión, o puede que intentes teletransportarte a una ubicación familiar que ya no existe.

En el objetivo. Tu grupo y tú (o el objeto objetivo) aparecéis donde tú querías.

Apartado del objetivo. Tu grupo y tú (o el objeto objetivo) aparecéis a una distancia aleatoria del destino en una dirección al azar. La distancia respecto al objetivo es de 1d10 × 1d10 por ciento de la distancia que se debía recorrer. Por ejemplo, si estabas intentando recorrer 180 km, aterrizas lejos del objetivo y sacas 5 y 3 en los dos d10, estarías apartado del objetivo un 15 %, es decir, 27 km. Tu GM determinará al azar la dirección en la que te has desviado tirando 1d8 y designando el 1 como el norte, el 2 como el noreste, el 3 como el este y así sucesivamente siguiendo los puntos de la brújula. Si te estabas teletransportando a una ciudad costera y acabas a 27 km de ella en mar abierto, podrías tener problemas.

Área similar. Tu grupo y tú (o el objeto objetivo) acabáis en una zona diferente pero que se parece visual o temáticamente al área objetivo. Si te dirigías a tu laboratorio, por ejemplo, podrías acabar en el laboratorio de otro mago o en una tienda de suministros de alquimia que tenga muchos de los objetos y las herramientas que también tienes tú. En general, aparecerás en el espacio similar más cercano al objetivo, pero como el conjuro no tiene límite de alcance, podrías acabar en cualquier lugar del plano.

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).

Tentáculos negros

Conjuración nivel 4

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 27 m
Componentes: V, S, M (un trozo de tentáculo de un pulpo gigante o un calamar gigante)
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 conjuro, estos tentáculos convertirán la zona en terreno difícil.

Cuando una criatura entre en la zona afectada por primera vez en un turno o comience su turno allí, deberá superar una tirada de salvación de Destreza o recibirá 3d6 de daño contundente y quedará apresada por los tentáculos hasta que el conjuro termine. Una criatura que empiece su turno en la zona y siga apresada por los tentáculos recibirá 3d6 de daño contundente.

Una criatura apresada por los tentáculos puede utilizar su acción para hacer una prueba de Fuerza o Destreza (a su elección) contra tu CD de salvación de conjuros. Si la supera, se liberará.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Terremoto

Evocación nivel 8

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 150 m
Componentes: V, S, M (una pizca de tierra, un trozo de roca y un poco de arcilla)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Creas una perturbación sísmica en un punto del suelo que puedas ver dentro del alcance. Hasta que termine el conjuro, una intensa sacudida afecta al suelo en un círculo de 30 m de radio centrado en ese punto y hace temblar a las criaturas y las estructuras que estén en contacto con la tierra en esa zona.

El suelo de la zona se vuelve terreno difícil. Todas las criaturas que haya en el suelo y se estén concentrando deberán hacer una tirada de salvación de Constitución. Si la fallan, perderán la concentración.

Cuando lances este conjuro y al final de cada turno en el que mantengas la concentración, todas las criaturas que haya en el suelo en la zona deberán hacer una tirada de salvación de Destreza. Si la fallan, quedarán derribadas.

Este conjuro puede tener efectos adicionales en función del terreno de la zona, según decida tu GM.

Grietas. Se abren grietas en toda el área de efecto del conjuro al principio de tu siguiente turno tras lanzar el conjuro. Se abren un total de 1d6 de esas grietas en lugares elegidos por tu GM. 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 el lado contrario. Una criatura que esté en un punto en el que se abra 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.

Si se abre una fisura debajo de una estructura, provocará que esta se derrumbe automáticamente (consulta a continuación).

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 principio 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 y podría dañar a las criaturas cercanas. Una criatura que esté a una distancia igual a la mitad de la altura de la estructura o más cerca deberá hacer una tirada de salvación de Destreza. Si la falla, sufrirá 5d6 de daño contundente, será derribada y quedará enterrada entre los escombros. Para escapar, como acción tendrá que superar una prueba de Fuerza (Atletismo) con CD 20. Tu GM puede aumentar o reducir la CD, en función del tipo de escombros. Si la supera, la criatura sufrirá la mitad del daño y no será derribada ni quedará enterrada.

Terreno alucinatorio

Ilusionismo nivel 4

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: 90 m
Componentes: V, S, M (una piedra, una ramita y un trozo de una planta verde)
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. El aspecto de las estructuras fabricadas, el equipo y las criaturas en la zona no cambia.

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 atentamente puede intentar una prueba de Inteligencia (Investigación) contra tu CD de salvación de conjuros para distinguirla. Una criatura que perciba que es una ilusión la verá como una imagen difusa y superpuesta al terreno de detrás.

Terror

Ilusionismo nivel 3

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Lanzador (cono de 9 m)
Componentes: V, S, M (una pluma blanca o el corazón de una gallina)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Proyectas una visión fantasmal que encarna los peores miedos de tus enemigos. 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 quedarán asustadas hasta que termine el conjuro.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Mientras una criatura esté asustada por el conjuro, deberá realizar la acción de correr en todos sus turnos para alejarse de ti por la ruta más corta y segura disponible, a menos que no haya por dónde huir. Si la criatura acaba su turno en un punto desde el que no tenga línea de visión directa de ti, podrá hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si la supera, el conjuro acaba para esa criatura.

Terror abyecto

Ilusionismo nivel 9

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 36 m
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Aprovechas los terrores más profundos de un grupo de criaturas para crear seres ilusorios en sus mentes que solo ellas pueden ver. Todas las criaturas situadas en una esfera de 9 m de radio centrada en un punto de tu elección dentro del alcance deberán realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Si la fallan, quedarán asustadas hasta que termine el conjuro. La ilusión se nutre de los miedos más aterradores de las criaturas y hace realidad sus peores pesadillas como una amenaza implacable. Al final de cada uno de los turnos de una criatura asustada, esta deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría o sufrirá 4d10 de daño psíquico. Si la supera, el conjuro acaba para esa criatura.

Texto ilusorio

Ilusionismo nivel 1 (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (tinta con base de plomo que valga al menos 10 po y que se consume como parte del conjuro)
Duración: 10 días

Escribes en pergamino, papel u otro material de escritura adecuado y lo impregnas con una potente 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, puedes hacer que el texto parezca un mensaje totalmente distinto, escrito con una letra y en un idioma diferentes, 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

Nigromancia (truco)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 36 m
Componentes: V, S
Duración: 1 asalto

Creas una mano esquelética y fantasmagórica en el espacio de una criatura dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra ella para que la invada el helor de la sepultura. Si impacta, el objetivo recibirá 1d8 de daño necrótico y no podrá recuperar puntos de golpe hasta el principio de tu siguiente turno. Hasta entonces, la mano seguirá aferrada al objetivo.

Si impactas a un muerto viviente, este también tendrá desventaja en las tiradas de ataque contra ti hasta el final de tu siguiente turno.

El daño del conjuro aumenta en 1d8 cuando alcanzas el nivel 5 (2d8), el nivel 11 (3d8) y el nivel 17 (4d8).

Toque vampírico

Nigromancia nivel 3

Tiempo de lanzamiento: 1 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 que esté dentro de tu alcance. Si impacta, 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 en cada uno de tus turnos.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, el daño aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 3 que tenga el espacio que hayas empleado.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Tormenta de aguanieve

Conjuración nivel 3

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 45 m
Componentes: V, S, M (unas gotas de agua y una pizca de polvo)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Hasta que el conjuro termine, lluvia helada y aguanieve caen en un cilindro de 6 m de alto y 12 m de radio centrado en un punto de tu elección dentro del alcance. La zona está muy oscura y las llamas abiertas que haya en ella se apagan.

El suelo de la zona se cubre de hielo resbaladizo y se vuelve terreno difícil. Cuando una criatura entre en el área del conjuro por primera vez en un turno o comience su turno allí, deberá hacer una tirada de salvación de Destreza. Si la falla, caerá derribada.

Si una criatura se está concentrando en la zona del conjuro, deberá superar una tirada de salvación de Constitución contra tu CD de salvación de conjuros o perderá la concentración.

Tormenta de fuego

Evocación nivel 7

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 45 m
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Una tormenta de llamas salvajes surge en una ubicación de tu elección dentro del alcance. El área de la tormenta consta de hasta diez cubos de 3 m de lado que puedes disponer según desees, siempre y cuando cada uno de ellos tenga al menos una cara pegada a la de otro. Todas las criaturas situadas en esa zona deberán hacer una tirada de salvación de Destreza. Sufrirán 7d10 de daño de fuego si la fallan o la mitad del daño si la superan.

El fuego dañará los objetos de la zona y hará que ardan los objetos inflamables que no lleve o vista alguien. Si así lo quieres, la vida vegetal de la zona no se verá afectada por este conjuro.

Tormenta de hielo

Evocación nivel 4

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 90 m
Componentes: V, S, M (unas gotas de agua y una pizca de polvo)
Duración: Instantáneo

Una granizada de hielo duro como la piedra acribilla el suelo en un cilindro de 6 m de radio y 12 m de alto centrado en un punto dentro del alcance. Todas las criaturas situadas en ese cilindro deberán hacer una tirada de salvación de Destreza. Sufrirán 2d8 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 área de efecto de la tormenta en terreno difícil hasta el final de tu siguiente turno.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 5 o superior, el daño contundente aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 4 que tenga el espacio que hayas empleado.

Tormenta de la venganza

Conjuración nivel 9

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Vista
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Creas una nube de tormenta que se revuelve alrededor de un punto que puedas ver y se extiende hasta un radio de 108 m. En la zona estallan relámpagos, resuenan truenos y soplan fuertes vientos. Todas las criaturas que estén bajo la nube (a no más de 1500 m bajo ella) cuando aparezca deberán hacer una tirada de salvación de Constitución. Si la fallan, sufrirán 2d6 de daño de trueno y quedarán ensordecidas durante 5 minutos.

Cada asalto que mantengas la concentración en este conjuro, la tormenta produce efectos adicionales en tu turno.

Asalto 2. De la nube cae lluvia ácida. Todas las criaturas y objetos que estén debajo de ella sufrirán 1d6 de daño de ácido.

Asalto 3. Convocas seis relámpagos que surgen de la nube y golpean a seis criaturas u objetos de tu elección que estén debajo de ella. Una misma criatura o un mismo objeto no pueden ser víctimas de más de un rayo. Una criatura a la que alcance un relámpago deberá hacer una tirada de salvación de Destreza. La criatura sufre 10d6 de daño de relámpago si falla la tirada de salvación o la mitad del daño si la supera.

Asalto 4. De la nube caen bolas de granizo. Todas las criaturas que estén debajo de ella sufrirán 2d6 de daño contundente.

Asaltos 5–10. La zona bajo la nube se ve asolada por vendavales y aguanieve. El área se vuelve terreno difícil y está muy oscura. Todas las criaturas

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

que estén allí sufren 1d6 de daño de frío. No se pueden realizar ataques con arma a distancia en esa área. El viento y la lluvia cuentan como una distracción grave a efectos de mantener la concentración en conjuros. Por último, las ráfagas de viento fuerte (de 30 a 75 km/h) dispersan automáticamente la niebla, la bruma y cualquier fenómeno similar que se produzca en la zona, tanto natural como mágico.

Tormenta de meteoritos

Evocación nivel 9

Tiempo de lanzamiento: 1 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 punto que elijas deberán hacer una tirada de salvación de Destreza. La esfera se propaga más allá de las esquinas. 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 explosiones de fuego solo se verán afectadas por una.

El conjuro dañará los objetos de la zona y hará que ardan los objetos inflamables que no lleve o vista alguien.

Trepar cual arácnido

Transmutación nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 1 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 boca abajo 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 caminando.

Truco de la cuerda

Transmutación nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (extracto de maíz en polvo y un trozo enrollado de pergamino)
Duración: 1 hora

Tocas un trozo de cuerda de hasta 18 m de largo. A continuación, un extremo de esa cuerda se eleva en el aire hasta que toda queda perpendicular al suelo. En la parte superior de la cuerda, una entrada invisible se abre a un espacio extradimensional que dura hasta que el conjuro termine.

Para llegar al espacio extradimensional es necesario trepar hasta la parte superior de la cuerda. En dicho espacio caben hasta ocho criaturas de tamaño Mediano o más pequeñas. Se puede tirar de la cuerda para introducirla en el espacio, con lo que desaparecerá de la vista fuera de él.

Los ataques y los conjuros no pueden atravesar la entrada del espacio extradimensional, ni hacia dentro ni hacia fuera, pero las criaturas del interior pueden ver lo que sucede fuera a través de una ventana de 0,9 m por 1,5 m centrada en la cuerda.

Todo lo que esté dentro del espacio extradimensional caerá fuera cuando el conjuro termine.

Urna mágica

Nigromancia nivel 6

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S, M (una gema, un cristal, un relicario u otro recipiente ornamental 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 puedes moverte o usar 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 deberá hacer una tirada de

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

salvación 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 intentar volver a poseerlo durante 24 horas.

En cuanto posees el cuerpo de una criatura, lo controlas. Tu perfil se sustituye por el de esa criatura, aunque conservas tu alineamiento y tus puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma. Conservas los beneficios de tus rasgos de clase. Si el objetivo tiene niveles de clase, no puedes usar ninguno de sus rasgos de clase.

Por su parte, el alma de la criatura poseída puede percibir desde el recipiente usando sus propios sentidos, pero no puede moverse ni realizar ninguna acción.

Mientras posees un cuerpo, puedes usar tu acción 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 inmediatamente. Si tu cuerpo está a más de 30 m de ti o está muerto cuando intentes volver a él, 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 nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S, M (una pizca de talco y una cantidad mínima de plata en polvo)
Duración: 1 hora

Hasta que termine el conjuro, ves a las criaturas y los objetos invisibles como si fueran visibles y puedes ver en el Plano Etéreo. Las criaturas y los objetos etéreos tienen una apariencia fantasmal y translúcida.

Viajar con el viento

Transmutación nivel 6

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: 9 m
Componentes: V, S, M (fuego y agua bendita)
Duración: 8 horas

Tú y hasta diez criaturas voluntarias que puedas ver dentro del alcance asumís una forma gaseosa hasta que termine el conjuro y tenéis la apariencia de jirones de nubes. En esta forma de nube, una criatura tiene una velocidad volando de 90 m y resistencia al daño de las armas no mágicas. Las únicas acciones que puede realizar una criatura en esta forma son la acción de correr o volver a su forma normal. Recuperar la forma normal lleva 1 minuto, tiempo durante el cual la criatura está incapacitada y no se puede mover. Hasta que el conjuro termine, una criatura puede volver a adoptar la forma de nube, lo que también supone 1 minuto de transformación.

Si una criatura 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 nivel 6

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 3 m
Componentes: V, S
Duración: 1 asalto

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 nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (un par de anillos de platino con un valor de al menos 50 po cada uno que debéis llevar puestos tanto tú como el objetivo hasta que acabe el conjuro)
Duración: 1 hora

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Este conjuro protege a una criatura voluntaria a la que toques y crea una conexión mística entre vosotros 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 o si utilizas una acción para finalizarlo.

Visión en la oscuridad

Transmutación nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (una pizca de zanahoria seca o un ágata)
Duración: 8 horas

Tocas a una criatura voluntaria para concederle la capacidad de ver en la oscuridad. Hasta que termine el conjuro, tendrá visión en la oscuridad hasta 18 m.

Visión veraz

Adivinación nivel 6

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (un ungüento para los ojos que cueste 25 po, hecho con hongos pulverizados, azafrán y grasa, y que se consume como parte del conjuro)
Duración: 1 hora

Este conjuro concede a la criatura voluntaria que toques la capacidad de ver las cosas como son realmente. Hasta que termine el conjuro, tendrá visión verdadera, percibirá las puertas secretas ocultas por la magia y podrá ver en el Plano Etéreo, todo hasta una distancia de 36 m.

Volar

Transmutación nivel 3

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (una pluma del ala de cualquier pájaro)
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Tocas a una criatura voluntaria. Hasta que termine el conjuro, el objetivo consigue una velocidad volando de 18 m. Cuando el conjuro acabe, el objetivo caerá si aún está en el aire, excepto si puede detener la caída.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 3 que tenga el espacio que hayas empleado.

Zancada prodigiosa

Transmutación nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 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.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio que hayas empleado.

Zona de la verdad

Encantamiento nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 1 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 de tu elección 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 deberá hacer una tirada de salvación de Carisma. Si la falla, no podrá decir una mentira voluntariamente mientras esté en el radio del conjuro. Tú sabes si una criatura supera o falla su tirada de salvación.

Una criatura afectada es consciente del conjuro y, por lo tanto, puede evitar responder a preguntas a las que normalmente respondería con una mentira. Dicha criatura puede dar respuestas evasivas siempre y cuando esté en los límites de la verdad.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Trampas

Casi cualquier lugar puede ocultar una trampa. Un mal paso en una vieja tumba podría activar una serie de hojas giratorias que atraviesen armaduras y huesos. Esas enredaderas de aspecto inofensivo que cuelgan en la entrada de una cueva podrían agarrar y asfixiar a cualquiera que las atraviese. Una red escondida entre los árboles podría caer sobre unos viajeros que pasen bajo ella. En un juego de fantasía, los aventureros incautos pueden morir por una caída, arder vivos o ser víctima de una andanada de dardos envenenados.

Una trampa puede ser de naturaleza mecánica o mágica. Las **trampas mecánicas** incluyen pozos, trampas de flecha, piedras que caen, estancias que se inundan, cuchillas giratorias o cualquier cosa que se active mediante un mecanismo. Las **trampas mágicas** son conjuros o dispositivos basados en la magia. Los dispositivos de base mágica ponen en marcha efectos de conjuros al activarse, mientras que las trampas de conjuro son conjuros como *glifo custodio* y *símbolo* que funcionan como trampas.

Trampas dentro del juego

Cuando unos aventureros se topan con una trampa, debes entender cómo se activa dicha trampa y lo que hace, así como la posibilidad de que los personajes la detecten para desactivarla o esquivarla.

Activar una trampa

La mayoría de las trampas se activan cuando una criatura va a algún lugar o toca algo que el creador de la trampa quería proteger. Los activadores comunes incluyen pisar una placa de presión o una sección falsa del suelo, tropezar con un cable trampa, girar el pomo de una puerta y usar la llave equivocada en una cerradura. Las trampas mágicas suelen prepararse para que se activen cuando una criatura entre en una zona o toque un objeto. Algunas de estas (como el conjuro *glifo custodio*) tienen condiciones de activación más complicadas, como una contraseña que impide que la trampa se dispare.

Detectar y desactivar una trampa

Generalmente, una inspección detenida permite percibir algún elemento de una trampa. Los personajes podrían darse cuenta de que una baldosa desnivelada oculta una placa de presión, detectar el brillo que se refleja en un cable trampa, percibir unos pequeños orificios en las paredes de las que saldrán chorros de fuego o detectar de cualquier otra forma algo que señale la presencia de una trampa.

La descripción de una trampa especifica las pruebas y las CD necesarias para detectarla, desactivarla o ambas cosas. Un personaje que esté buscando una trampa de manera activa puede intentar una prueba de Sabiduría (Percepción) contra la CD de la trampa. También puedes comparar la CD para detectar la trampa con la puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de cada personaje para determinar si alguien del grupo percibe dicha trampa al pasar. Si los aventureros detectan una trampa antes de activarla, podrían ser capaces de desactivarla, bien permanentemente o bien el tiempo suficiente como para atravesarla. Puedes pedir una prueba de Inteligencia (Investigación) para que un personaje deduzca lo que se debe hacer, seguida de una prueba de Destreza con herramientas de ladrón para realizar el desmontaje.

Cualquier personaje puede intentar una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) para detectar o desactivar una trampa mágica, además de cualquier otra prueba indicada en la descripción de dicha trampa. Las CD son las mismas, independientemente de la prueba que se use. Además, el conjuro *disipar magia* tiene posibilidades de desactivar la mayoría de las trampas mágicas. La descripción de una trampa mágica proporciona la CD para la prueba de característica hecha cuando se usa *disipar magia*.

En la mayoría de los casos, la descripción de una trampa es lo suficientemente clara como para que sepas si las acciones de un personaje le permiten localizar una trampa o desmontarla. Como casi siempre, no permitas que la tirada de un dado dé al traste con una interpretación inteligente y una buena planificación. Usa el sentido común y emplea la descripción de la trampa para decidir qué sucede. Ningún diseño puede prever todas las acciones que quizá intenten los personajes.

Si una acción revelaría claramente que hay una trampa, deberías permitir que un personaje la descubra sin tener que realizar una prueba de característica. Por ejemplo, si un personaje levanta una alfombra bajo la que se oculta una placa de presión, habrá encontrado el activador de la trampa sin necesidad de ninguna prueba.

Desactivar trampas puede ser algo más complicado. Piensa en un cofre del tesoro que tenga una trampa. Si se abre el cofre sin tirar antes de las dos asas de sus lados, un mecanismo del interior lanza una andanada de agujas envenenadas contra

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

cualquiera que esté delante. Tras inspeccionar el cofre y hacer algunas pruebas, los personajes siguen sin saber si hay una trampa. En lugar de limitarse a abrir el cofre, colocan un escudo delante de él y lo abren desde lejos con una vara de hierro. En este caso, la trampa se activa igualmente, pero las agujas se clavan en el escudo y no les causan ningún daño.

A menudo, las trampas se diseñan con mecanismos que permiten desactivarlas o eludirlas. Los monstruos inteligentes que colocan trampas en sus guaridas o cerca de ellas necesitan formas de esquivarlas sin sufrir daños. Dichas trampas pueden tener palancas ocultas que desactiven sus activadores o una puerta secreta que oculte un pasaje que permita sortear la trampa.

Efectos de las trampas

Los efectos de las trampas pueden ser desde molestos hasta letales mediante el uso de elementos como flechas, estacas, cuchillas, veneno, gas tóxico, ráfagas de fuego y pozos profundos. Las trampas más letales combinan varios elementos para matar, herir, atrapar o expulsar a cualquier criatura que tenga la mala suerte de activarla. La descripción de cada trampa especifica lo que pasa cuando se activa.

El bonificador de ataque de una trampa, la CD de salvación para resistir sus efectos y el daño que causa pueden variar dependiendo de su gravedad. Usa las tablas "CD de salvación y bonificadores de ataque de las trampas" y "Gravedad del daño por nivel" para obtener sugerencias basadas en tres niveles de gravedad de las trampas.

Una trampa diseñada para ser un **contratiempo** rara vez matará o dañará gravemente a los personajes de los niveles indicados, mientras que una **peligrosa** es probable que produzca daños graves (e incluso la muerte) a los personajes de esos niveles. Por su parte, una trampa **mortal** es probable que mate a los personajes de los niveles mostrados.

CD de salvación y bonificadores de ataque de las trampas

Gravedad de la trampa	CD de salvación	Bonificador de ataque
Contratiempo	10–11	De +3 a +5
Peligrosa	12–15	De +6 a +8
Mortal	16–20	De +9 a +12

Gravedad del daño por nivel

Nivel del personaje	Contratiempo	Peligrosa	Mortal
1–4	1d10	2d10	4d10
5–10	2d10	4d10	10d10
11–16	4d10	10d10	18d10
17–20	10d10	18d10	24d10

Trampas complejas

Las trampas complejas funcionan como las normales, excepto que, una vez activadas, ejecutan una serie de acciones cada asalto. Eso hace que lidiar con una de ellas sea más parecido a un encuentro de combate.

Cuando se active una trampa compleja, tira iniciativa por ella. Su descripción incluirá un bonificador de iniciativa. En su turno, la trampa se vuelve a activar y, a menudo, realiza una acción. Puede realizar varios ataques contra los intrusos, crear un efecto que cambie con el paso del tiempo o producir algún otro tipo de desafío dinámico. Por lo demás, una trampa compleja se puede detectar y desactivar o eludir de las formas habituales.

Por ejemplo, si una trampa provoca que una sala se inunde lentamente, funcionará mejor como trampa compleja. En su turno, el nivel del agua sube y, tras varios asaltos, la estancia queda completamente inundada.

Trampas de ejemplo

En esta sección se incluyen diferentes trampas mágicas y mecánicas con distintos niveles de letalidad, presentadas en orden alfabético.

Aguja envenenada

Trampa mecánica

Hay una aguja envenenada oculta en la cerradura de un cofre del tesoro o en algo que una criatura podría querer abrir. Si este objeto se abre sin la llave adecuada, la aguja se dispara y administra una dosis de veneno.

Cuando se activa la trampa, la aguja se extiende 7,5 cm desde la cerradura. Una criatura dentro del alcance recibirá 1 de daño perforante más 11 (2d10) de daño de veneno, y deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 15 o quedará envenenada durante 1 hora.

Si un personaje supera una prueba de Inteligencia (Investigación) con CD 20, se dará cuenta de que hay una trampa por las alteraciones que se han efectuado en la cerradura para meter dicha trampa en ella. Para desactivar la trampa, se debe superar una prueba de Destreza con CD 15 usando herramientas de ladrón, lo que permitirá extraer la aguja

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

de la cerradura. Si se falla esta tirada, la trampa se activará.

Dardos envenenados

Trampa mecánica

Cuando una criatura pisa una placa de presión oculta, unos dardos envenenados salen despedidos de unos tubos con resortes o presurizados, astutamente escondidos entre las paredes circundantes. En una misma zona podría haber varias placas de presión, cada una conectada a su propio juego de dardos.

Los diminutos orificios de las paredes pueden estar ocultos por el polvo y las telarañas o camuflados entre bajorrelieves, murales o frescos que adornen las paredes. La CD para detectarlos es 15. Si un personaje supera una prueba de Inteligencia (Investigación) con CD 15, podrá deducir que hay una placa de presión por las diferencias entre el mortero y la piedra usados para crearla con el suelo que la rodea. Si se introduce un pincho de hierro u otro objeto bajo la placa de presión, se impedirá que se active la trampa. También se pueden rellenar los orificios con tela o cera para que no se disparen los dardos de su interior.

La trampa se activa si se sitúan más de 10 kg de peso sobre la placa de presión, lo que causa que se lancen cuatro dardos. Cada dardo hace un ataque a distancia con un bonificador de +8 contra un objetivo al azar a 3 m o menos de la placa de presión (la visión no influye en esta tirada de ataque). Si no hay objetivos en la zona, los dardos no impactan contra nada. Un objetivo que reciba un impacto recibirá 2 (1d4) de daño perforante y deberá hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 15; sufrirá 11 (2d10) de daño de veneno si la falla o la mitad del daño si la supera.

Esfera de aniquilación

Trampa mágica

Una oscuridad mágica e impenetrable llena las fauces abiertas de un rostro de piedra tallado en una pared. La boca tiene un diámetro de 60 cm y es más o menos circular. De ella no surge ningún sonido, ninguna luz puede iluminar su interior y cualquier materia que entra en ella se destruye al instante.

Si se supera una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) con CD 20, se averiguará que la boca contiene una *esfera de aniquilación* que no se puede controlar ni mover, pero que, por lo demás, es idéntica a una *esfera de aniquilación* normal.

Algunas versiones de la trampa incluyen un encantamiento en el rostro de piedra, como que las criaturas especificadas sientan un impulso irresistible de acercarse a él e introducirse en la boca. Por lo demás, este efecto es igual al aspecto *simpatía* del conjuro *antipatía/simpatía*. Un conjuro *disipar magia* (CD 18) lanzado con éxito eliminará este encantamiento.

Esfera rodante

Trampa mecánica

Si se colocan 10 kg o más sobre la placa de presión de esta trampa, se abre una trampilla oculta en el techo y se suelta una esfera rodante de piedra sólida de 3 m de diámetro.

Un personaje puede detectar la trampilla y la placa de presión si supera una prueba de Sabiduría (Percepción) con CD 15. Si inspecciona el suelo y supera una prueba de Inteligencia (Investigación) con CD 15, descubrirá ciertas diferencias entre el mortero y la piedra que le indicarán que hay una placa de presión. Si se realiza la misma prueba para inspeccionar el techo, se percibirán variaciones en la mampostería que permitirán descubrir la trampilla. Si se introduce un pincho de hierro u otro objeto bajo la placa de presión, se impedirá que se active la trampa.

Si la esfera se activa, todas las criaturas presentes deberán tirar iniciativa, al igual que la esfera, que contará con un bonificador de +8. En su turno, se mueve 18 m en línea recta. La esfera puede atravesar los espacios de las criaturas y estas pueden atravesar el de la esfera tratándolo como terreno difícil. Siempre que la esfera entre en el espacio de una criatura o que una criatura entre en el de la esfera mientras esté rodando, esa criatura deberá superar una tirada de salvación de Destreza con CD 15 o sufrirá 55 (10d10) de daño contundente y será derribada.

La esfera se detiene al chocar contra una pared o una barrera similar. No puede doblar esquinas, pero si quienes construyeron la mazmorra eran gente astuta, podrían haber incorporado suaves giros peraltados entre un pasadizo y otro que permitirán a la esfera seguir rodando.

Como acción, una criatura a 1,5 m o menos de la esfera puede intentar frenarla, para lo que deberá realizar una prueba de Fuerza con CD 20. Si la supera, la velocidad de la esfera se reducirá en 4,5 m. Si se reduce a 0, dejará de moverse y ya no supondrá ninguna amenaza.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Estatua que escupe fuego

Trampa mágica

Esta trampa se activa cuando un intruso pisa una placa de presión oculta, lo que provoca que una estatua cercana exhale una llamarada. La estatua puede ser de cualquier cosa, como un dragón o un mago lanzando un conjuro.

Detectar la placa de presión o las leves marcas de quemaduras en suelos y paredes tiene una CD de 15. Un conjuro o cualquier otro efecto capaz de percibir la presencia de magia, como *detectar magia*, revelará un aura de magia de evocación alrededor de la estatua.

La trampa se activa si se sitúan más de 10 kg de peso sobre la placa de presión, lo que causa que la estatua lance un cono de fuego de 9 m. Todas las criaturas situadas en la trayectoria del fuego deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 13; sufrirán 22 (4d10) de daño de fuego si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Si se introduce un pincho de hierro u otro objeto bajo la placa de presión, se impedirá que se active la trampa. Además, un conjuro *disipar magia* (CD 13) lanzado con éxito sobre la estatua destruirá la trampa.

Pozos

Trampa mecánica

A continuación hay cuatro trampas de pozo básicas.

Pozo sencillo. Una trampa de pozo sencilla es tan solo un agujero excavado en el suelo, cubierto por una tela grande fijada en los bordes y camuflado con tierra y escombros.

La CD para detectarlo es 10. Cualquiera que pise la tela caerá, arrastrará dicha tela al interior del pozo y sufrirá una cantidad de daño que dependerá de la profundidad (generalmente es de 3 m, pero algunos pozos son más profundos).

Pozo escondido. Este pozo está tapado por un material idéntico al del suelo que lo rodea.

Si se supera una prueba de Sabiduría (Percepción) con CD 15, se advertirá que no hay pisadas sobre la sección del suelo que conforma la cubierta del pozo. Para confirmar que esa sección del suelo realmente tapa un pozo, es necesario superar una prueba de Inteligencia (Investigación) con CD 15.

Cuando una criatura pisa la zona, se abre de golpe como una trampilla y el intruso cae al pozo de debajo, que suele tener entre 3 y 6 m de profundidad, aunque pueden ser más.

Una vez detectada la trampa de pozo, se puede introducir un pincho de hierro o un objeto similar entre la trampilla y el suelo de alrededor para impedir que se abra y poder cruzar sin peligro. Esta trampilla también se puede mantener cerrada mágicamente mediante el conjuro *cerradura arcana* u otro efecto mágico similar.

Pozo que se cierra. Esta trampa de pozo es idéntica a la del pozo escondido, excepto que la trampilla que cubre el pozo incluye un resorte. Cuando una criatura cae al pozo, la trampilla se cierra de golpe y deja a la víctima atrapada dentro.

Para abrir la trampilla hace falta superar una prueba de Fuerza con CD 20, aunque también se puede hacer pedazos. Un personaje que esté en el pozo puede intentar desactivar el mecanismo con resorte desde el interior, para lo que deberá superar una prueba de Destreza con CD 15 usando herramientas de ladrón, siempre que tenga el mecanismo a su alcance y pueda ver. En algunos casos, hay un mecanismo (generalmente oculto tras una puerta secreta cercana) que abre el pozo.

Pozo con pinchos. Se trata de una trampa compuesta por un pozo sencillo, escondido o que se cierra, en cuyo fondo hay unas puntiagudas estacas de madera o hierro. Si una criatura cae al pozo, recibirá 11 (2d10) de daño perforante por las estacas, además del daño por la caída. Existen versiones más terribles en las que las estacas están impregnadas de veneno. En ese caso, cualquiera que reciba daño perforante por las estacas deberá hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 13; sufrirá 22 (4d10) de daño de veneno si la falla o la mitad del daño si la supera.

Red que cae

Trampa mecánica

Esta trampa usa un cable que, al tocarlo, suelta una red suspendida del techo.

El cable trampa está a 7,5 cm del suelo y se extiende entre dos columnas o árboles, mientras que la red está oculta por telarañas o follaje. La CD para detectar ambos es 10. Para desarmar el cable trampa sin peligro, se debe superar una prueba de Destreza con CD 15 usando herramientas de ladrón. Un personaje que carezca de estas herramientas puede intentar la prueba con desventaja usando cualquier arma o herramienta con filo. Si la falla, la trampa se activará.

Cuando se activa la trampa, la red se suelta y cubre un área cuadrada de 3 m de lado. Quienes estén en esa zona quedarán atrapados bajo la red y, si no superan una tirada de salvación de Fuerza con CD 10, también serán derribados. Una criatura puede emplear su acción para hacer una prueba

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

de Fuerza con CD 10. Si tiene éxito, podrá liberarse a sí misma o a otra criatura dentro de su alcance. La red tiene una CA de 10 y 20 puntos de golpe. Si se le causan 5 de daño cortante a la red (CA 10), se destruye una sección cuadrada de 1,5 m de lado y cualquier criatura atrapada en esa sección quedará liberada.

Techo que se hunde

Trampa mecánica

Esta trampa usa un cable que, cuando se toca, hace que se hundan los soportes que mantienen en su sitio una parte del techo.

El cable trampa está a 7,5 cm del suelo y se extiende entre dos travesaños de soporte. La CD para detectarlo es 10. Para desactivar el cable trampa sin peligro, se debe superar una prueba de Destreza con CD 15 usando herramientas de ladrón. Un personaje que carezca de estas herramientas puede intentar la prueba con desventaja usando cualquier arma o herramienta con filo. Si la falla, la trampa se activará.

Cualquiera que inspeccione los travesaños podrá determinar con facilidad que están simplemente calzados en su sitio, sin fijar al suelo. Como acción, un personaje puede derribar un travesaño para que la trampa se active.

El techo que hay sobre el cable trampa se encuentra en mal estado y cualquiera que lo vea podrá ver que corre el riesgo de desplomarse.

Cuando se activa la trampa, el techo inestable se hunde. Todas las criaturas en el área bajo la sección inestable tendrán que realizar una tirada de salvación de Destreza con CD 15; sufrirán 22 (4d10) de daño contundente si la fallan o la mitad del daño si la superan. Una vez activada la trampa, el suelo de la zona se llena de escombros y se convierte en terreno difícil.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Enfermedades

El reino se ve asolado por una plaga y los aventureros parten en busca de una cura. Poco después de salir de una antigua tumba que llevaba siglos cerrada, una aventurera nota los efectos de una enfermedad que la consume. Por sus ofensas a un Poder Oscuro, un brujo contrae una extraña afección que se propaga siempre que lanza conjuros.

Un brote sin importancia podría suponer una mínima merma de los recursos del grupo que se puede solucionar con un conjuro *restablecimiento menor*. Sin embargo, una epidemia grave podría dar origen a una o más aventuras en las que los personajes deban buscar una cura, impedir que la enfermedad se propague y hacer frente a las consecuencias.

Una enfermedad que haga algo más que infectar a unos pocos miembros del grupo es un buen elemento dramático para iniciar una trama. Las reglas ayudan a describir los efectos de la enfermedad y cómo se puede curar, pero no hay un conjunto de reglas comunes para determinar cómo se comportan todas las enfermedades. Las enfermedades pueden afectar a cualquier criatura y una afección en concreto podría o no transmitirse de una raza o de un tipo de criatura a otro. Una plaga podría afectar solamente a los autómatas o los muertos vivientes y otra asolar a una comunidad de medianos sin suponer problema alguno para otras razas. Lo que importa es la historia que deseas contar.

Enfermedades de ejemplo

Las enfermedades descritas aquí son ejemplos de distintas formas en las que estas pueden comportarse en el juego. No dudes en alterar las CD de las tiradas de salvación, los tiempos de incubación, los síntomas o cualquier otra característica para adaptarlas a tus campañas.

Fiebre carcajeante

Esta enfermedad afecta a los humanoides, pero los gnomos, sorprendentemente, son inmunes a ella. Las víctimas padecen frecuentes ataques de risa enloquecida, que son los que dan el nombre a la enfermedad y a su siniestro apodo: “los alaridos”.

Los síntomas se manifiestan 1d4 horas tras la infección e incluyen fiebre y desorientación. Las criaturas infectadas suman 1 nivel de cansancio, que no se puede eliminar hasta que se cura la enfermedad.

Cualquier suceso que provoque una gran tensión en la criatura infectada (como un combate, recibir daño, experimentar miedo o sufrir una pesadilla) la obligará a hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 13. Si la falla, recibirá 5 (1d10) de daño psíquico y quedará incapacitada por una risa enloquecida durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, podrá librarse tanto de las carcajadas como del estado de incapacitada.

Cualquier criatura humanoide que empiece su turno a 3 m o menos de una criatura infectada mientras sufre un ataque de risa deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 10 o también se infectará. En cuanto una criatura supera esta tirada, es inmune a la risa enloquecida de esa criatura infectada en concreto durante 24 horas.

Al final de cada descanso largo, una criatura infectada puede hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 13. Si la supera, la CD para esta tirada de salvación y para la tirada de salvación para evitar un ataque de risa loca se reduce en 1d6. Cuando la CD de la tirada de salvación se reduce a 0, la criatura se recupera de la enfermedad. Si una criatura falla tres de estas tiradas de salvación, será víctima de una locura indefinida determinada al azar, como se describe más adelante.

Plaga de las alcantarillas

El término “plaga de las alcantarillas” engloba una amplia variedad de enfermedades que tienen su origen en alcantarillas, montones de basura y aguas pantanosas estancadas, y que a veces transmiten criaturas que habitan en esas zonas, como ratas y otyughs.

Si una criatura humanoide es víctima del mordisco de una criatura portadora de la enfermedad o entra en contacto con basura o vísceras contaminadas por ella, tendrá que superar una tirada de salvación de Constitución con CD 11 o quedará infectada.

Los síntomas de la plaga de las alcantarillas comienzan a manifestarse en una criatura infectada al cabo de 1d4 días e incluyen fatiga y calambres. La criatura infectada sumará 1 nivel de cansancio, recuperará solo la mitad de los puntos de golpe habituales al utilizar Dados de Golpe y no recuperará puntos de golpe tras un descanso largo.

Tras cada descanso largo, una criatura infectada deberá hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 11. Si la falla, sumará 1 nivel de cansancio. Si la supera, su nivel de cansancio disminuirá en 1.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Si una tirada de salvación superada reduce el nivel de cansancio de la criatura infectada por debajo de 1, se recuperará de la enfermedad.

Vista podrida

Esta dolorosa infección provoca hemorragias oculares y, al final, deja a la víctima completamente ciega.

Una bestia o un humanoide que beba agua contaminada con vista podrida deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 15 o se infectará. Un día después de contraer la enfermedad, empezará a ver borroso. La criatura sufrirá un penalizador de −1 en todas las tiradas de ataque y las pruebas de característica que dependan de la vista. Al final de cada descanso largo tras la aparición de los síntomas, el penalizador aumentará en 1. Cuando llegue a −5, la víctima quedará cegada hasta que le devuelvan la vista con un conjuro como *curar* o *restablecimiento menor*.

La vista podrida se puede curar mediante una flor rara llamada "ojorradiante", que crece en algunos pantanos. Un personaje que tenga competencia con útiles de herborista tardará 1 hora en preparar una dosis de ungüento a partir de estas flores. Si se aplica en los ojos antes de un descanso largo, una dosis impide que la enfermedad se agrave tras ese descanso y, tras la aplicación de tres dosis, el ungüento cura la enfermedad por completo.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Locura

En una campaña normal, los personajes no enloquecen por los horrores a los que deben enfrentarse y la violencia que provocan día a día, pero a veces la tensión de ser aventurero puede ser una carga demasiado pesada. Si tu campaña tiene una marcada temática de terror, la locura podría ser una forma de reforzar ese aspecto y destacar la naturaleza extremadamente terrorífica de las amenazas a las que se enfrentan los aventureros.

Volverse loco

Diversos efectos mágicos pueden provocar locura en una mente habitualmente estable. Algunos conjuros, como *contactar con otro plano* y *símbolo*, también pueden desequilibrar a un aventurero cuerdo. Si lo deseas, usa las reglas sobre la locura de este apartado en lugar de los efectos que aparecen en las descripciones de esos conjuros. También ciertos venenos, enfermedades y efectos planares, como el viento psíquico o los vientos huracanados de Pandemónium, pueden conducir a la locura. E incluso hay artefactos que pueden fracturar la mente de un personaje que los use o se sintonice con ellos.

Para resistirse a un efecto que provoque locura, generalmente se necesita una tirada de salvación de Sabiduría o de Carisma.

Efectos de la locura

La locura puede ser a corto plazo, a largo plazo o indefinida. Los efectos más cotidianos suelen provocar una locura a corto plazo que solo dura unos minutos. Los más aterradores o algunos acumulativos pueden traducirse en una locura a largo plazo o indefinida.

Un personaje afectado por una **locura a corto plazo** estará sujeto a un efecto de la tabla "Locura a corto plazo" durante 1d10 minutos.

Un personaje afectado por una **locura a largo plazo** estará sujeto a un efecto de la tabla "Locura a largo plazo" durante 1d10 × 10 horas.

Un personaje víctima de **locura indefinida** sufrirá un nuevo defecto de la tabla "Locura indefinida" que durará hasta que se cure.

Locura a corto plazo

d100	Efecto (dura 1d10 minutos)
01–20	El personaje se encierra en su mente y queda paralizado. El efecto termina si recibe cualquier daño.
21–30	El personaje queda incapacitado y pasa toda la duración del efecto gritando, riendo o llorando.
31–40	El personaje queda asustado y debe usar su acción y su movimiento cada asalto para huir de la fuente de su miedo.
41–50	El personaje comienza a balbucear y es incapaz de hablar de modo normal y de lanzar conjuros.
51–60	El personaje debe usar su acción en cada asalto para atacar a la criatura más cercana.
61–70	El personaje experimenta unas alucinaciones vívidas y tiene desventaja en las pruebas de característica.
71–75	El personaje hace todo lo que le diga cualquier otra persona, siempre que no sea algo evidentemente autodestructivo.
76–80	El personaje experimenta un ansia incontrolable por ingerir algo raro, como tierra, limo o vísceras.
81–90	El personaje queda aturdido.
91–100	El personaje cae inconsciente.

Locura a largo plazo

d100	Efecto (dura 1d10 × 10 horas)
01–10	El personaje se siente obligado a repetir la misma actividad una y otra vez, como lavarse las manos, tocar cosas, rezar o contar monedas.
11–20	El personaje experimenta unas alucinaciones vívidas y tiene desventaja en las pruebas de característica.
21–30	El personaje sufre una paranoia extrema y tiene desventaja en las pruebas de Carisma y Sabiduría.
31–40	El personaje se siente intensamente asqueado de algo (generalmente, la fuente de su locura), como si le afectara el efecto de antipatía del conjuro antipatía/simpatía.
41–45	El personaje experimenta un intenso delirio. Elige una poción y el personaje imaginará que está bajo sus efectos.
46–55	El personaje cree firmemente que algo es su "amuleto de la suerte" (que puede ser una persona o un objeto) y tiene desventaja en las tiradas de ataque, las pruebas de característica y las tiradas de salvación si está a más de 9 m de su amuleto.
56–65	El personaje queda cegado (25 %) o ensordecido (75 %).
66–75	El personaje sufre temblores o tics incontrolables que le suponen sufrir desventaja en las tiradas de ataque, las pruebas de característica y las tiradas de salvación que impliquen la Fuerza o la Destreza.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

d100	Efecto (dura 1d10 × 10 horas)
76–85	El personaje sufre amnesia parcial. Sabe quién es y conserva los atributos raciales y los rasgos de clase, pero no reconoce a otras personas ni recuerda nada de lo que le sucediera antes de verse afectado por la locura.
86–90	Siempre que el personaje sufra daño, deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 15 o quedará afectado como si hubiera fallado una tirada de salvación contra el conjuro confusión. El efecto de la confusión dura 1 minuto.
91–95	El personaje pierde la capacidad de hablar.
96–100	El personaje cae inconsciente y no se le puede despertar ni zarandeándolo ni causándole daño.

Locura indefinida

d100	Defecto (dura hasta que se cura)
01–15	“Estar borracho me mantiene cuerdo”.
16–25	“Me quedo todo lo que encuentro”.
26–30	“Intento parecerme más a alguien que conozco y copio su forma de vestir, sus gestos y su nombre”.
31–35	“Debo retorcer la verdad, exagerar o mentir directamente para resultarle interesante a otra gente”.
36–45	“Lo único que me interesa es conseguir mi objetivo e ignoraré todo lo demás para lograrlo”.
46–50	“Me resulta difícil preocuparme por lo que sucede a mi alrededor”.
51–55	“No me gusta la forma en la que la gente me juzga todo el tiempo”.
56–70	“Soy la persona más lista, sabia, fuerte, rápida y hermosa que conozco”.
71–80	“No tengo duda de que me persiguen unos enemigos poderosos y sus agentes están allá donde voy. Me observan todo el tiempo, lo sé”.
81–85	“Solo hay una persona en quien puedo confiar. Y solo yo puedo ver a este amigo especial”.
86–95	“No me puedo tomar nada en serio. Cuanto más grave es la situación, más divertida me parece”.
96–100	“He descubierto que realmente me gusta matar gente”.

Curar la locura

Un conjuro *calmar emociones* puede suprimir los efectos de la locura, mientras que un *restablecimiento menor* puede librar a un personaje de una locura a corto o largo plazo. En función del origen de la locura, también pueden resultar útiles los conjuros *disipar el bien y el mal* y *levantar maldición*. Para que un personaje se cure de una locura indefinida, se necesita un conjuro *restablecimiento mayor* o una magia más poderosa.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Objetos

Cuando los personajes tienen que cortar una cuerda, hacer añicos una ventana o destrozar el ataúd de un vampiro, la única regla general es esta: con el tiempo suficiente y las herramientas adecuadas, los aventureros pueden destruir cualquier cosa que se pueda destruir. A la hora de decidir si un personaje logra dañar un objeto, aplica el sentido común. ¿Un guerrero puede atravesar un trozo de un muro de piedra con una espada? No, es probable que la espada se rompa antes que el muro.

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

Perfiles de los objetos

Si el tiempo es importante, puedes asignar una Clase de Armadura y puntos de golpe a un objeto que se pueda destruir. También puedes dotarlo de inmunidades, resistencias y vulnerabilidades a tipos específicos de daño.

Clase de Armadura. La Clase de Armadura de un objeto mide lo difícil que es causarle daño al golpearlo (porque dicho objeto no puede apartarse). La tabla "Clase de Armadura de objetos" sugiere distintos valores de CA para diferentes sustancias.

Clase de Armadura de objetos

Sustancia	CA
Tela, papel, cuerda	11
Cristal, vidrio, hielo	13
Madera, hueso	15
Piedra	17
Hierro, acero	19
Mithral	21
Adamantina	23

Puntos de golpe. Los puntos de golpe de un objeto miden cuánto daño puede soportar antes de perder su integridad estructural. Los objetos resistentes tienen más puntos de golpe que los frágiles. Igualmente, los objetos grandes tienden a tener más puntos de golpe que los pequeños, a menos que romper una parte pequeña del objeto tenga el mismo efecto que romperlo entero. La tabla "Puntos de golpe de objetos" sugiere puntos de golpe para objetos frágiles y resistentes de tamaño Grande o más pequeño.

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, ventana de 3 × 3 m)	5 (1d10)	27 (5d10)

Objetos Enormes y Gargantuescos. Las armas normales de poco sirven contra muchos objetos Enormes y Gargantuescos, como una estatua colosal, una enorme columna de piedra o un pedrusco gigantesco. Dicho esto, una antorcha puede quemar un tapiz Enorme y un conjuro *terremoto* puede reducir a escombros una estructura colosal. Si quieres, puedes controlar los puntos de golpe de un objeto Enorme o Gargantuesco, o simplemente decidir cuánto tiempo aguantará contra el arma o la fuerza que actúen contra él. Si controlas los puntos de golpe del objeto, divídelo en secciones Grandes o más pequeñas y lleva la cuenta de cada una por separado, ya que destruir una podría acabar con todo el objeto. Por ejemplo, una estatua Gargantuesca de un humano podría venirse abajo si los puntos de golpe de una de sus piernas Grandes se reducen a 0.

Objetos y tipos de daño. Los objetos son inmunes al daño psíquico y de veneno. Si quieres, puedes decidir que algunos tipos de daño sean más efectivos que otros contra un objeto o una sustancia en concreto. Por ejemplo, el daño contundente sirve para destrozar cosas a golpes, pero no para cortar cuerda o cuero, mientras que el papel o los objetos de tela podrían ser vulnerables al daño de fuego y de relámpago. Un pico puede servir para romper una piedra, pero no para talar un árbol. Como siempre, aplica el sentido común.

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. Un 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 daño de forma normal. Cualquier daño que no iguale o supere el umbral de daño del objeto se considera superficial y no reduce sus puntos de golpe.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Venenos

Por su naturaleza mortífera e insidiosa, los venenos son ilegales en casi todas las sociedades, pese a lo cual son una de las herramientas favoritas de asesinos, drows y otras 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.

Herida. Este tipo de veneno se puede aplicar a armas, munición, componentes de trampas y otros objetos que causan daño cortante o perforante, y conserva su eficacia hasta que se administra al causar una herida o que alguien lave el objeto en el que se ha impregnado. Si una criatura recibe daño cortante o perforante de un objeto recubierto con este tipo de veneno, se verá expuesta a 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. Estos venenos adoptan la forma de polvos o gases que afectan a la víctima cuando los inhala. 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.

Venenos

Objeto	Tipo	Precio por dosis
Aceite de taggit	Contacto	400 po
Esencia de éter	Inhalado	300 po
Lágrimas de medianoche	Ingerido	1500 po
Letargo	Ingerido	600 po
Malicia	Inhalado	250 po
Moco de carroñero reptante	Contacto	200 po
Ponzoña de serpiente	Herida	200 po
Sangre de asesino	Ingerido	150 po
Suero de la verdad	Ingerido	150 po
Tintura pálida	Ingerido	250 po
Vapores de othur quemado	Inhalado	500 po
Veneno de drow	Herida	200 po
Veneno de guiverno	Herida	1200 po
Veneno de gusano púrpura	Herida	2000 po

Venenos de ejemplo

Cada tipo de veneno tiene unos efectos debilitadores característicos.

Aceite de taggit (contacto). Una criatura que se exponga a este veneno deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 13 o quedará envenenada durante 24 horas, durante las cuales estará inconsciente. La criatura se despertará si recibe algún daño.

Esencia de éter (inhalado). Una criatura que se exponga a este veneno deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 15 o quedará envenenada durante 8 horas, durante las cuales estará inconsciente. La criatura se despertará si recibe algún daño o si otra criatura utiliza su acción para despertarla.

Lágrimas de medianoche (ingerido). Una criatura que ingiera este veneno no sufrirá ningún efecto hasta que llegue la medianoche. Si para entonces no ha sido neutralizado, deberá realizar 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 (ingerido). Una criatura que se exponga a este veneno deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 15 o quedará envenenada durante 4d6 horas, durante las cuales estará incapacitada.

Malicia (inhalado). Una criatura que se exponga a este veneno deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 15 o quedará envenenada durante 1 hora, durante la cual estará cegada.

Moco de carroñero reptante (contacto). Este veneno se puede obtener de un carroñero reptante muerto o incapacitado. Una criatura que se exponga a este veneno deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 13 o quedará envenenada durante 1 minuto, durante el cual estará paralizada. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Ponzoña de serpiente (herida). Este veneno se puede obtener de una serpiente venenosa gigante muerta o incapacitada. 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.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Sangre de asesino (ingerido). Una criatura que se exponga a este veneno deberá hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 10. Si la falla, sufrirá 6 (1d12) de daño de veneno y quedará envenenada durante 24 horas. Si la supera, sufrirá la mitad del daño y no quedará envenenada.

Suero de la verdad (ingerido). Una criatura que se exponga a este veneno deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 11 o quedará envenenada durante 1 hora. Durante ese tiempo, la víctima no podrá decir mentiras voluntariamente, como si estuviera bajo el efecto de un conjuro *zona de la verdad*.

Tintura pálida (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 quedará envenenada. La criatura envenenada deberá repetir la tirada de salvación cada 24 horas; si la falla, recibirá 3 (1d6) de daño de veneno. Hasta que el efecto de este veneno termine, el daño que causa no se puede curar por ningún medio. El efecto termina tras superar siete tiradas de salvación, tras lo cual la criatura se puede curar normalmente.

Vapores de othur quemado (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 drow (herida). Se trata de un veneno que solo suelen elaborar los drows y únicamente en lugares muy alejados de la luz solar. Una criatura que se exponga a este veneno deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 13 o quedará envenenada durante 1 hora. Si la falla por 5 o más, también quedará inconsciente mientras esté envenenada de esta forma. La criatura se despertará si recibe algún daño o si otra criatura utiliza su acción para despertarla.

Veneno de guiverno (herida). Este veneno se puede obtener de un guiverno muerto o incapacitado. Una criatura que se exponga a este veneno deberá hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 15; sufrirá 24 (7d6) de daño de veneno si la falla o la mitad del daño si la supera.

Veneno de gusano púrpura (herida). Este veneno se puede obtener de un gusano púrpura muerto o incapacitado. Una criatura que se exponga a este veneno deberá hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 19; sufrirá 42 (12d6) de daño de veneno si la falla o la mitad del daño si la supera.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

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.

Sintonización

Algunos objetos mágicos requieren que su propietario cree un vínculo con el objeto antes de usar sus propiedades mágicas. Este vínculo se denomina sintonización y en ciertos objetos comporta determinados requisitos previos. Si el requisito es una clase, la criatura deberá ser miembro de esa clase para poder sintonizarse con el objeto (si esa clase puede lanzar conjuros, un monstruo cumplirá los requisitos si tiene espacios de conjuro y utiliza la lista de conjuros de esa clase). Si el requisito 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.

Si la criatura no se sintoniza con un objeto que requiera sintonización, solo obtendrá sus beneficios no mágicos, salvo que la descripción del objeto indique algo diferente. Por ejemplo, un escudo mágico que requiera sintonización proporcionará los beneficios de un escudo normal a una criatura que no esté sintonizada con él, pero no otorgará ninguna de sus propiedades mágicas.

Para sintonizarse con un objeto mágico, una criatura tendrá que pasar un descanso corto concentrándose solo en ese objeto mientras está en contacto físico con él (no puede ser el mismo descanso corto que use para conocer las propiedades del objeto). Esta concentración puede ser en forma de práctica con un arma (para un arma mágica), meditación (para un objeto maravilloso) u otro tipo de actividad adecuada a la naturaleza del objeto. Si se interrumpe el descanso corto, el intento de sintonización fallará. Si no es así, al final del descanso corto, la criatura comprenderá intuitivamente cómo activar cualquier propiedad mágica del objeto, incluida cualquier palabra de activación necesaria.

Un objeto solo puede estar sintonizado con una criatura en un momento dado y una criatura no puede estar sintonizada con más de tres objetos mágicos a la vez. Cualquier intento de sintonización con un cuarto objeto resultará infructuoso: antes, la criatura deberá poner fin a la sintonización con uno de los otros objetos. Además, una criatura no podrá sintonizarse con más de una copia del mismo objeto. Por ejemplo, no podrá estar sintonizada con más de un *anillo de protección* a la vez.

La sintonización termina si en cualquier momento la criatura deja de cumplir los requisitos, si el objeto está durante 24 horas a más de 30 m de distancia de ella, si la criatura muere o si otra criatura se sintoniza con el objeto. La criatura también puede poner fin voluntariamente a la sintonización si dedica un descanso corto a concentrarse 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 complexión. Muchas prendas mágicas se crean para que resulten fáciles de ajustar o incluso se ajustan mágicamente por sí solas a su portador. Existen excepciones, aunque son raras. Si la historia plantea un buen motivo para que un objeto solo valga a criaturas de un determinado tamaño o forma, puedes decidir que la prenda no sirva a quien no cumpla estos requisitos. Por ejemplo, una armadura fabricada por drows podría servirles solo a los elfos. De manera similar, los enanos podrían fabricar objetos que solo puedan usar criaturas que tengan el tamaño y la forma de los enanos.

Cuando un no humanoide trate de ponerse un objeto, puedes decidir libremente si el objeto funciona como debería o no. Un anillo colocado en un tentáculo podría funcionar, pero un yuan-ti con cola de serpiente en vez de piernas no podrá llevar botas.

Varios objetos del mismo tipo

Utiliza el sentido común para determinar si se puede llevar puesto más de un objeto mágico de un tipo determinado. Normalmente, un personaje no puede

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

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 y una capa. No obstante, puedes hacer excepciones: un personaje podría llevar una diadema debajo del casco, por ejemplo, o ponerse una capa encima de otra.

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.

Activar un objeto

Para activar algunos objetos mágicos, es preciso que el portador haga algo especial, como sujetar el objeto y pronunciar una palabra de activación. La descripción de cada categoría de objetos o de cada objeto describe cómo se activan. Ciertos objetos utilizan las reglas que se mencionan a continuación para activarlos.

Si un objeto requiere una acción para activarse, esa acción no cuenta como una de las funciones de la acción de usar un objeto, por lo que un rasgo como Manos Rápidas de los pícaros no sirve para activar el objeto.

Palabra de activación

Una palabra de activación es un término o una frase que debe pronunciarse para que un objeto funcione. Un objeto mágico que requiera una palabra de activación no puede activarse en una zona donde no se puedan emitir sonidos, como dentro del área de un conjuro silencio.

Consumibles

Algunos objetos se gastan cuando se activan. Una poción o un elixir deben ingerirse, del mismo modo que un aceite debe aplicarse al cuerpo. Las palabras se desvanecen de un pergamino al leerlas. Una vez utilizado, el objeto consumible pierde su magia.

Conjuros

Algunos objetos mágicos permiten al usuario lanzar un conjuro desde el objeto. El conjuro se lanza con el mínimo nivel de conjuro 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. Ciertos objetos son una excepción a estas reglas, ya que cambian el tiempo de lanzamiento, la duración u otras partes de un conjuro.

Algunos objetos mágicos, como ciertos bastones, pueden requerir 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 aptitud mágica (quizá sea una pícara con el rasgo Usar Objetos Mágicos), su modificador por aptitud mágica para este 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 de un objeto se muestra cuando se lanza un conjuro identificar sobre él y cuando una criatura se sintoniza con él. Además, cada vez que un objeto recupere alguna carga, la criatura sintonizada con él sabrá cuántas cargas ha recuperado.

Objetos mágicos de la A a la Z

Los objetos mágicos se presentan en orden alfabético. La descripción de un objeto mágico contiene su nombre, categoría, rareza y propiedades mágicas.

Abanico del viento

Objeto maravilloso, infrecuente

Mientras sostengas este abanico, podrás utilizar una acción para lanzar *ráfaga de viento* (CD de salvación 13) desde él. Una vez utilizado, no debería volver a emplearse hasta el siguiente amanecer. Cada vez que se vuelva a utilizar hasta ese momento, habrá una probabilidad acumulativa del 20 % de que no funcione y se haga jirones inútiles y no mágicos.

Aceite de afilado

Poción, muy rara

Este aceite transparente y gelatinoso brilla debido a las minúsculas esquirlas de plata que contiene. Puede impregnar un arma cortante o perforante

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

o hasta 5 unidades de munición cortante o perforante. Aplicar el aceite lleva 1 minuto. Durante 1 hora, el objeto impregnado es mágico y tiene un bonificador de +3 a las tiradas de ataque y de daño.

Aceite de etereidad

Poción, rara

En el exterior de este recipiente se forman gotitas de un aceite turbio y gris que se evaporan rápidamente. El 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.

Aceite escurridizo

Poción, infrecuente

Este ungüento negro y pegajoso parece denso y pesado en el recipiente, pero fluye rápidamente cuando se vierte. El 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 *libertad de movimiento* durante 8 horas.

De forma alternativa, el aceite se puede verter en el suelo como acción y cubrirá un cuadrado de 3 m de lado que duplicará el efecto del conjuro *grasa* en la zona durante 8 horas.

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 para extender un *agujero portátil* y colocarlo sobre una superficie sólida o apoyado 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, así que no sirve para crear pasadizos. Cualquier criatura que esté en el interior de un *agujero portátil* abierto podrá salir de él escalando.

Puedes utilizar una acción 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 con CD 10. Si la superan, se abrirán paso hacia la salida y aparecerán a 1,5 m o menos del *agujero portátil* o de la criatura que lo lleve consigo. Si se mete dentro del *agujero portátil* a una criatura que necesite respirar, podrá sobrevivir durante 10 minutos; después, empezará a ahogarse.

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 que estén a 3 m o menos de él 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 volverse a abrir.

Alas de vuelo

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

Mientras lleves puesta esta capa, podrás utilizar una acción para pronunciar su palabra de activación. La capa se convertirá en unas alas de murciélago o de pájaro que se colocan a tu espalda durante 1 hora o hasta que repitas la palabra de activación como acción. Las alas te otorgan una velocidad volando de 18 m. Cuando desaparezcan, no podrás usarlas de nuevo durante 1d12 horas.

Alfombra voladora

Objeto maravilloso, muy raro

Puedes utilizar una acción para pronunciar la palabra de activación de la alfombra y hacer que levite y vuele. Se moverá según las indicaciones verbales que le des, siempre y cuando estés a 9 m o menos de distancia de ella.

Existen cuatro tamaños de *alfombra voladora*. TU GM elige el tamaño o lo determina al azar.

d100	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
81–100	1,8 m × 2,7 m	400 kg	9 m

La alfombra puede transportar hasta el doble del peso mostrado en la tabla, pero vuela a la mitad

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

de su velocidad si transporta un peso superior a su capacidad normal.

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, permanecerás oculto ante la magia de adivinación. No podrás ser objetivo de ningún efecto mágico de ese tipo ni podrán percibirte mediante sensores mágicos de escudriñamiento.

Amuleto de los planos

Objeto maravilloso, muy raro (requiere sintonización)

Mientras lleves puesto este amuleto, podrás usar una acción para nombrar un lugar que conozcas de otro plano de existencia. Después, haz una prueba de Inteligencia con CD 15. Si la superas, lanzarás el conjuro *desplazamiento entre planos*. Si la fallas, tú y cualquier criatura y objeto que esté a 4,5 m o menos de ti os desplazaréis a un destino aleatorio. Tira 1d100. Si sacas entre 1 y 60, viajáis a un lugar aleatorio en el plano de existencia nombrado. Si sacas entre 61 y 100, aparecéis en un plano determinado al azar.

Amuleto de salud

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

Tu puntuación de Constitución es de 19 mientras lleves este amuleto. No tiene ningún efecto si tu Constitución ya es de 19 o más.

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)

Mientras lleves puesto este anillo, tendrás resistencia al daño de frío. Además, las temperaturas de hasta −45 °C 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, podrás permanecer de pie sobre cualquier superficie líquida y desplazarte por ella como si fuera terreno firme.

Anillo de comandar elementales

Anillo, legendario (requiere sintonización)

Este anillo está vinculado a uno de los cuatro Planos Elementales. Tu GM elige el plano o lo determina al azar.

Mientras lo lleves puesto, tendrás ventaja en las tiradas de ataque contra elementales del plano vinculado y ellos tendrán desventaja en las tiradas de ataque contra ti. Además, tendrás acceso a ciertas propiedades en función del plano vinculado.

El anillo tiene 5 cargas. Recupera 1d4 +1 cargas empleadas cada día, al amanecer. Los conjuros

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

lanzados desde el anillo tienen una CD de salvación de 17.

Anillo de comandar elementales de agua. Puedes gastar 2 de las cargas del anillo para lanzar el conjuro *dominar monstruo* sobre un elemental de agua. Además, puedes permanecer de pie sobre superficies líquidas y andar por ellas como si fueran terreno firme. También puedes hablar y entender acuano.

Si ayudas a matar a un elemental de agua mientras tengas sintonización con el anillo, accedes las siguientes propiedades adicionales:

- Puedes respirar bajo el agua y obtienes una velocidad nadando igual a tu velocidad caminando.
- Puedes lanzar los siguientes conjuros desde el anillo empleando las cargas necesarias: *crear o destruir agua* (1 carga), *controlar agua* (3 cargas), *muro de hielo* (3 cargas) o *tormenta de hielo* (2 cargas).

Anillo de comandar elementales de aire. Puedes gastar 2 de las cargas del anillo para lanzar el conjuro *dominar monstruo* sobre un elemental de aire. Además, cuando caigas, descenderás 18 m por asalto y no sufrirás daño por la caída. También puedes hablar y entender aurano.

Si ayudas a matar a un elemental de aire mientras tengas sintonización con el anillo, accedes las siguientes propiedades adicionales:

- Tienes resistencia al daño de relámpago.
- Tienes una velocidad volando igual a tu velocidad caminando y puedes levitar.
- Puedes lanzar los siguientes conjuros desde el anillo empleando las cargas necesarias: *muro de viento* (1 carga), *ráfaga de viento* (2 cargas) o *relámpago en cadena* (3 cargas).

Anillo de comandar elementales de fuego. Puedes gastar 2 de las cargas del anillo para lanzar el conjuro *dominar monstruo* sobre un elemental de fuego. Además, tienes resistencia al daño de fuego. También puedes hablar y entender ígneo.

Si ayudas a matar a un elemental de fuego mientras tengas sintonización con el anillo, accedes las siguientes propiedades adicionales:

- Eres inmune al daño de fuego.
- Puedes lanzar los siguientes conjuros desde el anillo empleando las cargas necesarias: *bola de fuego* (2 cargas), *manos ardientes* (1 carga) o *muro de fuego* (3 cargas).

Anillo de comandar elementales de tierra. Puedes gastar 2 de las cargas del anillo para lanzar el conjuro *dominar monstruo* sobre un elemental de tierra. Además, puedes moverte por terreno difícil compuesto de escombros, rocas o tierra como si fuera terreno normal. También puedes hablar y entender terrano.

Si ayudas a matar a un elemental de tierra mientras tengas sintonización con el anillo, accedes las siguientes propiedades adicionales:

- Tienes resistencia al daño de ácido.
- Puedes moverte a través de tierra sólida o roca como si estas superficies fueran terreno difícil. Si acabas tu turno en ellas, irás a parar al espacio sin ocupar más cercano en el que estuviste por última vez.
- Puedes lanzar los siguientes conjuros desde el anillo empleando las cargas necesarias: *moldear la piedra* (2 cargas), *muro de piedra* (3 cargas) o *piel pétrea* (3 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 utilizar una acción para hacer que el anillo se vuelva invisible hasta que utilices otra acción para volverlo visible, 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 por la noche al aire libre)

Mientras lleves puesto este anillo bajo luz tenue o en la oscuridad, podrás lanzar a voluntad los conjuros *luces danzantes* y *luz*. Lanzar uno de estos conjuros desde el anillo requiere una acción.

El anillo tiene 6 cargas para utilizar las propiedades que se describen a continuación. Recupera 1d6 cargas empleadas cada día, al amanecer.

Fuego feérico. Como acción, puedes gastar 1 carga para lanzar *fuego feérico* desde el anillo.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Bola de rayos. Como acción, puedes gastar 2 cargas para crear entre una y cuatro esferas de rayos con un diámetro de 90 cm. Cuantas más esferas crees, menos potente será cada una de ellas.

Cada esfera aparece en un espacio sin ocupar que puedas ver a 36 m o menos de ti. Las esferas permanecerán hasta 1 minuto mientras mantengas la concentración (como si te concentraras en un conjuro). 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. Cuando una criatura que no seas tú se acerque a 1,5 m o menos de una esfera, esta descargará un relámpago sobre esa criatura y desaparecerá. La criatura deberá hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 15. Si la falla, recibirá daño de relámpago según la cantidad de esferas que hayas creado.

Esferas	Daño de relámpago
4	2d4
3	2d6
2	5d4
1	4d12

Estrellas fugaces. Como acción, 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 deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 15. Sufrirán 5d4 de daño de fuego si la fallan o la mitad del daño si la superan.

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 lleves puesto, podrás utilizar tu reacción y gastar 1 de sus cargas para superar la 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, podrás utilizar una acción para gastar 1 de sus cargas en lanzar uno de los siguientes conjuros:

- *Encantar animal* (CD de salvación 13).
- *Hablar con los animales.*
- *Terror* (CD de salvación 13), que solo puede hacer objetivo a bestias que tengan una Inteligencia de 3 o menos.

Anillo de invisibilidad

Anillo, legendario (requiere sintonización)

Mientras lleves puesto este anillo, podrás volverte invisible como acción. Cualquier cosa que vistas o lleves será invisible también. Permanecerás invisible hasta que te quites el anillo, ataques, lances un conjuro o utilices 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 para pronunciar su palabra de activación e 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 te concentres (como si te concentraras en un conjuro) hasta un máximo de 1 hora o hasta que sus puntos de golpe se reduzcan a 0. A continuación, regresará a su plano.

Mientras esté invocado, el djinn será amistoso contigo y tus compañeros. Obedecerá cualquier orden que le des, utilices el idioma que utilices. 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.

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 podrá reducir tu velocidad ni dejarte apresado o paralizado.

Anillo de los tres deseos

Anillo, legendario

Mientras lleves puesto este anillo, podrás utilizar una acción y gastar 1 de sus 3 cargas para lanzar el conjuro *deseo* desde él. El anillo se volverá no mágico cuando utilices la última carga.

Anillo de natación

Anillo, infrecuente

Tendrás una velocidad nadando de 12 m mientras lleves puesto este anillo.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Anillo de protección

Anillo, raro (requiere sintonización)

Recibes un bonificador de +1 a la CA 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, siempre y cuando tengas 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 (requiere sintonización)

Mientras lleves puesto este anillo, tendrás resistencia a un tipo de daño. La gema incrustada en el anillo, que tu GM elige o determina al azar, indica el tipo de daño.

d10	Tipo de daño	Gema
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, tendrás ventaja en las tiradas de salvación contra cualquier conjuro que solo te haga objetivo a ti (no como parte de un área de efecto). Además, si sacas un 20 en la tirada de salvación y el conjuro es de nivel 7 o inferior, el conjuro no tendrá efecto alguno en ti y, en su lugar, hará objetivo al lanzador y utilizará el nivel del espacio de conjuro, la CD de salvación de conjuros, el bonificador de ataque y la aptitud mágica del lanzador.

Anillo de salto

Anillo, infrecuente (requiere sintonización)

Mientras lleves puesto este anillo, podrás lanzar a voluntad el conjuro *salto* desde él como acción adicional, pero solo podrás ser tú el objetivo.

Anillo de telequinesis

Anillo, muy raro (requiere sintonización)

Mientras lleves puesto este anillo, podrás lanzar a voluntad el conjuro *telequinesis*, pero solo sobre objetos que no lleve o vista alguien.

Anillo de visión de rayos X

Anillo, raro (requiere sintonización)

Mientras lleves puesto este anillo, podrás utilizar una acción para pronunciar su palabra de activación. Cuando lo hagas, podrás ver a través de la materia sólida durante 1 minuto. Esta visión tiene un radio de 9 m. 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. Las sustancias más gruesas o una lámina fina de plomo bloquearán la visión.

Si usas el anillo de nuevo antes de completar un descanso largo, deberás superar una tirada de salvación de Constitución con CD 15 o sumarás un 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 lleves puesto este anillo, podrás utilizar una acción y gastar entre 1 y 3 de sus cargas para atacar a 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 impacta, por cada carga empleada, el objetivo sufrirá 2d10 de daño de fuerza y será empujado 1,5 m respecto a ti.

De forma alternativa, podrás gastar entre 1 y 3 de las cargas del anillo como acción para tratar de romper un objeto 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. Tienen 3 cargas. Mientras las lleves puestas, como acción, podrás gastar 1 carga para lanzar el conjuro *hechizar persona* (CD de salvación 13) sobre un humanoide que esté a 9 m o menos de ti, pero solo si podéis

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

veros mutuamente. 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 ventaja en las pruebas de Inteligencia (Investigación) que dependan de la vista si examinas una zona o estudias un objeto que se encuentre a esa distancia o menos.

Anteojos de vista de águila

Objeto maravilloso, infrecuente (requiere sintonización)

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 primera vista, este objeto parece un barril de hierro sellado Grande 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:

Clase de Armadura: 20
Puntos de golpe: 200
Velocidad: 9 m, nadar 9 m (o 0 m en ambos casos si no se han extendido las patas y cola)
Inmunidad a daño: psíquico, 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 por minuto debido a la presión.

Una criatura que esté en el compartimento puede utilizar una acción para subir o bajar hasta dos de las palancas del aparato. Después de 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".

Palancas del aparato del crustáceo

Palanca	Subida	Bajada
1	La cola y las patas se extienden, lo que permite que el aparato camine y nade.	Las patas y la cola se retraen, lo que reduce la velocidad 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 con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 7 (2d6) de daño contundente.	Cada pinza extendida lleva a cabo el siguiente ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: El objetivo quedará agarrado (CD 15 para escapar).
6	El aparato camina o nada hacia delante.	El aparato camina o nada hacia atrás.
7	El aparato gira 90 grados a la izquierda.	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.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Palanca	Subida	Bajada
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.

Arco juramentado

Arma (arco largo), muy rara (requiere sintonización)

Cuando coloques una flecha en este arco, susurrará en élfico: "Pronta derrota para mis enemigos". Al utilizar esta arma para hacer un ataque a distancia, puedes decir lo siguiente como frase 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 siete 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 la cobertura, salvo que sea cobertura completa, y tú no tendrás desventaja debido al alcance largo. Si el ataque impacta, 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 feroz

Arma (cualquiera), rara

Cuando saques un 20 en una tirada de ataque con esta arma mágica, tu crítico causará 2d6 de daño adicional del tipo del arma.

Arma +1, +2 o +3

Arma (cualquiera), 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.

Armadura adamantina

Armadura (media o pesada, pero no 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 (placas), legendaria (requiere sintonización)

Tienes resistencia al daño no mágico mientras lleves esta armadura. Además, puedes utilizar una acción para hacerte inmune al daño no mágico durante 10 minutos o hasta que te quites la armadura. Una vez utilizada, esta acción especial no puede volver a usarse hasta el siguiente amanecer.

Armadura de mithral

Armadura (media o pesada, pero no de pieles), infrecuente

El mithral es un metal flexible y ligero. Una camisa de malla o coraza de mithral 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 (placas), legendaria (requiere sintonización)

Mientras lleves esta armadura, podrás utilizar una acción para pronunciar su palabra de activación y obtener el efecto del conjuro *excursión etérea*, que durará 10 minutos o hasta que te quites la armadura o utilices una acción 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 (placas), muy rara

Mientras lleves esta armadura, obtendrás un bonificador de +2 a la CA. Además, si cualquier efecto te desplaza por el suelo contra tu voluntad, puedes usar tu 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 de entre las opciones que hay a continuación.

d10	Tipo de daño	d10	Tipo de daño
1	Ácido	6	Psíquico
2	Frío	7	Radiante
3	Fuego	8	Relámpago

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

4	Fuerza	9	Trueno
5	Necrótico	10	Veneno

Armadura de vulnerabilidad

Armadura (placas), 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 la ella).

Armadura demoníaca

Armadura (placas), muy rara (requiere sintonización)

Mientras lleves esta armadura, obtendrás un bonificador de +1 a la CA y podrás entender y hablar abisal. Además, los guanteletes con garras de la armadura convierten los ataques sin armas que realices con las manos en armas mágicas que infligen daño cortante, con un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño, y cuyo dado de daño es 1d8.

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 lleves puesta la armadura, tendrás desventaja en las tiradas de ataque contra demonios y en las tiradas de salvación contra sus conjuros y capacidades especiales.

Armadura +1, +2 o +3

Armadura (ligera, media o pesada), rara (+1), muy rara (+2) o legendaria (+3)

Obtienes un bonificador a la CA mientras lleves esta armadura. El bonificador depende de su rareza.

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 boca abajo por techos. Esta manera de moverse no requiere del uso de las manos, que quedan libres. Tienes una velocidad trepando igual a tu velocidad caminando. 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 inmovilizadoras

Objeto maravilloso, raro

Esta esfera de hierro oxidada mide 7,5 cm de diámetro y pesa 0,5 kg. Puedes usar una acción para pronunciar la palabra de activación y lanzar la esfera 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 impactas, el objetivo quedará apresado hasta que utilices una acción adicional para volver a pronunciar la palabra de activación y liberarlo. Si haces esto o si el ataque yerra, las bandas se contraerán y volverán a convertirse en una esfera.

Cualquier criatura, incluida la que está apresada, puede emplear una acción para realizar una prueba de Fuerza con CD 20 y 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 de pergamino. Una baraja completa tiene 34 cartas. A una baraja encontrada como tesoro le suelen faltar 1d20 – 1 cartas.

La magia de la baraja funciona solo si las cartas se roban al azar (puedes usar una baraja de naipes alterada para simular esta baraja). Puedes utilizar una acción 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.

Se formará una ilusión compuesta por una o varias criaturas sobre la carta tirada y permanecerá hasta que se disipe. Las criaturas ilusorias parecen reales, del tamaño apropiado, y se comportan como si fueran la verdadera criatura salvo que no pueden infligir daño. Mientras estés a 36 m o menos de una

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

criatura ilusoria y puedas verla, podrás emplear una acción para moverla mágicamente a cualquier lugar situado a 9 m o menos de la carta. Cualquier interacción física con la criatura ilusoria revelará que se trata de una ilusión, ya que los objetos la atravesarán. Si alguien utiliza una acción para inspeccionar a la criatura visualmente, se percatará de que es una ilusión si supera una prueba de Inteligencia (Investigación) con CD 15. La criatura se mostrará translúcida en ese caso.

La ilusión durará hasta que se disipe 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.

Naipe	Ilusión
As de corazones	Dragón rojo
Rey de corazones	Caballero y cuatro guardias
Reina de corazones	Súcubo o íncubo
Jota de corazones	Druida
Diez de corazones	Gigante de las nubes
Nueve de corazones	Ettin
Ocho de corazones	Osgo
Dos de corazones	Goblin
As de diamantes	Contemplador
Rey de diamantes	Archimago y aprendiz de mago
Reina de diamantes	Saga de la noche
Jota de diamantes	Asesino
Diez de diamantes	Gigante de fuego
Nueve de diamantes	Ogro mago
Ocho de diamantes	Gnoll
Dos de diamantes	Kobold
As de picas	Liche
Rey de picas	Sacerdote y dos acólitos
Reina de picas	Medusa
Jota de picas	Veterano
Diez de picas	Gigante de escarcha
Nueve de picas	Troll
Ocho de picas	Hobgoblin
Dos de picas	Goblin
As de tréboles	Gólem de hierro
Rey de tréboles	Capitán bandido y tres bandidos
Reina de tréboles	Erinia
Jota de tréboles	Berserker
Diez de tréboles	Gigante de las colinas
Nueve de tréboles	Ogro
Ocho de tréboles	Orco
Dos de tréboles	Kobold
Comodines (2)	Tú (quien posee la baraja)

Baraja de múltiples cosas

Objeto maravilloso, legendario

Esta baraja, que normalmente se encuentra dentro de una caja o bolsa, contiene cartas hechas de marfil o vitela. La mayoría (75 %) de estas barajas disponen solo de trece cartas, pero el resto tienen veintidós.

Antes de robar una carta, debes declarar cuántas pretendes robar y, a continuación, robarlas al azar (puedes utilizar una baraja de naipes alterada para simular esta baraja). 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 de tu mano. A menos que sea el Loco o el Bufón, la carta volverá a la baraja, por lo que será posible robarla dos veces.

Naipe	Carta
As de diamantes	Visir*
Rey de diamantes	Sol
Reina de diamantes	Luna
Jota de diamantes	Estrella
Dos de diamantes	Cometa*
As de corazones	Los Hados*
Rey de corazones	Trono
Reina de corazones	Llave
Jota de corazones	Caballero
Dos de corazones	Gema*
As de tréboles	Garras*
Rey de tréboles	El Vacío
Reina de tréboles	Llamas
Jota de tréboles	Calavera
Dos de tréboles	Idiota*
As de picas	Calabozo*
Rey de picas	Ruina
Reina de picas	Euríale
Jota de picas	Canalla
Dos de picas	Equilibrio*
Comodín (rojo)	Loco*
Comodín (negro)	Bufón

*Solo se encuentra en una baraja de veintidós cartas.

Bufón. Ganas 10 000 PX o puedes robar dos cartas más de las que declaraste.

Caballero. Un personaje no jugador de la clase guerrero de nivel 4 se pone a tu servicio. Aparecerá en un espacio de tu elección a 9 m o menos de ti. Es de tu misma raza y te servirá con lealtad hasta la muerte, ya que cree que el destino le ha llevado junto a ti. Controlas a este personaje.

Calabozo. Desapareces y quedas sepultado en un estado de animación suspendida en una esfera extradimensional. Todo lo que llevaras y vistieras se queda donde estabas, en el espacio que ocupabas cuando desapareciste. Permanecerás encarcelado

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

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. Invocas a un avatar de la muerte: un esqueleto de humanoide fantasmal vestido con una raída túnica negra y que empuña una guadaña espectral. Aparece en un espacio a 3 m o menos de ti a elección de tu GM y te ataca, a la par que advierte al resto que debes derrotarlo en solitario. El avatar luchará contra ti hasta que mueras o hasta que sus puntos de golpe se reduzcan a 0, momento en que desaparecerá. Si alguien intenta ayudarte, el ayudante invocará a su propio avatar de la muerte. Cualquier criatura que sucumba ante un avatar de la muerte no puede revivir.

Avatar de la muerte

Muerto viviente Mediano, neutral malvado

Clase de Armadura: 20

Puntos de golpe: la mitad del máximo de su invocador

Velocidad: 18 m, volar 18 m (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)

Inmunidad a daño: necrótico, veneno

Inmunidad a estados: asustado, envenenado, hechizado, inconsciente, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, visión verdadera 18 m, Percepción pasiva 13

Idiomas: todos los que conozca su invocador

Desafío: — (0 PX)

Inmunidad a Expulsión. El avatar es inmune a los efectos que expulsan muertos vivientes.

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

Guadaña segadora. El avatar barre con su guadaña espectral a una criatura que esté a 1,5 m o menos de él y le inflige 7 (1d8 +3) de daño cortante más 4 (1d8) de daño necrótico.

Canalla. Un personaje no jugador a elección de tu GM se vuelve hostil hacia ti. La identidad de tu nuevo enemigo será desconocida hasta que el PNJ u otro personaje la revelen. Salvo un conjuro *deseo* o la intercesión divina, nada puede hacer que esta hostilidad cese.

Cometa. Si derrotas sin ayuda al siguiente monstruo o grupo de monstruos hostiles que te encuentres, ganas suficientes puntos de experiencia para subir de nivel. De lo contrario, la carta no tiene efecto.

Estrella. Aumenta en 2 una de tus puntuaciones de característica. Puede pasar de 20, pero no de 24.

Equilibrio. Tu mente sufre una alteración terrible, lo que causa que tu alineamiento cambie. Legal se vuelve caótico, bueno se vuelve malvado y viceversa. Si eres neutral verdadero o sin alineamiento, esta carta no te afecta.

Euríale. La cara de medusa de la carta te lanza una maldición. Recibes un penalizador de −2 a tus tiradas de salvación mientras estés bajo su influjo. Solo un dios o la magia de Los Hados pueden acabar con esta maldición.

Garras. Todos los objetos mágicos que vistas o lleves contigo se desintegran. Los artefactos que poseas no se destruyen, pero desaparecen.

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.

Los 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.

Idiota. Tu Inteligencia se reduce permanentemente en 1d4 + 1 (hasta un mínimo de 1). Puedes robar una carta más de las que declaraste.

Llamas. Un poderoso diablo se convierte en tu enemigo. Buscará tu ruina y te acosará, 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. Pierdes 10 000 PX, descartas esta carta y robas otra vez de la baraja; ambos robos solo contarán como uno de tus robos declarados. Si esa pérdida de PX te haría bajar de nivel, en vez de eso, perderás la cantidad de PX justa para quedarte en tu nivel actual.

Luna. Obtienes la capacidad de lanzar el conjuro *deseo* 1d3 veces.

Ruina. Pierdes todas las riquezas que lleves o poseas, excepto los objetos mágicos. Las propiedades que puedas llevar encima desaparecen.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

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. Ganas 50 000 PX y en tus manos aparece un objeto maravilloso (tu GM lo determina al azar).

Trono. Ganas competencia en la habilidad Persuasión y duplicas tu bonificador por competencia en las pruebas de esa habilidad. Además, obtienes de pleno derecho la propiedad de una pequeña fortaleza en alguna parte del mundo. No obstante, ahora mismo la habitan monstruos, a los que deberás expulsar antes de reclamar la fortaleza.

El Vacío. Esta carta negra vaticina una catástrofe. 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 este modo, tu cuerpo quedará incapacitado. Un conjuro *deseo* no puede traer de vuelta tu alma, pero sí revela la ubicación del objeto que la contiene. No robas más cartas.

Visir. 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. Además de proporcionarte información, la respuesta te ayudará a resolver un problema u otro dilema. Dicho de otro modo, el conocimiento se obtiene junto con la sabiduría necesaria para aplicarlo.

Bastón de curación

Bastón, raro (requiere sintonización por parte de un bardo, clérigo o druida)

Este bastón tiene 10 cargas. Mientras lo empuñes, podrás usar una acción y gastar 1 o más de sus cargas para lanzar uno de los siguientes conjuros desde él con tu CD de salvación de conjuros y modificador por aptitud mágica: *curar heridas* (1 carga por nivel del conjuro, hasta el 4), *curar heridas en masa* (5 cargas), *restablecimiento menor* (2 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 y 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.

Conjuros. Mientras empuñes el bastón, podrás usar una acción y gastar algunas de sus cargas para lanzar uno de los siguientes conjuros desde él con tu CD de salvación de conjuros: *insecto gigante* (4 cargas), *plaga de insectos* (5 cargas).

Nube de insectos. Mientras empuñes el bastón, podrás usar una acción y gastar 1 carga para hacer que un enjambre de insectos voladores inofensivos cubra un radio de 9 m a tu alrededor. Los insectos permanecerán durante 10 minutos y convertirán el área en una zona muy oscura para todas las criaturas menos para ti. El enjambre se mueve contigo y se mantiene centrado en ti. Un viento de al menos 15 km/h dispersará al enjambre y pondrá fin al efecto.

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.

El bastón tiene 10 cargas. Mientras lo empuñes, podrás usar una acción y gastar 1 o más de sus cargas para lanzar uno de los siguientes conjuros desde él con tu CD de salvación de conjuros: *cono de frío* (5 cargas), *muro de hielo* (4 cargas), *nube de oscurecimiento* (1 carga) o *tormenta de hielo* (4 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.

El bastón tiene 10 cargas. Mientras lo empuñes, podrás usar una acción y gastar 1 o más de sus cargas para lanzar uno de los siguientes conjuros desde él con tu CD de salvación de conjuros: *bola*

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

de fuego (3 cargas), *manos ardientes* (1 carga), *muro de fuego* (4 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 ennegrece, 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 impactes 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. 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 por parte de un brujo, clérigo o druida)

Puedes utilizar una acción para pronunciar la palabra de activación de este bastón y lanzarlo al suelo, a 3 m o menos de ti. El bastón se convertirá en una serpiente constrictora gigante bajo tu control y actuará en su propia posición en el orden de iniciativa. Si utilizas una acción adicional para pronunciar de nuevo la palabra de activación, el bastón recuperará su forma normal en un espacio que antes ocupaba la serpiente.

En tu turno, puedes dar órdenes mentales a la serpiente si se encuentra a 18 m o menos de ti y no estás incapacitado. Tú decides la acción que llevará a cabo la serpiente y adónde se desplazará durante su siguiente turno, o puedes darle una orden general, como atacar a tus enemigos o proteger un lugar.

Si los puntos de golpe de la serpiente se reducen a 0, morirá y recuperará su forma de bastón. En tal caso, 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 por parte de un druida)

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. Mientras lo empuñes, obtendrás un bonificador de +2 a las tiradas de ataque de conjuro.

El bastón tiene 10 cargas para utilizar las propiedades que se describen a continuación. Recupera 1d6 + 4 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.

Conjuros. Puedes usar una acción y gastar 1 o más de las cargas del bastón para lanzar uno de los siguientes conjuros desde él con tu CD de salvación de conjuros: *despertar* (5 cargas), *encantar animal* (1 carga), *hablar con las plantas* (3 cargas), *hablar con los animales* (1 carga), *localizar animales o plantas* (2 cargas), *muro de espinas* (6 cargas) o *piel robliza* (2 cargas).

También puedes usar una acción para lanzar el conjuro *pasar sin rastro* desde el bastón sin gastar ninguna carga.

Forma de árbol. Puedes utilizar una acción para plantar un extremo del bastón en tierra fértil 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 un conjuro *detectar magia* revela que irradia una débil aura de magia de transmutación. Si tocas el árbol y utilizas otra acción para pronunciar su palabra de activación, el bastón recuperará su forma normal. Cualquier criatura que se encuentre en el árbol caerá cuando recupere su forma de bastón.

Bastón de los magos

Bastón, legendario (requiere sintonización por parte de un brujo, hechicero o mago)

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. Mientras lo empuñes, obtendrás un bonificador de +2 a las tiradas de ataque de conjuro.

El bastón tiene 50 cargas para utilizar las propiedades que se describen a continuación. 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.

Absorción de conjuros. Mientras empuñes el bastón, tendrás ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros. Además, puedes usar tu 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

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

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 usar una acción y gastar algunas de sus cargas para lanzar uno de los siguientes conjuros desde él con tu CD de salvación de conjuros y aptitud mágica: *abrir* (2 cargas), *bola de fuego* (versión de nivel 7, 7 cargas), *conjurar elemental* (7 cargas), *desplazamiento entre planos* (7 cargas), *disipar magia* (3 cargas), *esfera de llamas* (2 cargas), *invisibilidad* (2 cargas), *muro de fuego* (4 cargas), *pasamuros* (5 cargas), *relámpago* (versión de nivel 7, 7 cargas), *telaraña* (2 cargas), *telequinesis* (5 cargas) o *tormenta de hielo* (4 cargas).

También puedes usar una acción para lanzar uno de los siguientes conjuros desde el bastón sin gastar ninguna carga: *agrandar/reducir*, *cerradura arcana*, *detectar magia*, *luz*, *mano de mago* o *protección contra el bien y el mal*.

Golpe vengador. Puedes usar una acción para romper el bastón de un rodillazo o contra una superficie sólida, lo que ejecuta un golpe vengador. El bastón se destruye y libera la magia que le queda a modo de explosión que se extiende para cubrir una esfera de 9 m de radio centrada en él.

Tienes un 50 por ciento de probabilidad de viajar en ese instante a un plano de existencia aleatorio y evitar la explosión. Si no logras evitar el efecto, sufrirás una cantidad de daño de fuerza igual a 16 veces el número de cargas del bastón. Todas las demás criaturas situadas en esa zona deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 17. Si la fallan, sufrirán daño conforme a la distancia a la que se encuentren del punto de origen, tal y como se muestra en la siguiente tabla. Si la superan, recibirán la mitad de ese daño.

Distancia del origen	Daño
3 m de distancia o más cerca	8 veces el número de cargas del bastón
De 4 m a 6 m de distancia	6 veces el número de cargas del bastón
De 7 m a 9 m de distancia	4 veces el número de cargas del bastón

Bastón de marchitamiento

Bastón, raro (requiere sintonización por parte de un brujo, clérigo o druida)

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 impactas con él, causa daño como un bastón normal y puedes gastar 1 carga para infligir 2d10 de daño necrótico adicional al objetivo. Además, el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 15 o 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 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.

El bastón tiene 20 cargas para utilizar las propiedades que se describen a continuación. 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.

Golpe de poder. Cuando impactes con un ataque cuerpo a cuerpo con el bastón, podrás gastar 1 carga para infligir 1d6 de daño de fuerza adicional al objetivo.

Conjuros. Mientras empuñes este bastón, puedes usar una acción y gastar 1 o más de sus cargas para lanzar uno de los siguientes conjuros desde él con tu CD de salvación de conjuros y bonificador de ataque de conjuro: *bola de fuego* (versión de nivel 5, 5 cargas), *cono de frío* (5 cargas), *globo de invulnerabilidad* (6 cargas), *inmovilizar monstruo* (5 cargas), *levitar* (2 cargas), *muro de fuerza* (5 cargas), *proyectil mágico* (1 carga), *rayo debilitador* (1 carga) o *relámpago* (versión de nivel 5, 5 cargas).

Golpe vengador. Puedes usar una acción para romper el bastón de un rodillazo o contra una superficie sólida, lo que ejecuta un golpe vengador. El bastón se destruye y libera la magia que le queda a modo de explosión que se extiende para cubrir una esfera de 9 m de radio centrada en él.

Tienes un 50 por ciento de probabilidad de viajar en ese instante a un plano de existencia aleatorio y evitar la explosión. Si no logras evitar el efecto, sufrirás una cantidad de daño de fuerza igual a 16 veces el número de cargas del bastón. Todas las demás criaturas situadas en esa zona deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 17. Si la fallan, sufrirán daño conforme a la distancia a la que se encuentren del punto de origen, tal

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

y como se muestra en la siguiente tabla. Si la superan, recibirán la mitad de ese daño.

Distancia del origen	Daño
3 m de distancia o más cerca	8 veces el número de cargas del bastón
De 4 m a 6 m de distancia	6 veces el número de cargas del bastón
De 7 m a 9 m de distancia	4 veces el número de cargas del bastón

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, no podrá volver a usarse hasta el siguiente amanecer.

Golpe relampagueante. Cuando impactes con un ataque cuerpo a cuerpo con el bastón, podrás hacer que el objetivo sufra 2d6 de daño de relámpago adicional.

Golpe atronador. Cuando impactes con un ataque cuerpo a cuerpo con el bastón, podrás hacer que el bastón emita un chasquido atronador que se oiga a 90 m de distancia. El objetivo impactado deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 17 o quedará aturdido hasta el final de tu siguiente turno.

Relámpago. Puedes utilizar una acción 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 deberán hacer 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 utilizar una acción para hacer que el bastón emita un trueno ensordecedor que se oiga a 180 m de distancia. Todas las criaturas situadas a 18 m o menos de ti (menos tú) deberán realizar una tirada de salvación de Constitución con CD 17. Si la fallan, sufrirán 2d6 de daño de trueno y quedarán ensordecidas durante 1 minuto. Si la superan, sufrirán la mitad del daño y no quedarán ensordecidas.

Truenos y relámpagos. Puedes utilizar una acción para usar las propiedades "relámpago" y "trueno" a la vez. 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)

Mientras empuñes este bastón, podrás utilizar una acción y gastar 1 de sus 10 cargas para lanzar los conjuros *entender idiomas*, *hechizar persona* u *orden imperiosa* desde él con tu CD de salvación de conjuros. El bastón puede utilizarse también como bastón mágico.

Si estás empuñando el bastón y 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. Si superas una tirada de salvación contra un conjuro de encantamiento que solo te haga objetivo a ti, con o sin la intervención del bastón, podrás utilizar tu reacción y gastar 1 carga del bastón para volver el conjuro en contra de su lanzador como si tú lo hubieras lanzado.

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 un bastón no mágico.

Bola de cristal

Objeto maravilloso, muy raro o legendario (requiere sintonización)

La *bola de cristal* clásica es un objeto muy raro que mide unos 15 cm de diámetro. Mientras la tocas, puedes lanzar el conjuro *escudriñar* (CD de salvación 17).

Las siguientes variantes de la *bola de cristal* son objetos legendarios y tienen propiedades adicionales.

Bola de cristal de leer mentes. Mientras escudriñas con la *bola de cristal*, puedes usar una acción para lanzar el conjuro *detectar pensamientos* (CD de salvación 17) y hacer 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. Mientras escudriñas con la *bola de cristal*, puedes comunicarte telepáticamente con las criaturas que puedas ver a 9 m o menos del sensor del conjuro. También puedes usar una acción para lanzar el conjuro *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. Una vez utilizado, el poder de *sugestión* de la *bola*

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

de cristal no puede volver a emplearse hasta el siguiente amanecer.

Bola de cristal de visión veraz. Mientras escudriñas con la *bola de cristal*, tienes visión verdadera en un radio de 36 m alrededor del sensor del conjuro.

Bolsa de contención

Objeto maravilloso, infrecuente

Esta bolsa posee un espacio interior considerablemente mayor que sus dimensiones exteriores, que son de 60 cm de diámetro en la abertura y 1,2 m de profundidad. La bolsa puede contener hasta 250 kg, con un volumen máximo de 2 m^3. La bolsa pesa 7,5 kg, independientemente de su contenido. Sacar un objeto de la bolsa cuesta una acción.

Si se sobrecarga, perfora o rasga la bolsa, esta se rompe y se destruye, y su contenido se dispersa por el Plano Astral. Si se pone la bolsa del revés, su contenido se vuelca sin sufrir daño, pero la bolsa debe volver a ponerse del derecho antes de usarla de nuevo. Las criaturas que se encuentren en el interior de la bolsa y que necesiten respirar podrán sobrevivir una cantidad de minutos igual a 10 dividida entre el número de criaturas (como mínimo 1 minuto). Después, se ahogarán.

Meter una *bolsa de contención* en el espacio extradimensional creado por un *morral práctico*, un *agujero portátil* 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 que estén a 3 m o menos de él 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 volverse a abrir.

Bolsa de judías

Objeto maravilloso, raro

Esta pesada bolsa de tela contiene 3d4 judías blancas. La bolsa pesa 250 g más 125 g por cada judía que contenga.

Si tiras el contenido de la bolsa al suelo, explotará en un radio de 3 m alrededor de las judías. Todas las criaturas situadas en la zona, incluyéndote a ti, deberán realizar una tirada de salvación de Destreza con CD 15; sufrirán 5d4 de daño de fuego si la fallan o la mitad del daño si la superan. Los objetos inflamables de la zona arderán siempre y cuando no los lleve o vista alguien.

Si sacas una judía de la bolsa, la plantas en tierra o arena y la riegas, la judía producirá un efecto 1 minuto después en el suelo donde la hayas plantado. Tu GM puede elegir el efecto de la siguiente tabla, determinarlo al azar o crear uno nuevo.

d100	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 quedará 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, zumo de bayas, té, vinagre, vino o aceite (a elección de tu GM). El chorro tiene una altura de 9 m y dura 1d12 asaltos.
11–20	Un ent brota del suelo. Hay un 50 % de probabilidad de que sea caótico malvado y ataque.
21–30	Surge una estatua de piedra animada e inmóvil con tu apariencia que 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.
31–40	Surge una hoguera de llamas azules que arderá durante 24 horas (o hasta que la apaguen).
41–50	1d6 + 6 chillones brotan del suelo.
51–60	1d4 + 8 sapos de color rosa intenso salen del suelo. Si alguien toca uno de los sapos, este se transforma en un monstruo Grande o más pequeño a elección de tu GM. El monstruo permanece durante 1 minuto y luego desaparece en una nube de humo rosa intenso.
61–70	Un bulette hambriento sale de la tierra y ataca.
71–80	Crece un árbol frutal. Tiene 1d10 + 20 piezas de fruta, de las cuales 1d8 tienen los efectos de pociones determinadas al azar y otra de ellas funciona como un veneno ingerido a elección de tu GM. El árbol se desvanece tras 1 hora. La fruta recogida permanece y conserva la magia durante 30 días.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

d100	Efecto
81–90	Aparece un nido con 1d4 + 3 huevos. Cualquier criatura que se coma uno de estos huevos deberá realizar 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 10d6 de daño de fuerza debido a una explosión mágica interna.
91–99	Una pirámide con una base cuadrada de 18 m de lado emerge del suelo. En el interior hay un sarcófago que contiene a un señor de las momias. La pirámide se considera la guarida del señor de las momias y su sarcófago alberga un tesoro a elección de tu GM.
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 de aspecto ordinario, 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. La bolsa pesa 250 g.

Puedes usar una acción para sacar el objeto peludo de la bolsa y lanzarlo a 6 m o menos de distancia. Cuando aterrice, se transformará en la criatura que determines al tirar 1d8 y consultar la tabla que corresponda al color de la bolsa. La criatura desaparecerá al siguiente amanecer o cuando sus puntos de golpe se reduzcan a 0.

La criatura es amistosa contigo y tus compañeros y actúa en tu turno. Puedes emplear una acción adicional para decirle cómo debe moverse y qué acción debe realizar en su turno o para darle órdenes más generales, como atacar a tus enemigos. 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

d8	Criatura
1	Comadreja
2	Rata gigante
3	Tejón
4	Jabalí
5	Pantera
6	Tejón gigante
7	Lobo terrible
8	Alce gigante

Bolsa de trucos rojiza

d8	Criatura
1	Rata
2	Búho
3	Mastín
4	Cabra
5	Cabra gigante
6	Jabalí gigante
7	León
8	Oso pardo

Bolsa de trucos marrón

d8	Criatura
1	Chacal
2	Simio
3	Babuino
4	Pico de hacha
5	Oso negro
6	Comadreja gigante
7	Hiena gigante
8	Tigre

Bolsa devoradora

Objeto maravilloso, muy raro

Esta bolsa guarda un parecido superficial con 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 que esté dentro de la bolsa puede utilizar su acción para tratar de escapar superando una prueba de Fuerza con CD 15. Otra criatura puede utilizar su 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 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.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Se pueden guardar objetos inanimados en la bolsa, que puede albergar 0,03 m^3 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. Tu GM determina el momento y el plano.

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)

Mientras lleves puestas estas botas, tendrás una velocidad volando igual a tu velocidad caminando. Puedes utilizar las botas para volar durante 4 horas como máximo, ya sea de una vez o en varios vuelos más cortos, que emplearán como mínimo 1 minuto de la duración. Si estás volando cuando concluya la duración, descenderás a una velocidad de 9 m por asalto hasta que aterrices.

Las botas recuperan 2 horas de vuelo por cada 12 horas que no se utilicen.

Botas de las tierras invernales

Objeto maravilloso, infrecuente (requiere sintonización)

Estas botas forradas de pelaje son ceñidas y calentitas. Mientras las lleves puestas, obtendrás los siguientes beneficios:

- Tienes resistencia al daño de frío.
- El terreno difícil creado por hielo o nieve no te afecta.
- Puedes aguantar temperaturas de hasta –45 °C sin más protección. Si llevas ropas pesadas, puedes soportar hasta –75 °C.

Botas de levitación

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

Mientras calces estas botas, podrás utilizar una acción para lanzar a voluntad el conjuro *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 caminando y cualquier criatura que realice un ataque de oportunidad contra ti sufrirá desventaja en la tirada de ataque. Si vuelves a entrechocar los talones, el efecto terminará.

Cuando hayas usado esta propiedad de las botas durante un total de 10 minutos, la magia dejará de funcionar hasta que finalices un descanso largo.

Botas de zancadas y brincos

Objeto maravilloso, infrecuente (requiere sintonización)

Mientras calces estas botas, tu velocidad caminando será de 9 m, salvo que normalmente fuera superior. Esta velocidad no se reduce si vas cargado o llevas una armadura pesada. Además, puedes saltar el triple de la distancia normal, pero nunca más lejos que lo que permita tu movimiento restante.

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) que requieran moverse sin hacer ruido.

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. Además, este objeto tiene tres palabras de activación y cada una requiere una acción para pronunciarla.

La primera hace que la caja se despliegue y forme un bote de 3 m de largo, 1,2 m de ancho y 60 cm de profundidad. Este bote tiene un par de remos, un ancla, un mástil y una vela latina. El bote puede alojar a cuatro criaturas Medianas con comodidad.

La segunda hace que la caja se despliegue y forme un barco de 7,2 m de largo, 2,4 m de ancho y 1,8 m de profundidad. Este barco posee una cubierta, bancadas de remo, cinco juegos de remos, un timón de espadilla, un ancla, un camarote de cubierta y un mástil con una vela cuadrada. El barco puede alojar a quince criaturas Medianas con comodidad.

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.

La tercera palabra de activación hace que se pliegue de nuevo y recupere su forma de caja, siempre y cuando no haya criaturas a bordo. Cualquier objeto que contenga la embarcación y no quepa en la caja permanecerá fuera de ella

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

cuando se pliegue. Los que sí quepan en la caja permanecerán dentro.

Botella de ifrit

Objeto maravilloso, muy raro

Esta botella de latón pintado pesa 0,5 kg. Cuando uses una acción para quitar el tapón, una nube de humo denso saldrá de la botella. 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 tirará para determina lo que ocurre.

d100	Efecto
01–10	El ifrit te ataca. Tras luchar durante 5 asaltos, el ifrit desaparecerá y la botella perderá su magia.
11–90	El ifrit te sirve durante 1 hora y hace lo que le ordenes. A continuación, regresará 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.
91–00	El ifrit puede lanzar el conjuro *deseo* tres veces para ti. Desaparecerá cuando conceda el último deseo o después de 1 hora y la botella perderá su magia.

Botella siemprehumeante

Objeto maravilloso, infrecuente

El humo se filtra a través del tapón de plomo de esta botella de latón, que pesa 0,5 kg. Cuando uses una acción para quitar el tapón, una nube de humo denso saldrá de la botella y cubrirá un radio de 18 m. La zona que ocupa la nube estará muy oscura. Cada minuto que la botella permanezca abierta y dentro de la nube, el radio aumentará en 3 m hasta que alcance su máximo de 36 m.

La nube permanecerá mientras la botella esté abierta. Para cerrarla, tienes que utilizar una acción para pronunciar su palabra de activación. Una vez que se cierre la botella, la nube se disipará tras 10 minutos. Un viento moderado (de 15 a 30 km/h) también puede dispersar el humo en 1 minuto y un viento fuerte (más de 30 km/h) lo hará en 1 asalto.

Brasero para controlar elementales de fuego

Objeto maravilloso, raro

Mientras arda un fuego en este brasero de latón, podrás utilizar una acción para pronunciar su palabra de activación e invocar un elemental de fuego, como si hubieras lanzado *conjurar elemental*. El brasero no puede volver a emplearse de esta manera hasta el siguiente amanecer.

El brasero pesa 2,5 kg.

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 en ataques a distancia con estas armas.

Brazales de defensa

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

Mientras lleves estos brazales, obtendrás un bonificador de +2 a la CA si no vistes ninguna armadura ni embrazas 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 *proyectil 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 para lanzar la canica a 18 m o menos de distancia. La canica explotará al impactar y se destruirá. Todas las criaturas en un radio de 3 m del punto de impacto deberán superar una tirada de salvación de Destreza con CD 15 o sufrirán 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 otro ataque o efecto.

Una criatura encerrada puede usar su acción para empujar la pared de la esfera y hacerla moverse a hasta la mitad de la velocidad caminando de la criatura. La esfera se puede recoger y su magia hace

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

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:

- Tienes resistencia al daño de veneno.
- Tienes una velocidad trepando igual a tu velocidad caminando.
- Puedes moverte hacia arriba, hacia abajo y de lado por superficies verticales, así como boca abajo por techos. Esta manera de moverse no requiere del uso de las manos, que quedan libres.
- No puedes quedar atrapado en ningún tipo de red o telaraña y podrás moverte por ellas como si fueran terreno difícil.
- Puedes usar una acción para lanzar el conjuro *telaraña* (CD de salvación 13). La telaraña creada por este conjuro tiene el doble del tamaño normal. Una vez utilizada, esta propiedad de la capa no puede volver a usarse hasta el siguiente amanecer.

Capa de desplazamiento

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

Mientras lleves esta capa, proyectará 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 estés apresado, incapacitado o no puedas moverte por algún motivo.

Capa de la mantarraya

Objeto maravilloso, infrecuente

Mientras lleves esta capa con la capucha puesta, podrás respirar bajo el agua y tendrás una velocidad nadando de 18 m. Ponerte o quitarte la capucha requiere una acción.

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 con ambas manos y usarla para volar a una velocidad 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 usar tu acción para lanzar *polimorfar* sobre ti y transformarte en un murciélago. En forma de murciélago, 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, recibirás un bonificador de +1 a la CA y a las tiradas de salvación.

Capa del charlatán

Objeto maravilloso, raro

Esta capa tiene un ligero aroma a azufre. Mientras la lleves puesta, podrás usarla para lanzar el conjuro *puerta dimensional* como acción. Esta propiedad de la capa no puede volver a usarse hasta el siguiente amanecer.

Cuando desapareces, dejas tras de ti una nube de humo y apareces en una nube de humo similar en tu destino. El humo hace que el espacio que abandonas y en el que apareces estén ligeramente oscurecidos, y se disipa al final de tu siguiente turno. Un viento suave o más fuerte dispersa el humo.

Capa élfica

Objeto maravilloso, infrecuente (requiere sintonización)

Mientras lleves esta capa y tengas la capucha puesta, las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se hagan para verte tendrán desventaja y tú tendrás ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) que hagas para esconderte, ya que el color de la capa cambia para camuflarte. Ponerte o quitarte la capucha requiere una acción.

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, puedes tocarlo y apuntar con él hacia un objeto que esté a 36 m o menos de ti que se pueda abrir, como una puerta, una tapa o una cerradura. El carillón emite un tono nítido y una cerradura o cerrojo del objeto se abrirá salvo que el sonido no pueda alcanzarlo. Si no queda

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

ninguna cerradura o cierre, el objeto mismo se abrirá.

El carillón puede utilizarse diez veces. Tras el décimo uso, se resquebraja y se vuelve inútil.

Cetro de mando

Vara, rara (requiere sintonización)

Puedes utilizar una acción 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 quedará hechizado por ti durante 8 horas. Mientras estén hechizadas de esta manera, las criaturas te considerarán su líder de confianza. Si tus compañeros 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. El cetro no podrá 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.

Seis botones. Puedes pulsar uno de los seis botones del cetro como acción adicional. 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.

Si pulsas el **botón 1**, el cetro se convierte en una *lengua de fuego*, ya que una hoja llameante surge del extremo opuesto a la cabeza rebordeada.

Si pulsas el **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.

Si pulsas el **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.

Si pulsas el **botón 4**, el cetro se transforma en una pértiga tan larga como especifiques, hasta un máximo de 15 m. 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 formal normal.

Si pulsas el **botón 5**, el cetro se transforma en un ariete portátil y otorga a su usuario un bonificador de +10 a las pruebas de Fuerzas realizadas para derribar puertas, barricadas u otro tipo de barrera.

Si pulsas el **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 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, quedarán asustadas de ti durante 1 minuto. Un objetivo asustado puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto. Esta propiedad no podrá volver a usarse hasta el siguiente amanecer.

Drenar vida. Cuando impactes 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. Esta propiedad no podrá volver a usarse hasta el siguiente amanecer.

Paralizar. Cuando impactes a una criatura con un ataque cuerpo a cuerpo usando el cetro, podrás obligar al objetivo a realizar una tirada de salvación de Fuerza con CD 17. Si la falla, el objetivo quedará paralizado durante 1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto. Esta propiedad no podrá 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.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Cinturón de fuerza de gigante

Objeto maravilloso, rareza variable (requiere sintonización)

Mientras lleves puesto este cinturón, tu puntuación de Fuerza cambiará a un valor proporcionado por el cinturón. No tendrá ningún efecto si tu Fuerza es igual o superior a la que proporciona el cinturón.

Existen seis variedades de este cinturón, que se corresponden, incluida su rareza, con los seis tipos de gigantes verdaderos. El *cinturón de fuerza de gigante de piedra* y el *cinturón de fuerza de gigante de escarcha* poseen apariencias diferentes, pero ambos producen el mismo efecto.

Tipo	Fuerza	Rareza
Gigante de las colinas	21	Raro
Gigante de piedra/escarcha	23	Muy raro
Gigante de fuego	25	Muy raro
Gigante de las nubes	27	Legendario
Gigante de las tormentas	29	Legendario

Cinturón enano

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

Mientras lleves puesto este cinturón, obtienes los siguientes beneficios:

- Tu puntuación de Constitución aumenta en 2, hasta un máximo de 20.
- Tienes ventaja en las pruebas de Carisma (Persuasión) en las que interactúes con enanos.

Además, mientras te sintonices con el cinturón, tendrás un 50 % de probabilidad de que cada día al amanecer te crezca una barba completa, si normalmente podrías tenerla. Si ya tienes una, se volverá visiblemente más densa.

Si no eres enano, obtendrás los siguientes beneficios adicionales mientras lleves puesto el cinturón:

- Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra veneno y posees resistencia al daño de veneno.
- Tienes visión en la oscuridad hasta 18 m.
- Puedes hablar, leer y escribir en enano.

Colgante de inmunidad al veneno

Objeto maravilloso, raro

Esta elegante cadena de plata tiene un colgante con una gema negra de talla brillante. Mientras la lleves puesta, los venenos no te afectan. Eres inmune al estado de envenenado y tienes inmunidad al daño de veneno.

Collar de adaptación

Objeto maravilloso, infrecuente (requiere sintonización)

Mientras lleves puesto este collar, podrás respirar con normalidad en cualquier entorno y tendrás ventaja en las tiradas de salvación contra gases y vapores nocivos (como los efectos de *nube aniquiladora* y *nube apestosa*, venenos inhalados y ataques de aliento de algunos dragones).

Collar de bolas de fuego

Objeto maravilloso, raro

De este collar cuelgan 1d6 + 3 cuentas. Puedes usar una acción 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 si fuera un conjuro *bola de fuego* de nivel 3 (CD de salvación 15).

Puedes arrojar varias cuentas o incluso todo el collar en una acción. Si lo haces, aumenta el nivel de la *bola de fuego* en 1 por cada cuenta lanzada tras la primera.

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 del collar o lo determina al azar. 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.

d20	Cuenta...	Conjuro
1–6	Bendita	*Bendición*
07–08	Castigadora	*Castigo marcador*
09–14	Curativa	*Curar heridas* (nivel 2) o *restablecimiento menor*
15–18	Favorecedora	*Restablecimiento mayor*
19	Invocadora	*Aliado planar*
20	Viajante	*Viajar con el viento*

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Cota de escamas de dragón

Armadura (cota de escamas), muy rara (requiere sintonización)

La 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 regalárselas a humanoides. Otras veces, un cazador desuella cuidadosamente un cadáver de un dragón y preserva su piel. En cualquier caso, una *cota de escamas de dragón* es muy valiosa.

Mientras lleves esta armadura, obtendrás un bonificador de +1 a la CA, tendrás ventaja en tiradas de salvación contra la presencia aterradora y 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).

Además, puedes utilizar una acción para concentrar tus sentidos y discernir mágicamente la distancia y la dirección del dragón más cercano que esté a 45 km o menos de ti y sea del mismo tipo que la armadura. Esta acción especial 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 que puede pulsarse. El cubo comienza con 36 cargas y recupera 1d20 cargas empleadas cada día, al amanecer.

Puedes usar una acción para pulsar una de las caras del cubo y gastar una cantidad de cargas que dependerá de la cara en cuestión, tal y como se muestra en la tabla "Caras del cubo de fuerza". Cada cara tiene un efecto diferente. Si al cubo no le quedan suficientes cargas, no ocurrirá nada. En caso contrario, surgirá una barrera de fuerza invisible que formará un cubo de 4,5 m de lado. La barrera se centra en ti, se mueve contigo y dura 1 minuto, hasta que emplees una acción para pulsar la sexta cara del cubo o hasta que el cubo se quede sin cargas. Puedes cambiar el efecto de la barrera si pulsas otra cara del cubo y gastas la cantidad necesaria de cargas, lo que reiniciará la duración.

Si tu movimiento hace que la barrera entre en contacto con un objeto sólido que no pueda atravesar el cubo, no serás capaz de acercarte más a ese objeto hasta que la barrera deje de existir.

Caras del cubo de fuerza

Cara	Cargas	Efecto
1	1	Los gases, el viento y la niebla no pueden atravesar la barrera.
2	2	La materia inerte no puede atravesar la barrera. Los muros, suelos y techos pueden atravesarla a tu discreción.
3	3	La materia viva no puede atravesar la barrera.
4	4	Los efectos de conjuros no pueden atravesar la barrera.
5	5	Nada puede atravesar la barrera. Los muros, suelos y techos pueden atravesarla a tu discreción.
6	0	La barrera se desactiva.

El cubo pierde cargas cuando la barrera es el objetivo de determinados conjuros o entra en contacto con los efectos de ciertos conjuros u objetos mágicos, tal y como se muestra en la tabla siguiente.

Conjuro u objeto	Cargas perdidas
Cuerno de estallido	1d10
Desintegrar	1d12
Muro de fuego	1d4
Pasamuros	1d6
Rociada prismática	1d20

Cuenco para controlar elementales de agua

Objeto maravilloso, raro

Mientras este cuenco esté lleno de agua, podrás utilizar una acción para pronunciar su palabra de activación e invocar un elemental de agua, como si hubieras lanzado *conjurar elemental*. El cuenco no puede volver a emplearse de esta manera hasta el siguiente amanecer.

El cuenco tiene aproximadamente 30 cm de diámetro y la mitad de profundidad. Pesa 1,5 kg y puede contener unos 12 l.

Cuerda de escalada

Objeto maravilloso, infrecuente

Esta cuerda de seda de 18 m de longitud pesa 1,5 kg y puede soportar hasta 1500 kg. Si sujetas uno de los extremos de la cuerda y utilizas una acción para pronunciar la palabra de activación, la cuerda cobrará vida. Como acción adicional, puedes ordenar al otro extremo que se mueva hacia un destino que elijas. Ese extremo se moverá 3 m en tu turno cuando le des la orden por primera vez y 3 m en cada uno de tus turnos hasta que llegue a su destino,

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

hasta que alcance su longitud máxima 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 que se realicen para escalarla.

La cuerda tiene una CA de 20 y 20 puntos de golpe. 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 y pesa 1,5 kg. Si sujetas uno de los extremos de la cuerda y utilizas una acción para pronunciar su palabra de activación, el otro extremo saldrá disparado hacia delante para enredar 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 quedará apresado.

Puedes liberar a la criatura si usas una acción adicional para pronunciar una segunda palabra de activación. Un objetivo apresado por la cuerda puede utilizar una acción para realizar una prueba de Fuerza o Destreza (a elección del objetivo) con CD 15. Si la supera, la criatura dejará de estar apresada.

La cuerda tiene una CA de 20 y 20 puntos de golpe. 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 utilizar una acción para pronunciar la palabra de activación del cuerno y después soplarlo, lo que emitirá un estallido estruendoso en un cono de 9 m que se puede oír a 180 m de distancia. Todas las criaturas situadas en el cono deberán hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 15. Si la fallan, recibirán 5d6 de daño de trueno y quedarán ensordecidas durante 1 minuto. Si la superan, recibirán la mitad de ese daño y no quedarán ensordecidas. Los objetos y criaturas de cristal o vidrio tendrán desventaja en la tirada de salvación y sufrirán 10d6 de daño de trueno en vez de 5d6.

Cada uso de la magia del cuerno tiene un 20 % de probabilidad de hacerlo explotar. La explosión inflige 10d6 de daño de fuego a quien lo haya soplado y destruirá el cuerno.

Cuerno del Valhalla

Objeto maravilloso, raro (plata o latón), muy raro (bronce) o legendario (hierro)

Puedes utilizar una acción para soplar este cuerno. Como respuesta, varios espíritus guerreros del Valhalla aparecerán a 18 m o menos de ti. Utilizan el perfil del berserker. Regresarán al Valhalla después de 1 hora o cuando sus puntos de golpe se reduzcan a 0. 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 berserkers responden a su llamada, así como el requisito para utilizarlo. Tu GM elige el tipo de cuerno o lo determina al azar.

d100	Tipo de cuerno	Berserkers invocados	Requisito
01–40	Plata	2d4 + 2	Ninguno
41–75	Oropel	3d4 + 3	Competencia con todas las armas sencillas
76–90	Bronce	4d4 + 4	Competencia con todas las armaduras medias
91–00	Hierro	5d4 + 5	Competencia con todas las armas marciales

Si soplas el cuerno sin cumplir su requisito, los berserkers invocados te atacarán. Si cumples el requisito, serán amistosos contigo y tus compañeros, y seguirán tus órdenes.

Cuero tachonado encantado

Armadura (cuero tachonado), rara

Mientras lleves esta armadura, obtendrás un bonificador de +1 a la CA. También puedes usar una acción adicional para pronunciar la palabra de activación y 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.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

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 utilizar una acción para que un veneno denso y negro impregne la hoja. El veneno permanecerá durante 1 minuto o hasta que un ataque con esta arma impacte a una criatura. Esa criatura deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 15 o recibirá 2d10 de daño de veneno y quedará envenenada durante 1 minuto. La daga 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 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 opciones:

- "Arroyo" produce 4 l de agua.
- "Fuente" produce 20 l de agua.
- "Géiser" produce 120 l de agua que salen disparados en un géiser de 9 m de largo y 30 cm de ancho. Como acción adicional mientras sostienes el decantador, puedes apuntar con el géiser a una criatura que puedas ver a 9 m o menos de ti. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 13 o sufrirá 1d4 de daño contundente y será derribado. En vez de una criatura, puedes apuntar a un objeto que no lleve ni vista nadie y que no pese más de 100 kg. Este objeto se volcará o será empujado hasta 4,5 m en dirección contraria a ti.

Defensora

Arma (cualquier espada), 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 la espada en cada uno de tus turnos, puedes transferir parte o todo el bonificador de la espada a tu Clase de Armadura en vez de usar el bonificador en los ataques de ese turno. Por ejemplo, puedes reducir el bonificador a tus tiradas de ataque y de daño a +1 y obtener un bonificador de +2 a tu CA. Los bonificadores ajustados permanecen en vigor hasta el principio de tu siguiente turno, aunque debes empuñar la espada para aprovechar el bonificador a la CA que confiere.

Diadema de estallidos

Objeto maravilloso, infrecuente

Mientras lleves esta diadema, podrás utilizar una acción para lanzar el conjuro *rayo abrasador*. Cuando lleves a cabo los ataques del conjuro, tu bonificador de ataque será de +5. La diadema no puede volver a emplearse de esta manera hasta el siguiente amanecer.

Diadema de intelecto

Objeto maravilloso, infrecuente (requiere sintonización)

Tu puntuación de Inteligencia es de 19 mientras lleves esta diadema. No tiene ningún efecto si tu Inteligencia ya es de 19 o más.

Disolvente universal

Objeto maravilloso, legendario

Este tubo contiene un líquido lechoso con un fuerte olor a alcohol. Puedes utilizar una acción para verter el contenido del tubo en una superficie que esté a tu alcance. El líquido disolverá de manera instantánea hasta 0,1 m^2 de adhesivo que toque, incluido el *pegamento soberano.*

Escarabajo protector

Objeto maravilloso, legendario (requiere sintonización)

Si sostienes este medallón con forma de escarabajo en la mano durante 1 asalto, aparecerá una inscripción en su superficie que revelará su naturaleza mágica. Proporciona dos beneficios mientras lo lleves encima:

- Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros.
- El escarabajo tiene 12 cargas. Si fallas una tirada de salvación contra un conjuro de nigromancia o un efecto dañino de una criatura muerta viviente, podrás utilizar tu reacción y emplear 1 carga para superar la tirada de salvación. El escarabajo se convertirá en polvo y se destruirá cuando se haya empleado la última carga.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Escoba voladora

Objeto maravilloso, infrecuente

Esta escoba de madera, que pesa 1,5 kg, funcionará como una escoba normal hasta que te montes en ella y pronuncies su palabra de activación. Entonces, levitará y podrás utilizarla para volar por el cielo. 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.

Puedes ordenarle que viaje por sí misma a un lugar que esté a 1,5 km o menos de ti si pronuncias la palabra de activación, nombras el lugar y conoces el sitio en cuestión. La escoba regresará junto a ti cuando pronuncies otra palabra de activación mientras se encuentre a 1,5 km o menos de ti.

Escudo animado

Armadura (escudo), muy rara (requiere sintonización)

Mientras sostengas este escudo, podrás emplear una acción adicional para pronunciar su palabra de activación y 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 quedes 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 CA contra ataques a distancia. Este bonificador se suma al bonificador a la CA normal del escudo. Además, cuando una criatura realice un ataque a distancia contra un objetivo que esté a 1,5 m o menos de ti, podrás usar tu reacción para convertirte en el objetivo del ataque.

Escudo de atraer proyectiles

Armadura (escudo), rara (requiere sintonización)

Mientras embraces 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. Cuando se realice un ataque con arma a distancia contra un objetivo a 3 m o menos de ti, la maldición hará que tú te conviertas en el objetivo en su lugar.

Escudo de guarda contra conjuros

Armadura (escudo), muy rara (requiere sintonización)

Mientras embraces este escudo, tendrás ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos, y los ataques de conjuro tendrán desventaja contra ti.

Escudo +1, +2 o +3

Armadura (escudo), infrecuente (+1), rara (+2) o muy rara (+3)

Mientras embraces este escudo, tendrás un bonificador a la CA determinado por su rareza. Este bonificador se suma al bonificador a la CA normal del escudo.

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 destruida por ella sufrirá 4d10 de daño de fuerza.

La esfera permanece inmóvil hasta que alguien la controla. Si estás a 18 m o menos de una esfera no controlada, podrás utilizar una acción para realizar una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) con CD 25. Si la superas, la esfera levitará en la dirección que elijas hasta un número de metros máximo igual a 1,5 × tu modificador por Inteligencia (como mínimo 1,5 m). Si la fallas, la esfera se moverá 3 m hacia ti. Si la esfera entra en el espacio de una criatura, esta deberá superar una tirada de salvación de Destreza con CD 13 o la esfera la tocará y le infligirá 4d10 de daño de fuerza.

Si tratas de controlar una esfera que se encuentre bajo el control de otra criatura, deberás realizar una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) contra la Inteligencia (Conocimiento Arcano) de la otra criatura. El vencedor se hará con el control de la esfera y podrá hacerla levitar de la manera normal.

Si la esfera entra en contacto con un portal interplanar, como el que crea un conjuro *portal*,

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

o un espacio extradimensional, como el que contiene un *agujero portátil*, tu GM determinará al azar lo que ocurrirá usando la siguiente tabla.

d100	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 a todas las criaturas y objetos que se encuentren a 54 m o menos de la esfera, incluida la esfera, a un plano de existencia aleatorio.

Espada danzarina

Arma (cualquier espada), muy rara (requiere sintonización)

Puedes usar una acción adicional para lanzar esta espada mágica al aire y pronunciar la palabra de activación. 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. La espada utiliza tu tirada de ataque y tu modificador por característica para las tiradas de daño.

Mientras la espada 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 la espada ataque a una criatura situada a 1,5 m o menos de ella.

Después de que la espada flotante ataque por cuarta vez, volará hasta 9 m y tratará de regresar a tu mano. Si no tienes ninguna mano libre, caerá a tus pies. Si la espada 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 (cualquier espada que inflija daño cortante), muy rara (requiere sintonización)

Cuando ataques a un objeto con esta espada mágica e impactes, 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, el objetivo sufrirá 4d6 de daño cortante adicional. A continuación, tira otro d20. Si sacas un 20, seccionarás uno de los miembros del objetivo. Tu GM determinará el efecto de esta amputación. Si la criatura no tiene ningún miembro que se pueda amputar, en vez de ello, seccionarás otra parte de su cuerpo.

Además, puedes pronunciar la palabra de activación de la espada para hacer que la hoja emita luz brillante en un radio de 3 m y luz tenue 3 m más allá. Si vuelves a pronunciar la palabra de activación o envainas la espada, apagarás la luz.

Espada hiriente

Arma (cualquier espada), rara (requiere sintonización)

Los puntos de golpe perdidos por el daño de esta arma solo pueden recuperarse mediante un descanso corto o largo, no mediante la regeneración, la magia o cualquier otro medio.

Una vez por turno, cuando impactes a una criatura con un ataque usando esta arma mágica, podrás herirla. Al principio de cada turno de la criatura herida, sufrirá 1d4 de daño necrótico por cada vez que la hayas herido y luego podrá realizar una tirada de salvación de Constitución con CD 15 para acabar con el efecto de esas heridas si la supera. Como alternativa, la criatura herida u otra que se encuentre a 1,5 m o menos de ella podrá usar una acción para realizar una prueba de Sabiduría (Medicina) con CD 15 y acabar con el efecto de las heridas si la supera.

Espada ladrona de vida

Arma (cualquier espada), rara (requiere sintonización)

Cuando ataques a una criatura con esta arma mágica y saques un 20 en la tirada de ataque, el objetivo sufrirá 3d6 de daño necrótico adicional si no es un autómata o un muerto viviente. Además, obtendrás una cantidad de puntos de golpe temporales igual al daño adicional infligido.

Espada solar

Arma (espada larga), rara (requiere sintonización)

Este objeto parece una empuñadura de espada larga. 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 espada larga mágica tiene 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 impactes a un muerto viviente con ella, el objetivo recibirá 1d8 de daño radiante adicional.

La hoja luminosa de la espada emite luz brillante en un radio de 4,5 m y luz tenue 4,5 m más allá.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Esta luz es luz solar. Mientras esté la hoja, podrás usar una acción 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 (cualquier espada que inflija daño cortante), 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 ataques a una criatura que tenga al menos una cabeza con esta arma y el resultado de la tirada de ataque sea 20, cercenarás 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, no tiene o no necesita una cabeza, tiene acciones legendarias o 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 6d8 de daño cortante adicional por el impacto.

Espejo atrapavidas

Objeto maravilloso, muy raro

Cuando se mira de forma indirecta este espejo de 1,2 m de altura, su superficie muestra imágenes tenues de criaturas. El espejo pesa 25 kg y tiene una CA de 11, 10 puntos de golpe 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 te encuentras a 1,5 m o menos de él, podrás usar una acción para pronunciar su palabra de activación. Permanecerá activado hasta que uses una acción para repetir la palabra de activación.

Si una criatura distinta de ti ve su reflejo en el espejo activado a 9 m o menos de ella, 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. Esta tirada de salvación se realiza con ventaja si la criatura conoce la naturaleza del espejo. Los autómatas superan la tirada de salvación 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 usar una acción para pronunciar el nombre de 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 con normalidad.

Del mismo modo, puedes usar una acción para pronunciar una segunda palabra de activación y 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.

Estatuilla de poder maravilloso

Objeto maravilloso, rareza según estatuilla

Una *estatuilla de poder maravilloso* es una pequeña escultura de una bestia que cabe en un bolsillo. Si usas una acción para pronunciar la palabra de activación y lanzar la estatuilla a un punto del suelo a 18 m o menos de ti, la estatuilla se convierte en una criatura viva. 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 estatuilla no se convertirá en una criatura.

La criatura es amistosa contigo y tus compañeros Entiende tus idiomas y obedece tus órdenes verbales. 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 estatuilla. Cuando acabe ese tiempo, la criatura volverá a su forma de estatuilla. Recuperará la forma de estatuilla antes si sus puntos de golpe se reducen a 0 o si usas una acción para pronunciar una palabra de activación de nuevo mientras la tocas. Cuando la criatura recupere su forma de estatuilla, su propiedad no puede volver a usarse hasta que pase un tiempo determinado, según se especifica en la descripción de la estatuilla.

Búho de serpentina (raro). Esta estatuilla de serpentina de un búho puede convertirse en un búho gigante durante 8 horas, como máximo. Una vez que

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

se utilice, no podrá volver a usarse hasta que hayan pasado 2 días. El búho puede comunicarse telepáticamente contigo a cualquier distancia siempre que estéis en el mismo plano de existencia.

Cabras de marfil (raras). Las estatuillas 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:

- La *cabra de viaje* puede convertirse 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 bestia cuesta 1 carga. 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.
- La *cabra de trabajo* se convierte en una cabra gigante durante 3 horas, como máximo. Una vez que se utilice, no podrá volver a usarse hasta que hayan pasado 30 días.
- La *cabra del terror* se convierte en una cabra gigante durante 3 horas, como máximo. La cabra no puede atacar, pero puedes quitarle los cuernos 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, y las armas desaparecen y los cuernos regresan a su sitio cuando la cabra recupera su forma de estatuilla. Además, la cabra irradia un aura de terror con un radio de 9 m mientras la uses de montura. Todas las criaturas hostiles hacia ti que empiecen su turno en el aura deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 15 o quedarán asustadas de la cabra durante 1 minuto o hasta que la cabra recupere la forma de estatuilla. Una criatura asustada puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto. Las criaturas que superen esta tirada de salvación serán inmunes al aura de la cabra durante las siguientes 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.

Si tu alineamiento es bueno, 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 tenga la forma de cuervo, la estatuilla te permitirá lanzar el conjuro *mensajero animal* sobre ella a voluntad.

Elefante de mármol (raro). Esta estatuilla de mármol mide 10 cm de alto y de largo. 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 estatuilla de ébano se ha tallado con la forma de un tábano. Puede convertirse en una mosca gigante durante 12 horas, como máximo, y se puede emplear como montura. Una vez que se utilice, no podrá volver a usarse hasta que hayan pasado 2 días.

Mosca gigante

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 11

Puntos de golpe: 19 (3d10 + 3)

Velocidad: 9 m, volar 18 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	3 (−4)

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Perro de ónice (raro). Esta estatuilla de ónice de un perro puede convertirse en un mastín durante

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

6 horas, como máximo. El mastín tiene una Inteligencia de 8 y puede hablar común. También tiene visión en la oscuridad hasta 18 m y puede ver criaturas y objetos invisibles dentro de ese alcance. Una vez que se utilice, no podrá volver a usarse hasta que hayan pasado 7 días.

Ficha de pluma

Objeto maravilloso, raro

Este diminuto 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.

d100	Ficha de pluma	d100	Ficha de pluma
01–15	Abanico	61–75	Bote cisne
16–35	Ancla	76–85	Látigo
36–60	Árbol	86–00	Pájaro

Abanico. Si te encuentras en un bote o barco, puedes emplear una acción 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 flota y crea un viento lo bastante fuerte como para henchir las velas de un barco y aumentar su velocidad en 7,5 km/h durante 8 horas. Como acción, puedes hacer que el abanico desaparezca.

Ancla. Puedes emplear una acción 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. Debes estar al aire libre para poder usar esta ficha. Puedes emplear una acción 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. Puedes emplear una acción 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 mientras te encuentres en el barco para ordenarle moverse o girar hasta 90 grados. La embarcación puede transportar hasta treinta y dos criaturas Medianas o de menor tamaño. Una criatura Grande cuenta como cuatro criaturas Medianas, mientras que una criatura Enorme cuenta como nueve. El bote permanece durante 24 horas y después desaparece. Como acción, puedes hacer que el bote desaparezca.

Látigo. Puedes emplear una acción 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 impacta, el objetivo recibe 1d6 + 5 de daño de fuerza.

Como acción adicional durante tu turno, puedes mover el látigo hasta 6 m y repetir el ataque contra una criatura que se encuentre a 3 m o menos de ella. El látigo desaparecerá después de 1 hora, si usas una acción para hacerlo desaparecer o si estás incapacitado o mueres.

Pájaro. Puedes emplear una acción 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 obedece las órdenes sencillas que le des y no puede atacar. 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. Como acción, puedes hacer que el pájaro desaparezca.

Filo de la fortuna

Arma (cualquier espada), legendaria (requiere sintonización)

Recibes un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con esta arma mágica. Mientras lleves la espada contigo, también obtendrás un bonificador de +1 a las tiradas de salvación.

Deseo. La espada tiene 1d4 – 1 cargas. Mientras la empuñes, podrás usar una acción para gastar 1 carga y lanzar el conjuro *deseo* desde ella. Esta propiedad no podrá volver a usarse hasta el siguiente amanecer. La espada pierde esta propiedad si no le quedan cargas.

Fortuna. Si llevas la espada contigo, puedes recurrir a su fortuna (no requiere acción) para repetir una tirada de ataque, una prueba de característica o una tirada de salvación desfavorable. Deberás usar el nuevo resultado. Esta propiedad no podrá volver a usarse hasta el siguiente amanecer.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Filtro de amor

Poción, infrecuente

La próxima vez que veas a una criatura en los 10 minutos posteriores a beber este filtro, quedarás hechizado por ella durante 1 hora. Si la criatura es de una especie y género que normalmente te atraigan, la considerarás tu amor verdadero mientras permanezcas hechizado. El líquido efervescente y de tonalidad rosa de este brebaje contiene una burbuja, fácil de pasar por alto, con forma de corazón.

Flauta de la aparición

Objeto maravilloso, infrecuente

Debes ser competente con instrumentos de viento para poder tocar esta flauta. Tiene 3 cargas. Puedes utilizar una acción para tocarla y gastar 1 carga para crear una melodía inquietante a la vez que fascinante. Todas las criaturas que estén a 9 m o menos de ti y te escuchen tocar deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 15 o quedarán asustadas de ti durante 1 minuto. Si lo deseas, todas las criaturas situadas en esa zona que no sean hostiles hacia a ti superarán automáticamente la tirada de salvación. Las criaturas que fallen la tirada de salvación podrán repetirla al final de cada uno de sus turnos y, si la superan, se librarán del efecto. Las criaturas que superen la tirada de salvación serán inmunes al efecto de esta flauta durante 24 horas. La flauta recupera 1d3 cargas empleadas cada día, al amanecer.

Flauta de las cloacas

Objeto maravilloso, infrecuente (requiere sintonización)

Debes ser competente con instrumentos de viento para poder tocar esta flauta. Mientras tengas sintonización con ella, las ratas normales y las ratas gigantes serán indiferentes hacia ti y no te atacarán salvo que las amenaces o dañes.

La flauta tiene 3 cargas. Si utilizas una acción para tocarla, podrás utilizar una acción adicional y gastar de 1 a 3 cargas para convocar un enjambre de ratas con cada carga empleada, siempre y cuando haya suficientes ratas a 0,75 km 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. La flauta recupera 1d3 cargas empleadas cada día, al amanecer.

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, podrás realizar una prueba de Carisma contra una prueba de Sabiduría del enjambre. Si pierdes, 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 ganas, el enjambre caerá bajo el influjo de la música de la flauta y se volverá amistoso hacia tus compañeros y tú mientras sigas tocando la flauta cada asalto como acción. 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 y no puede escuchar la música de la flauta, 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.

Flecha asesina

Arma (flecha), muy rara

Una *flecha asesina* es un arma mágica diseñada para matar a un tipo concreto de criatura. Algunas son más específicas que otras. Por ejemplo, hay tanto *flechas asesinas de dragones* como *flechas asesinas de dragones azules*. Si una criatura que pertenezca al tipo, raza o grupo asociado con una *flecha asesina* recibe daño de ella, deberá realizar una tirada de salvación de Constitución con CD 17; sufrirá 6d10 de daño perforante adicional si la falla o la mitad del daño adicional si la supera.

En cuanto una *flecha asesina* inflige su daño adicional a una criatura, se vuelve una flecha no mágica.

Existen otros tipos de municiones similares, como los *virotes asesinos* para ballestas, aunque las flechas son las más comunes.

Fortaleza instantánea

Objeto maravilloso, raro

Puedes utilizar una acción para colocar este cubo metálico de 2,5 cm de lado en el suelo y pronunciar su palabra de activación. El cubo se convertirá rápidamente en una fortaleza que permanecerá hasta que emplees una acción para pronunciar la palabra de activación que la hace desaparecer, que solo funcionará si la fortaleza está vacía.

Esta fortificación es una torre cuadrada de 6 m de lado y 9 m de altura, con aspilleras en todos los lados

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

y almenas en la parte superior. Su interior se divide en dos plantas conectadas mediante una escalera que recorre una de las paredes. La escalera termina en una trampilla que conduce al tejado. Cuando se activa, la torre tiene una puerta pequeña en el lado que mira hacia ti. La puerta se abre solo bajo tus órdenes, que puedes dar como acción adicional. Es inmune al conjuro *abrir* y otros efectos mágicos similares, como el de un *carillón de apertura*.

Todas las criaturas situadas en la zona en la que aparezca la fortaleza deberán realizar una tirada de salvación de Destreza con CD 15; sufrirán 10d10 de daño contundente si la fallan o la mitad del daño si la superan. En ambos casos, cada criatura será empujada a un espacio sin ocupar junto a la fortaleza, pero fuera de ella. Los objetos situados en la zona y que no lleve o vista alguien sufrirán este daño y serán empujados automáticamente.

La torre está hecha de adamantina y su magia impide que la derriben. El tejado, la puerta y las paredes tienen 100 puntos de golpe cada uno, inmunidad al daño de armas no mágicas (salvo armas de asedio) y resistencia al resto de daño. Solo un conjuro *deseo* puede reparar la fortaleza (este uso cuenta como replicar un conjuro de nivel 8 o inferior). Cada vez que se lance *deseo*, el tejado, la puerta o una pared recuperará 50 puntos de golpe.

Frasco de hierro

Objeto maravilloso, legendario

Este frasco de hierro tiene un tapón de latón. Puedes usar una acción para pronunciar la palabra de activación del frasco y hacer objetivo a una criatura que puedas ver a 18 m o menos de ti. Si 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 de salvación. 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 usar una acción para quitar el tapón del frasco y liberar a la criatura que contenga. La criatura es amistosa contigo y tus compañeros durante 1 hora y obedece tus órdenes durante ese tiempo. Si no le das ninguna orden o le das una orden que probablemente desemboque en su muerte, 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 que una criatura se encuentra en el interior del frasco, pero la única forma de saber de qué criatura se trata es abrir el frasco. Un frasco recién descubierto podría contener una criatura elegida por tu GM o determinada al azar.

d100	Contenido
1–50	Vacío
51–53	Acechador invisible
54–57	Demonio (tipo 1)
58–61	Demonio (tipo 2)
62–65	Demonio (tipo 3)
66–67	Demonio (tipo 4)
68	Demonio (tipo 5)
69	Demonio (tipo 6)
70	Deva
71–72	Diablo (mayor)
73–76	Diablo (menor)
77–78	Djinn
79–84	Elemental (cualquiera)
85–86	Ifrit
87	Planetar
88–91	Saga de la noche
92–95	Salamandra
96	Solar
97–99	Súcubo/íncubo
100	Xorn

Gema de visión

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

Esta joya tiene 3 cargas. Como acción, puedes pronunciar la palabra de activación de la gema y 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 del resplandor

Objeto maravilloso, infrecuente

Este prisma tiene 50 cargas. Mientras lo sostienes, puedes usar una acción para pronunciar una de las tres palabras de activación y causar uno de los siguientes efectos:

- La primera palabra de activación hace que la gema emita 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.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

- La segunda palabra de activación gasta 1 carga y hace 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 quedará cegada durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.
- La tercera palabra de activación gasta 5 cargas y hace que la gema refulja con una luz cegadora que se extiende en un cono de 9 m. Todas las criaturas situadas en el cono deberán realizar 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 elemental

Objeto maravilloso, infrecuente

Esta gema contiene vestigios de energía elemental. Cuando uses una acción para romperla, invocarás a un elemental como si hubieras lanzado *conjurar elemental* y la magia de la gema se perderá. El tipo de gema determina el elemental invocado por el conjuro.

Gema	Elemental invocado
Esmeralda	Elemental de agua
Zafiro azul	Elemental de aire
Corindón rojo	Elemental de fuego
Diamante amarillo	Elemental de tierra

Grilletes dimensionales

Objeto maravilloso, raro

Puedes usar una acción para poner estos grilletes a una criatura incapacitada. Se ajustan a criaturas de tamaños Pequeño a Grande. Además de servir como unas esposas normales, 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 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 puntuación de Fuerza es de 19 mientras lleves estos guanteletes. No tienen ningún efecto si tu Fuerza ya es de 19 o más.

Guantes atrapaflechas

Objeto maravilloso, infrecuente (requiere sintonización)

Estos guantes parecen fundirse con tus manos cuando te los pones. Cuando un ataque con arma a distancia te impacte mientras los lleves puestos, podrás usar tu reacción para reducir el daño en 1d10 + tu modificador por Destreza, siempre y cuando tengas una mano libre. Si reduces el daño a 0, podrás atrapar el proyectil si es lo bastante pequeño como para sujetarlo con esa mano.

Guantes de natación y escalada

Objeto maravilloso, infrecuente (requiere sintonización)

Mientras lleves estos guantes, nadar y escalar no te costará movimiento adicional y obtendrás un bonificador de +5 a las pruebas de Fuerza (Atletismo) que hagas para nadar o escalar.

Hacha berserker

Arma (cualquier hacha), 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 hacha está maldita y, al sintonizarte con ella, te afectará la maldición. Mientras sufras la maldición, no querrás deshacerte voluntariamente del hacha y la mantendrás siempre a tu alcance. También tendrás desventaja en las tiradas de ataque con otras armas, a menos que no haya ningún enemigo que puedas ver u oír a 18 m o menos de ti.

Cuando una criatura hostil te haga daño, si tienes el hacha en tu posesión, deberás superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 15 o sucumbirás a una furia berserk. Mientras estés bajo sus efectos, deberás utilizar tu acción cada asalto para atacar a la criatura que tengas más cerca con el hacha. Si puedes realizar ataques adicionales como parte de la acción de atacar, los utilizarás para atacar a la siguiente criatura más próxima tras derrotar a tu

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

objetivo actual. Si tienes varios objetivos posibles, atacarás a uno al azar. Seguirás en ese estado hasta que comiences tu turno y no haya criaturas que puedas ver u oír a 18 m o menos de ti.

Herraduras de velocidad

Objeto maravilloso, raro

Estas herraduras de hierro vienen de cuatro en cuatro. Mientras cuatro de ellas estén fijadas a los cascos de un caballo o de una criatura similar, aumentarán su velocidad caminando en 9 m.

Herraduras del céfiro

Objeto maravilloso, muy raro

Estas herraduras de hierro vienen de cuatro en cuatro. 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 del suelo. 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. Asimismo, la criatura podrá moverse a velocidad normal durante 12 horas al día, como máximo, sin padecer cansancio por hacer marchas forzadas.

Hierro de escarcha

Arma (cualquier espada), muy rara (requiere sintonización)

Cuando impactes con un ataque usando esta espada mágica, el objetivo recibirá 1d6 de daño de frío adicional. Además, mientras empuñes la espada, tendrás resistencia al daño de fuego.

En temperaturas bajo cero, la espada 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. Esta propiedad no puede emplearse más de una vez por hora.

Incensario de controlar elementales de aire

Objeto maravilloso, raro

Mientras arda incienso en este recipiente, podrás utilizar una acción para pronunciar su palabra de activación e invocar un elemental de aire, como si hubieras lanzado *conjurar elemental*. El incensario no puede volver a emplearse de esta manera hasta el siguiente amanecer.

Este recipiente de 15 cm de ancho y 30 cm de alto se parece a un cáliz con una tapa decorativa y pesa 0,5 kg.

Jabalina del relámpago

Arma (jabalina), infrecuente

Esta jabalina es un arma mágica. Cuando la lanzas y pronuncias su palabra de activación, se transforma en un relámpago y crea una línea de 1,5 m de ancho que se extiende desde ti hasta un objetivo a 36 m o menos. Todas las criaturas situadas en la línea (salvo el objetivo y tú) deberán hacer 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. El relámpago se convierte de nuevo en jabalina al alcanzar el objetivo. Haz un ataque con arma a distancia contra el objetivo. Si impacta, el objetivo recibe el daño de la jabalina más 4d6 de daño de relámpago.

La propiedad de la jabalina no podrá volver a usarse hasta el siguiente amanecer. Mientras tanto, la jabalina seguirá funcionando como arma mágica.

Ladrona de nueve vidas

Arma (cualquier espada), muy rara (requiere sintonización)

Recibes un bonificador de +2 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con esta arma mágica.

La espada tiene 1d8 + 1 cargas. Si causas un crítico contra una criatura que tenga menos de 100 puntos de golpe, 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 o los muertos vivientes son inmunes). La espada pierde 1 carga si la criatura muere. El arma pierde esta propiedad si no le quedan cargas.

Lengua de fuego

Arma (cualquier espada), rara (requiere sintonización)

Puedes utilizar una acción adicional para pronunciar la palabra de activación de esta espada mágica, lo que cubrirá su hoja de llamas. Estas llamas emiten luz brillante en un radio de 12 m y luz tenue 12 m más allá. Mientras la espada esté envuelta en llamas, infligirá 2d6 de daño de fuego adicional a cualquier objetivo al que impacte. Las llamas duran hasta que utilices una acción adicional para volver a pronunciar la palabra de activación o hasta que sueltes o envaines la espada.

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

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

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 usar una acción para cubrir la abertura con la tapa y hacer que solo emita luz tenue en un radio de 1,5 m.

Malla élfica

Armadura (camisa de malla), rara

Mientras lleves esta armadura, obtendrás un bonificador de +1 a la CA. Se te considera competente con esta armadura aunque no tengas competencia con armaduras medias.

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. 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 trate de leerlo, sufrirá 6d6 de daño psíquico.

d20	Gólem	Tiempo	Precio
1–5	Arcilla	30 días	65 000 po
6–17	Carne	60 días	50 000 po
18	Hierro	120 días	100 000 po
19–20	Piedra	90 días	80 000 po

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. Estará bajo tu control, entenderá tus órdenes verbales y las obedecerá.

Manual de la salud corporal

Objeto maravilloso, muy raro

Este libro contiene consejos de salud y alimentación, 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 puntuación de Constitución aumentará en 2, así como tu máximo para esa puntuación. 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 puntuación de Destreza aumentará en 2, así como tu máximo para esa puntuación. 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 puntuación de Fuerza aumentará en 2, así como tu máximo para esa puntuación. 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)

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 impactas con un ataque a distancia con esta arma, inflige 1d8 de daño adicional o, si el objetivo es un gigante, 2d8. Justo después del ataque, el arma regresa volando a tu mano.

Martillo de rayos

Arma (maza a dos manos), legendaria

Recibes un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con esta arma mágica.

Azote de gigantes (requiere sintonización). Debes llevar un *cinturón de fuerza de gigante* (cualquier variedad) y unos *guanteletes de fuerza de ogro* para sintonizarte con esta arma. La sintonización acaba inmediatamente si te quitas uno de estos objetos. Mientras tengas sintonización con

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

esta arma y la empuñes, tu puntuación de Fuerza aumentará en 4 y podrá pasar de 20, pero no de 30. Si sacas un 20 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.

Además, el martillo tiene 5 cargas. Mientras tengas sintonización con él, podrás gastar 1 carga y hacer un ataque con arma a distancia con el martillo lanzándolo como si tuviera la propiedad "arrojadiza", con un alcance normal de 6 m y un alcance largo de 18 m. Si el ataque impacta, el martillo suelta un trueno audible a 90 m. El objetivo y todas las criaturas que estén a 9 m o menos de él deberán superar una tirada de salvación de Constitución con CD 17 o quedarán aturdidos hasta el final de tu siguiente turno. El martillo recupera 1d4 + 1 cargas empleadas cada día, al amanecer.

Matadragones

Arma (cualquier espada), rara

Recibes un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con esta arma mágica.

Cuando impactes a un dragón con esta arma, este sufrirá 3d6 de daño adicional del tipo del arma. En lo que concierne a esta arma, "dragón" se refiere a cualquier criatura con el tipo "dragón", incluidos seres como dragones tortuga y guivernos.

Matagigantes

Arma (cualquier espada o hacha), rara

Recibes un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con esta arma mágica.

Cuando impactes 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 caerá derribado. En lo que concierne a esta arma, "gigante" se refiere a cualquier criatura con el tipo "gigante", incluidos seres como ettins y trolls.

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 la maza para atacar a un autómata.

Si sacas un 20 en una tirada de ataque con esta arma, el objetivo sufrirá 2d6 de daño contundente adicional o 4d6 de daño contundente adicional 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. Mientras la empuñes, podrás usar una acción y gastar 1 carga para desatar una ola de terror. Todas las criaturas de tu elección situadas en un radio de 9 m respecto a ti deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 15 o quedarán asustadas de ti 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 acercarse voluntariamente a ningún espacio que se encuentre a 9 m o menos de ti. Tampoco podrá llevar a cabo reacciones. 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 podrá repetir la tirada de salvación y, si tiene éxito, se librará del efecto.

La maza recupera 1d3 cargas empleadas cada día, al amanecer.

Maza disruptiva

Arma (maza), rara (requiere sintonización)

Cuando impactes 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, la criatura quedará asustada de ti hasta el final de tu siguiente turno.

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 3 cargas. Mientras lo lleves puesto, podrás utilizar una acción y gastar 1 carga para lanzar el conjuro *detectar pensamientos* (CD de salvación 13) desde él. El medallón recupera 1d3 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 10 kg de materia sin exceder un volumen de 0,06 m^3. En el bolsillo central caben hasta 0,2 m^3 o 40 kg

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

de materia. El morral pesa siempre 2,5 kg, independientemente del contenido.

Meter un objeto en su interior sigue las reglas normales de interacción con objetos. Sacar un objeto del morral cuesta una acción. Cuando metes la mano para extraer un objeto concreto, la magia hará que siempre se encuentre arriba del todo.

El morral tiene algunas limitaciones. Si se sobrecarga o si un objeto afilado lo perfora o rasga, 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. Si se mete dentro del morral a una criatura que necesite respirar, podrá sobrevivir durante 10 minutos; después, empezará a ahogarse.

Meter el morral en el espacio extradimensional creado por una *bolsa de contención*, un *agujero portátil* 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 que estén a 3 m o menos de él 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 volverse a abrir.

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 impacte en un objetivo, la munición dejará de ser mágica.

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. El pegamento 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 etereidad* 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 la lista de conjuros de tu clase, puedes leer el pergamino y lanzar el conjuro sin necesidad de 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. Tras lanzar el conjuro, las palabras se desvanecen y el pergamino se convierte en polvo. Si se interrumpe el lanzamiento, el pergamino no se destruye.

Si el conjuro está en la lista de conjuros de tu clase pero es de un nivel que no puedes lanzar, deberás superar una prueba de característica usando tu aptitud mágica para determinar si consigues lanzarlo. La CD es de 10 + 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 de dicho conjuro, además de la rareza del pergamino, como se indica en la tabla "Pergamino de conjuro".

Pergamino de conjuro

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

Un conjuro de mago en un *pergamino de conjuro* puede copiarse del mismo modo que los conjuros en un libro de conjuros. Cuando un conjuro se copie de un *pergamino de conjuro*, el copista deberá superar una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) con CD igual a 10 + el nivel del conjuro. Si la supera, el conjuro se copiará correctamente. Supere o no la prueba, el *pergamino de conjuro* se destruirá.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Perla de poder

Objeto maravilloso, infrecuente (requiere sintonización por parte de un lanzador de conjuros)

Mientras lleves encima esta perla, podrás usar una acción para pronunciar su palabra de activación y recuperar un espacio de conjuro gastado. Si el espacio gastado era de nivel 4 o superior, el que recuperas será de nivel 3. 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 la piedra está tocando el suelo, podrás utilizar una acción para pronunciar su palabra de activación e invocar un elemental de tierra, como si hubieras lanzado *conjurar elemental*. La piedra no puede volver a emplearse de esta manera hasta el siguiente amanecer. La piedra pesa 2,5 kg.

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 Ioun

Objeto maravilloso, rareza variable (requiere sintonización)

Las *piedras Ioun* se llaman así por Ioun, un dios del conocimiento y la profecía adorado en algunos mundos. Existen muchos tipos de *piedras Ioun*, cada uno de ellos con una combinación distinta de forma y color.

Cuando utilices una acción para lanzar una de estas piedras al aire, la piedra girará alrededor de tu cabeza a una distancia de 1d3 × 30 cm y te otorgará un beneficio. A partir de entonces, otra criatura deberá utilizar una acción para agarrar o atrapar la piedra y separarla de ti, ya sea superando una tirada de ataque contra una CA de 24 o una prueba de Destreza (Acrobacias) con CD 24. Puedes utilizar una acción para tomar y guardar la piedra, lo que pone fin a su efecto.

Una piedra tiene una CA de 24, 10 puntos de golpe y resistencia a todo el daño. Se considera un objeto vestido mientras gira alrededor de tu cabeza.

Absorción (muy rara). Mientras este elipsoide de color lila claro gire alrededor de tu cabeza, podrás usar tu reacción para cancelar un conjuro de nivel 4 o inferior lanzado por una criatura que puedas ver y que solo te haga objetivo a ti.

En cuanto la piedra haya cancelado 20 niveles de conjuros, se volverá gris porque su magia se habrá agotado. Si eres el objetivo de un conjuro cuyo nivel sea superior a la cantidad de niveles de conjuro que le queden a la piedra, no podrá cancelarlo.

Absorción mayor (legendaria). Mientras este elipsoide jaspeado en tonos lilas y verdes gire alrededor de tu cabeza, podrás usar tu reacción para cancelar un conjuro de nivel 8 o inferior lanzado por una criatura que puedas ver y que solo te haga objetivo a ti.

En cuanto la piedra haya cancelado 50 niveles de conjuros, se volverá gris porque su magia se habrá agotado. Si eres el objetivo de un conjuro cuyo nivel sea superior a la cantidad de niveles de conjuro que le queden a la piedra, no podrá cancelarlo.

Agilidad (muy rara). Mientras esta esfera de color rojo intenso gire alrededor de tu cabeza, tu puntuación de Destreza aumenta en 2, hasta un máximo de 20.

Consciencia (rara). No puedes ser sorprendido mientras este romboide azul oscuro gire alrededor de tu cabeza.

Fortaleza (muy rara). Mientras este romboide rosa gire alrededor de tu cabeza, tu puntuación de Constitución aumenta en 2, hasta un máximo de 20.

Fuerza (muy rara). Mientras este romboide azul pálido gire alrededor de tu cabeza, tu puntuación de 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 puntuación de 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 puntuación de 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 puntuación de Sabiduría aumenta en 2, hasta un máximo de 20.

Protección (rara). Mientras este prisma de color rosa desteñido gire alrededor de tu cabeza, recibes un bonificador de +1 a la CA.

Regeneración (legendaria). Recuperas 15 puntos de golpe al final de cada hora que este huso de

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

color blanco nacarado gire alrededor de tu cabeza, siempre y cuando tengas 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 conjuros con un valor de hasta 3 niveles. Cuando la encuentres, contendrá 1d4 – 1 niveles de conjuros almacenados, a elección de tu GM.

Cualquier criatura puede lanzar un conjuro de niveles 1 a 3 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.

Pigmentos maravillosos

Objeto maravilloso, muy raro

Estos pigmentos, que normalmente se encuentran en 1d4 botes dentro de una elegante caja de madera junto a un pincel (0,5 kg de peso en total), te permiten crear objetos tridimensionales al pintarlos en dos dimensiones. La pintura fluye de la brocha para conformar el objeto deseado a medida que te concentras en su imagen.

Cada bote de pintura basta para cubrir 90 m^2 de una superficie, lo que te permite crear objetos inanimados o accidentes del terreno, como una puerta, un pozo, flores, árboles, celdas, habitaciones o armas, con un volumen total de 280 m^3. Se tarda 10 minutos en cubrir 9 m^2.

Cuando termines de pintar, el objeto o accidente del terreno representado se convertirá en un objeto no mágico real. 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 en el suelo, crearás un pozo real y su profundidad se tendrá en cuenta en el volumen total de los objetos creados.

Ninguna creación de los pigmentos puede tener un valor superior a 25 po. Si pintas un objeto de mayor valor (como un diamante o un montón de oro), el objeto parecerá auténtico, pero una inspección minuciosa revelará que está hecho de pasta, hueso u otro material sin valor.

Si dibujas algún tipo de energía, como fuego o un relámpago, aparecerá al completar el dibujo y se esfumará inmediatamente, sin causar daños.

Poción de amistad animal

Poción, infrecuente

Cuando bebas esta poción, podrás lanzar a voluntad el conjuro *encantar animal* (CD de salvación 13) durante 1 hora. Si agitas este líquido turbio, verás pequeños fragmentos: una escama de un pez, la lengua de un 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*. 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 1d4 horas (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 curación

Poción, rareza variable

Cuando bebes esta poción, recuperas puntos de golpe. La cantidad depende de la rareza de la poción, como se muestra en la tabla "Pociones de curación". Independientemente de su potencia, el líquido rojo de la poción brilla al agitarse.

Pociones de curación

Poción de...	Rareza	PG recuperados
Curación	Común	2d4 + 2
Curación mayor	Infrecuente	4d4 + 4
Curación superior	Rara	8d4 + 8
Curación suprema	Muy rara	10d4 + 20

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

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 trozo de uña de un gigante del tipo correspondiente. La *poción de fuerza de gigante de escarcha* y la *poción de fuerza de gigante de piedra* tienen el mismo efecto.

Tipo de gigante	Fuerza	Rareza
Gigante de las colinas	21	Infrecuente
Gigante de escarcha/piedra	23	Rara
Gigante de fuego	25	Rara
Gigante de las nubes	27	Muy rara
Gigante de las tormentas	29	Legendaria

Poción de heroísmo

Poción, rara

Obtienes 10 puntos de golpe temporales que duran 1 hora a partir del momento en que bebes esta poción. Durante ese periodo, te encontrarás bajo el efecto del conjuro *bendición* (no requiere concentración). Esta poción azul borbotea y echa humo como si estuviera hirviendo.

Poción de invisibilidad

Poción, muy rara

El frasco de esta poción parece vacío, pero, al mismo tiempo, da la impresión de contener líquido. Cuando la bebas, te volverás invisible durante 1 hora. Cualquier cosa que vistas o lleves será invisible también. El efecto acabará antes de tiempo si atacas o lanzas un conjuro.

Poción de leer mentes

Poción, rara

Cuando bebas esta poción, obtendrás el efecto del conjuro *detectar pensamientos* (CD de salvación 13). En el líquido denso y morado de la poción flota una nube rosa ovoide.

Poción de resistencia

Poción, infrecuente

Cuando bebas esta poción, obtendrás resistencia a un tipo de daño durante 1 hora. Tu GM elige el tipo o lo determina al azar de entre las opciones que hay a continuación.

d10	Tipo de daño	d10	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 1 hora 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 caminando durante 1 hora. Durante ese tiempo, tendrás ventaja en las pruebas de Fuerza (Atletismo) que hagas para trepar. La 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

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

concentración). 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 te bebes la poción, sufrirás 3d6 de daño de veneno y deberás superar una tirada de salvación de Constitución con CD 13 o quedarás envenenado. Al principio de cada uno de tus turnos mientras estés envenenado de esta forma, sufrirás 3d6 de daño de veneno. Al final de cada uno de tus turnos, podrás repetir la tirada de salvación. Si la superas, el daño de veneno que sufras en los turnos posteriores se reducirá en 1d6. El veneno dejará de tener efecto cuando el daño se reduzca a 0.

Poción de vuelo

Poción, muy rara

Cuando bebas esta poción, obtendrás una velocidad volando igual a tu velocidad caminando 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.

Polvo de desaparición

Objeto maravilloso, infrecuente

Este polvo, que se encuentra en paquetes pequeños, se asemeja a arena muy fina. Hay suficiente para un solo uso. Cuando empleas una acción para esparcir el polvo por el aire, tú y cada criatura y objeto que se esté a 3 m o menos de ti os volvéis invisibles durante 2d4 minutos. La duración es la misma para todos los afectados y el polvo se consume cuando la magia tiene efecto. Si una criatura afectada por el polvo ataca o lanza un conjuro, dejará de ser invisible.

Polvo de estornudar y atragantarse

Objeto maravilloso, infrecuente

Este polvo, que se encuentra en recipientes pequeños, se asemeja a arena muy fina. Parece ser *polvo de desaparición* y un conjuro *identificar* lo reconocerá como tal. Hay suficiente para un solo uso.

Cuando utilices una acción para esparcir un puñado de polvo por el aire, tú y todas las criaturas que necesiten respirar y estén a 9 m o menos de ti deberéis superar una tirada de salvación de Constitución con CD 15 o seréis incapaces de respirar mientras estornudáis de manera incontrolable. Una criatura que sufra este efecto quedará incapacitada y se asfixiará. Mientras permanezca consciente, podrá repetir 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.

Polvo de sequedad

Objeto maravilloso, infrecuente

Este pequeño paquete contiene 1d6 + 4 pizcas de polvo. Puedes utilizar una acción para echar una pizca sobre el 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.

Cualquier criatura puede utilizar una acción 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.

Un elemental compuesto principalmente por agua y que se exponga a una pizca del polvo 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.

Puedes utilizar una acción para pulsar un lado del cubo y lanzar el conjuro *portal*, de forma que se abra un portal hacia el plano conectado con esa cara. De forma alternativa, si utilizas una acción para pulsar una cara dos veces, puedes lanzar el conjuro *desplazamiento entre planos* (CD de salvación 17) con el cubo y transportar a los objetivos al plano conectado con esa cara.

El cubo tiene 3 cargas. Cada uso gasta 1 carga. El cubo recupera 1d3 cargas empleadas cada día, al amanecer.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

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 utilizar una acción para desdoblar y colocar el *pozo de los muchos mundos* sobre una superficie sólida, en la que creará un portal a otro mundo o plano de existencia que funciona en ambos sentidos. Cada vez que el objeto abra un portal, tu GM decidirá adónde conduce. Puedes utilizar una acción para cerrar un portal abierto sujetando los bordes de la tela y doblándola. 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 puesto este sombrero, podrás utilizar una acción para lanzar a voluntad el conjuro *disfrazarse* desde él. El conjuro termina si te quitas el sombrero.

Talismán de cerrar heridas

Objeto maravilloso, infrecuente (requiere sintonización)

Mientras lleves puesto este colgante, te estabilizarás si estás agonizando al principio de tu turno. Además, cuando tires un Dado de Golpe para recuperar puntos de golpe, se duplicará la cantidad de puntos de golpe que recuperas.

Talismán de la esfera

Objeto maravilloso, legendario (requiere sintonización)

Cuando hagas una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) para controlar una *esfera de aniquilación* mientras sostienes este talismán, duplicarás tu bonificador por competencia en la prueba. Además, cuando comiences tu turno con el control de una *esfera de aniquilación*, podrás usar una acción para hacer que levite 3 m más una cantidad de metros adicionales igual a 3 × tu modificador por Inteligencia.

Talismán de salud

Objeto maravilloso, infrecuente

Mientras lleves puesto este colgante, serás inmune a todas las enfermedades. Si ya te has contagiado de alguna, se contendrán sus efectos mientras lleves el colgante.

Talismán del bien puro

Objeto maravilloso, legendario (requiere sintonización por parte de una criatura de alineamiento bueno)

Este talismán es un poderoso símbolo del bien. Una criatura cuyo alineamiento no sea ni bueno ni malvado sufrirá 6d6 de daño radiante si lo toca. En cambio, si es de alineamiento malvado, sufrirá 8d6 de daño radiante. En ambos casos, la criatura sufrirá el daño de nuevo cada vez que sostenga o lleve puesto el talismán al terminar su turno.

Si eres un clérigo o paladín bueno, puedes usar el talismán como símbolo sagrado y obtienes un bonificador de +2 a las tiradas de ataque de conjuro mientras lo lleves puesto o lo sostengas.

El talismán tiene 7 cargas. Si lo llevas puesto o lo sostienes, puedes usar una acción para gastar 1 de sus cargas y elegir una criatura que puedas ver en el suelo a 36 m o menos de ti. Si el objetivo tiene alineamiento malvado, una grieta ardiente se abrirá bajo él. Deberá superar una tirada de salvación de Destreza con CD 20 o se caerá por la grieta y será destruido sin dejar ningún resto mortal. A continuación, la grieta se cerrará y no quedará ni huella de su existencia. Cuando gastes la última carga, el talismán se diseminará en unas motas de luz dorada y se destruirá.

Talismán del mal definitivo

Objeto maravilloso, legendario (requiere sintonización por parte de una criatura de alineamiento malvado)

Este objeto simboliza el mal impenitente. Una criatura cuyo alineamiento no sea ni bueno ni malvado sufrirá 6d6 de daño necrótico si lo toca. En cambio, si es de alineamiento bueno, sufrirá 8d6 de daño necrótico. En ambos casos, la criatura sufrirá el daño de nuevo cada vez que sostenga o lleve puesto el talismán al terminar su turno.

Si eres un clérigo o paladín malvado, puedes usar el talismán como símbolo sagrado y obtienes un bonificador de +2 a las tiradas de ataque de conjuro mientras lo lleves puesto o lo sostengas.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

El talismán tiene 6 cargas. Si lo llevas puesto o lo sostienes, puedes usar una acción para gastar 1 de sus cargas y elegir una criatura que puedas ver en el suelo a 36 m o menos de ti. Si el objetivo tiene alineamiento bueno, una grieta ardiente se abrirá bajo él. Deberá superar una tirada de salvación de Destreza con CD 20 o se caerá por la grieta y será destruido sin dejar ningún resto mortal. A continuación, la grieta se cerrará y no quedará ni huella de su existencia. Cuando gastes la última carga, el talismán se disolverá en un limo apestoso y se destruirá.

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 puntuación de Sabiduría aumentará en 2, así como tu máximo para esa puntuación. 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 embelesar 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 puntuación de Carisma aumentará en 2, así como tu máximo para esa puntuación. 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 puntuación de Inteligencia aumentará en 2, así como tu máximo para esa puntuación. Después, el manual perderá su magia, pero la recuperará cuando pase un siglo.

Tridente de comandar peces

Arma (tridente), infrecuente (requiere sintonización)

Este tridente es un arma mágica. Tiene 3 cargas. Mientras lo lleves contigo, podrás utilizar una acción y gastar 1 carga para lanzar *dominar bestia* (CD de salvación 15) desde él sobre una bestia que tenga una velocidad nadando innata. El tridente recupera 1d3 cargas empleadas cada día, al amanecer.

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 y emplear 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. Las criaturas que puedan verte tendrán desventaja en las tiradas de ataque contra ti. Además, 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 quedará aturdida hasta que termine el efecto.

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 esta túnica, podrás utilizar una acción para arrancar una de las estrellas y usarla para lanzar *proyectil mágico* como un conjuro de nivel 5. Cada día al amanecer, 1d6 estrellas arrancadas reaparecerán en la túnica.

Mientras lleves puesta la túnica, podrás utilizar una acción para entrar en el Plano Astral junto con todo lo que vistas o lleves. Permanecerás allí hasta que utilices una acción 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:

- La túnica te permite ver en todas las direcciones y tienes ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

- Tienes visión en la oscuridad hasta 36 m.
- Puedes ver criaturas y objetos invisibles, además de ver en el Plano Etéreo, hasta una distancia de 36 m.

No se puede hacer que los ojos de la túnica se cierren o aparten la mirada. Aunque tú hagas ambas cosas con tus propios ojos, no se considerará que lo estés haciendo mientras lleves puesta esta túnica.

Si se lanza un conjuro *luz* sobre la túnica o un conjuro *luz del día* a 1,5 m o menos de ella, quedarás cegado durante 1 minuto. Al final de cada uno de tus turnos, podrás hacer una tirada de salvación de Constitución (con CD 11 para *luz* o CD 15 para *luz del día*) y, si la superas, dejarás de estar cegado.

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 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:

- Daga.
- Linterna de ojo de buey (llena y encendida).
- Espejo de acero.
- Vara de 3 m.
- Cuerda de cáñamo (15 m, enrollada).
- Saco.

Además, la túnica tiene otros 4d4 parches. Tu GM elige los parches o los determina al azar.

d100	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	Un caballo de monta con alforjas
52–59	Pozo (un 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 con un conjuro de nivel 1 a 3
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

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 de color blanco, gris o negro y va adornada con runas plateadas. El color de la túnica se corresponde con el alineamiento para el que se ha creado el objeto. La túnica blanca se ha fabricado para alguien bueno, la gris, para alguien neutral, y la negra, para alguien malvado. No puedes sintonizarte con una *túnica del archimago* que no se corresponda con tu alineamiento.

Mientras lleves puesta la túnica, obtendrás los siguientes beneficios:

- Si no llevas armadura, tu Clase de Armadura base será de 15 + tu modificador por Destreza.
- Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.
- Tu CD de salvación de conjuros y tu bonificador de ataque de conjuros aumentan en 2.

Ungüento reparador

Objeto maravilloso, infrecuente

Este frasco de cristal, de 7,5 cm de diámetro, contiene 1d4 + 1 dosis de una mezcla espesa que huele ligeramente a aloe. El frasco y su contenido pesan 250 g.

Como acción, una dosis del ungüento puede tragarse o aplicarse en la piel. La criatura que la reciba recuperará 2d8 + 2 puntos de golpe, dejará de estar envenenada y se curará de cualquier enfermedad.

Vara de la absorción

Vara, muy rara (requiere sintonización)

Mientras empuñes esta vara, podrás utilizar tu reacción para absorber un conjuro que solo te haga objetivo a ti y no tenga 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. La vara puede absorber y almacenar hasta 50 niveles de energía a lo largo de su existencia. En cuanto la vara absorba 50 niveles

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

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 tiene 1d10 niveles de energía de conjuros ya 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 posee una cabeza con reborde y 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 utilizar una acción para lanzar uno de los siguientes conjuros desde ella: *detectar el bien y el mal*, *detectar magia*, *detectar venenos y enfermedades* o *ver invisibilidad*.

Aura protectora. Como acción, 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. Siempre que tú y cualquier otra criatura que sea amistosa contigo os encontréis bajo la luz brillante, obtendréis un bonificador de +1 a la CA y a las tiradas de salvación. Además, podréis sentir la ubicación de cualquier criatura invisible hostil 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 para sacar la vara de suelo. Esta propiedad no podrá volver a usarse hasta el siguiente amanecer.

Vara de la seguridad

Vara, muy rara

Mientras empuñes esta vara, podrás utilizar una acción para activarla. Os transportará instantáneamente a ti y hasta otras 199 criaturas voluntarias que puedas ver a un paraíso situado en un espacio extraplanar. Puedes elegir la forma que adopta este paraíso. Podría ser un plácido jardín, un claro agradable, una taberna alegre, un palacio enorme, una isla tropical, una fantástica feria o cualquier cosa que puedas imaginar. Independientemente de su naturaleza, el paraíso contiene agua y comida suficientes para sustentar a sus visitantes. Cualquier otra cosa con la que se pueda interactuar en este espacio extraplanar solo podrá existir dentro de él. Por ejemplo, una flor recogida de un jardín del paraíso desaparece si se saca fuera del espacio extraplanar.

Por cada hora que un visitante pase en el paraíso, recuperará tantos puntos de golpe como si hubiera gastado 1 Dado de Golpe. Además, las criaturas no envejecen mientras se encuentran en el paraíso, aunque el tiempo transcurre con normalidad. Los visitantes pueden permanecer en el paraíso hasta 200 días divididos por el número de criaturas que haya en él (redondeando hacia abajo).

Cuando el tiempo se agote o utilices una acción 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. La vara no podrá usarse de nuevo hasta que hayan transcurrido 10 días.

Vara inamovible

Vara, infrecuente

Esta vara de hierro posee un botón en uno de sus extremos. Puedes usar una acción para pulsar el botón y hacer que la vara se fije mágicamente en el sitio. Hasta que otra criatura o tú utilicéis una acción 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 usar su acción para realizar una prueba de Fuerza con CD 30. Si tiene éxito, moverá la vara hasta 3 m.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Varita de atadura

Varita, rara (requiere sintonización por parte de un lanzador de conjuros)

Esta varita tiene 7 cargas para utilizar las propiedades que se describen a continuación. 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.

Conjuros. Mientras empuñes la varita, podrás usar una acción y gastar algunas de sus cargas para lanzar uno de los siguientes conjuros (CD de salvación 17): *inmovilizar monstruo* (5 cargas) o *inmovilizar persona* (2 cargas).

Escape asistido. Mientras empuñes la varita, podrás usar tu reacción para gastar 1 carga y obtener ventaja en una tirada de salvación que realices para evitar que te apresen o paralicen, o puedes emplear 1 carga para obtener ventaja en cualquier prueba que hagas para escapar de un agarre.

Varita de bolas de fuego

Varita, rara (requiere sintonización por parte de un lanzador de conjuros)

Esta varita tiene 7 cargas. Mientras la empuñes, podrás usar una acción y gastar 1 o más de sus cargas para lanzar el conjuro *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 espacio de conjuro en 1 por cada carga adicional que emplees.

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 empuñes, podrás usar una acción y gastar 1 carga para lanzar el conjuro *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 empuñes, podrás usar una acción y gastar 1 carga para pronunciar su palabra de activación. Durante el siguiente 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 empuñar la varita.

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 por parte de un lanzador de conjuros)

Esta varita tiene 7 cargas. Mientras la empuñes, podrás usar una acción para gastar 1 de sus cargas y elegir un objetivo a 36 m o menos de ti. El objetivo puede ser una criatura, un objeto o un punto en el espacio. Tira 1d100 y consulta la tabla que aparece a continuación para descubrir lo que ocurrirá.

Si el efecto hace que lances un conjuro con la varita, la CD de salvación será 15. Si el conjuro tiene normalmente un alcance expresado en metros, su alcance pasará a ser de 36 m (si no lo era ya).

Si un efecto cubre un área, deberás centrar el conjuro en el objetivo e incluirlo en su interior. Si un efecto tiene varios objetivos posibles, tu GM determinará al azar cuáles se verán afectados.

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.

d100	Efecto
01–05	Lanzas *ralentizar*.
06–10	Lanzas *fuego feérico*.
11–15	Crees que algo asombroso acaba de ocurrir, por lo que te quedas aturdido hasta el principio de tu siguiente turno.
16–20	Lanzas *ráfaga de viento*.
21–25	Lanzas *detectar pensamientos* sobre el objetivo que elijas. Si no has hecho objetivo a una criatura, en vez de eso, recibirás 1d6 de daño psíquico.
26–30	Lanzas *nube apestosa*.
31–33	Una lluvia intensa cae en un radio de 18 m centrado en el objetivo. La zona se vuelve ligeramente oscura. La lluvia cae hasta el principio de tu siguiente turno.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

d100	Efecto
34–36	Un animal aparece en el espacio sin ocupar más cercano al objetivo. El animal no se encuentra bajo tu control y actúa con normalidad. Tira 1d100 para determinar qué animal aparece. Si el resultado es 01-25, aparecerá un rinoceronte; si es 26-50, aparecerá un elefante, y con 51-100, aparecerá una rata.
37–46	Lanzas *relámpago*.
47–49	Una nube de 600 mariposas de gran tamaño cubre un radio de 9 m centrado en el objetivo. La zona se vuelve muy oscura. Las mariposas permanecen durante 10 minutos.
50–53	Aumentas el tamaño del objetivo como si hubieras lanzado *agrandar/reducir*. Si el objetivo no puede verse afectado por ese conjuro o si no has hecho objetivo a una criatura, tú te convertirás en el objetivo.
54–58	Lanzas *oscuridad*.
59–62	La hierba crece en el suelo en un radio de 18 m centrado en el objetivo. Si ya había hierba allí, crecerá hasta diez veces su tamaño normal y tendrá ese tamaño durante 1 minuto.
63–65	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 objetivo y nadie puede vestirlo o llevarlo.
66–69	Encoges como si hubieras lanzado *agrandar/reducir* sobre ti.
70–79	Lanzas *bola de fuego*.
80–84	Lanzas *invisibilidad* sobre ti.
85–87	Crecen hojas en el objetivo. Si eliges un punto en el espacio como objetivo, las hojas brotan de la criatura más cercana a ese punto. Salvo que se arranquen, las hojas se volverán marrones y caerán tras 24 horas.
88–90	Una ráfaga de 1d4 × 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. 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.
91–95	Una explosión de luz resplandeciente y colorida se extiende desde ti en un radio de 9 m. Todas las criaturas que puedan ver en el área y tú deberéis superar una tirada de salvación de Constitución con CD 15 o quedaréis cegados durante 1 minuto. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.
96–97	La piel del objetivo se vuelve azul brillante durante 1d10 días. Si has elegido un punto en el espacio como objetivo, la criatura más cercana a ese punto será quien sufra el efecto.
98–00	Si tu objetivo es una criatura, deberá hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 15. Si no has hecho objetivo a una criatura, tú te convertirás en el objetivo y deberás hacer la tirada de salvación. Si la falla por 5 o más, el objetivo quedará petrificado instantáneamente. Si la falla con otro resultado, el objetivo quedará apresado y comenzará a convertirse en piedra. Mientras el objetivo esté apresado de esta forma, deberá repetir la tirada de salvación al final de su siguiente turno; quedará petrificado si la falla o se librará del efecto si la supera. La petrificación dura hasta que el objetivo sea liberado 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 empuñes, podrás usar una acción y gastar 1 de sus cargas para conjurar un delgado rayo azul que serpenteará 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 quedará paralizado durante 1 minuto. Podrá repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

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 empuñes, podrás usar una acción y gastar 1 de sus cargas para lanzar el conjuro *polimorfar* (CD de salvación 15) desde ella.

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 empuñes, podrás usar una acción y gastar 1 o más de sus cargas para lanzar el conjuro *proyectil mágico* desde ella. Si empleas 1 carga, podrás lanzar la versión

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

de nivel 1 del conjuro. Puedes aumentar el nivel del espacio de conjuro en 1 por cada carga adicional que emplees.

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 empuñes, podrás usar una acción y gastar 1 o más de sus cargas para lanzar el conjuro *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 espacio de conjuro en 1 por cada carga adicional que emplees.

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. Mientras la empuñes, puedes usar una acción para gastar 1 de sus cargas y, si hay alguna trampa o puerta secreta situada a 9 m o menos de ti, la varita vibrará y apuntará a la más cercana. La varita recupera 1d3 cargas empleadas cada día, al amanecer.

Varita de telaraña

Varita, infrecuente (requiere sintonización por parte de un lanzador de conjuros)

Esta varita tiene 7 cargas. Mientras la empuñes, podrás usar una acción y gastar 1 de sus cargas para lanzar el conjuro *telaraña* (CD de salvación 15) desde ella.

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 empuñes esta varita, obtendrás un bonificador a las tiradas de ataque de conjuro determinado por la rareza de la varita. Además, ignorarás la cobertura media cuando realices un ataque de conjuro.

Varita del terror

Varita, rara (requiere sintonización)

Esta varita tiene 7 cargas para utilizar las propiedades que se describen a continuación. 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.

Cono de terror. Mientras empuñes la varita, podrás usar una acción y gastar 2 cargas para que la punta de la varita emita un cono de 18 m de luz ámbar. Todas las criaturas situadas en el cono deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 15 o quedarán asustadas de ti 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 acercarse voluntariamente a ningún espacio que se encuentre a 9 m o menos de ti. Tampoco podrá llevar a cabo reacciones. 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 podrá repetir la tirada de salvación y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Orden. Mientras empuñes la varita, podrás usar una acción para gastar 1 carga y ordenar a otra criatura que huya o se postre, como con el conjuro *orden imperiosa* (CD de salvación de conjuros 15).

Vela de invocación

Objeto maravilloso, muy raro (requiere sintonización)

Esta delgada candela está dedicada a una deidad y comparte su alineamiento. El alineamiento de la vela se puede percibir con el conjuro *detectar el bien y el mal*. Tu GM elige el dios y el alineamiento asociado o determina el alineamiento al azar.

d20	Alineamiento
1–2	Caótico malvado
3–4	Caótico neutral
5–7	Caótico bueno
8–9	Neutral malvado
10–11	Neutral
12–13	Neutral bueno
14–15	Legal malvado
16–17	Legal neutral
18–20	Legal bueno

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

La magia de la vela se activa al encenderla, lo que requiere una acción. 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. Todas las criaturas que estén dentro de ese radio y cuyo alineamiento coincida con el de la vela realizarán las tiradas de ataque, las tiradas de salvación y las pruebas de característica con ventaja. Además, un clérigo o druida dentro del radio de la luz y cuyo alineamiento coincida con el de la vela podrá lanzar conjuros de nivel 1 que tenga preparados sin gastar espacios de conjuro. El efecto de estos conjuros será el mismo que si se hubieran lanzado con un espacio de conjuro de nivel 1.

Como alternativa, la primera vez que enciendas la vela, podrás utilizarla para lanzar el conjuro *portal*. Hacer esto destruirá la vela.

Vengadora sagrada

Arma (cualquier espada), 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 impactes a un infernal o muerto viviente con ella, esa criatura recibirá 2d10 de daño radiante adicional.

Mientras empuñes la espada desenvainada, creará un aura de 3 m de radio alrededor de ti. Tú y todas las criaturas amistosas contigo dentro del aura tendréis ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos. Si tienes 17 o más niveles en la clase paladín, el radio del aura aumentará en 9 m.

Yelmo de entender idiomas

Objeto maravilloso, infrecuente

Mientras lleves puesto este yelmo, podrás utilizar una acción para lanzar a voluntad el conjuro *entender idiomas* desde él.

Yelmo de fulgor

Objeto maravilloso, muy raro (requiere sintonización)

Este deslumbrante yelmo tiene incrustados 1d10 diamantes, 2d10 rubíes, 3d10 ópalos de fuego y 4d10 ópalos. 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 lo siguientes beneficios:

- Puedes usar una acción para lanzar uno de los siguientes conjuros (CD de salvación 18) usando una de las gemas del yelmo 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.
- Mientras quede al menos un diamante, el yelmo emitirá luz tenue en un radio de 9 m si hay por lo menos un muerto viviente en esa zona. Cualquier muerto viviente que comience su turno en la zona sufrirá 1d6 de daño radiante.
- Mientras quede al menos un rubí en el yelmo, tendrás resistencia al daño de fuego.
- Mientras quede al menos un ópalo de fuego en el yelmo, podrás utilizar una acción para pronunciar una palabra de activación y 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 impactes con un ataque usando el arma llameante, el objetivo recibirá 1d6 de daño de fuego adicional. Las llamas duran hasta que utilices una acción adicional para volver a pronunciar la palabra de activación o hasta que sueltes o guardes el arma.

Tira 1d20 si llevas el yelmo puesto y sufre daño de fuego por haber fallado una tirada de salvación contra un conjuro. Si sacas un 1, las gemas restantes del yelmo emitirán rayos de luz. Salvo tú, todas las criaturas a 18 m o menos del yelmo deberán superar una tirada de salvación de Destreza con CD 17 o un rayo impactará contra ellas y sufrirán una cantidad de daño radiante igual al número de gemas del yelmo. A continuación, el yelmo y sus gemas se destruirán.

Yelmo de telepatía

Objeto maravilloso, infrecuente (requiere sintonización)

Mientras lleves puesto este yelmo, podrás utilizar una acción para lanzar el conjuro *detectar pensamientos* (CD de salvación 13) desde él. Mientras mantengas la concentración en el conjuro, podrás usar una acción adicional para mandar un mensaje telepático a una criatura en la que te estés concentrando. Podrá responderte usando una acción adicional mientras te concentres en ella.

Mientras te concentres en una criatura con *detectar pensamientos*, podrás utilizar una acción para lanzar el conjuro *sugestión* (CD de salvación 13)

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

desde el yelmo sobre esa criatura. Una vez utilizada, la propiedad *sugestión* no puede volver a usarse hasta el siguiente amanecer.

Yelmo de teletransporte

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

Este yelmo tiene 3 cargas. Mientras lo lleves puesto, podrás utilizar una acción y gastar 1 carga para lanzar el conjuro *teletransporte* desde él. El yelmo recupera 1d3 cargas empleadas cada día, al amanecer.

Objetos mágicos conscientes

Algunos objetos mágicos poseen 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. En cualquiera de los casos, el objeto se comportará como un personaje, con sus rasgos de personalidad, ideales, vínculos y posibles defectos. 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 no los objetos consumibles, como pociones y pergaminos.

Los objetos mágicos conscientes funcionan como PNJ bajo el control de tu GM. Cualquier propiedad activada del objeto estará bajo el control del propio objeto y no de quien lo use. Mientras el usuario mantenga una buena relación con el objeto, podrá acceder a estas propiedades con normalidad. Si la relación se deteriora, el objeto podrá suprimir sus propiedades activadas o incluso emplearlas contra el usuario.

Crear objetos mágicos conscientes

Cuando decidas hacer consciente a un objeto mágico, tendrás que crear la personalidad del objeto de la misma forma que lo harías con un PNJ, salvo ciertas excepciones que se describen aquí.

Características

Un objeto mágico consciente tiene puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma. Puedes escoger estas puntuaciones o determinarlas al azar. Para hacer esto último, tira 4d6 para cada una, descarta el resultado más bajo y suma el resto.

Comunicación

Un objeto consciente posee cierta capacidad de comunicación, ya sea compartiendo sus emociones, emitiendo sus pensamientos telepáticamente o hablando en voz alta. Puedes escoger cómo se comunica o tirar en la siguiente tabla.

d100	Comunicación
01–60	El objeto se comunica transmitiendo emociones a la criatura que lo lleva o empuña.
61–90	El objeto puede hablar, leer y entender uno o varios idiomas.
91–00	El objeto puede hablar, leer y entender uno o varios idiomas. Además, puede comunicarse telepáticamente con cualquier personaje que lo lleve o empuñe.

Sentidos

La consciencia implica percepción del entorno. Un objeto consciente puede apreciar lo que le rodea hasta cierta distancia. Puedes escoger sus sentidos o tirar en la siguiente tabla.

d4	Sentidos
1	Oído y visión normal hasta 9 m.
2	Oído y visión normal hasta 18 m.
3	Oído y visión normal hasta 36 m.
4	Oído y visión en la oscuridad hasta 36 m.

Alineamiento

Un objeto mágico consciente posee un alineamiento. Su creador o su naturaleza podrían determinar de cuál se trata. Si no, puedes escoger un alineamiento o tirar en la siguiente tabla.

d100	Alineamiento	d100	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		

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, e incluso el objeto podría impedir el uso de sus propiedades activadas. Puedes escoger su propósito especial o tirar en la siguiente tabla.

d10	Propósito
1	*Alineado.* El objeto quiere derrotar o destruir a aquellos de alineamiento diametralmente opuesto.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

	(Un objeto de este tipo nunca es neutral).
2	*Perdición.* El objeto quiere derrotar o destruir a criaturas de un tipo determinado, como cambiaformas, infernales, trolls o magos.
3	*Protector.* El objeto quiere defender a una raza o tipo de criatura en particular, como elfos o druidas.
4	*Cruzado.* El objeto quiere derrotar, debilitar o destruir a los siervos de una deidad concreta.
5	*Templario.* El objeto quiere defender a los siervos e intereses de una deidad concreta.
6	*Destructor.* El objeto ansía la destrucción e incita a su usuario a luchar de forma arbitraria.
7	*Buscador de gloria.* El objeto busca el reconocimiento como el mejor objeto mágico del mundo, por lo que querrá que su usuario alcance la fama y la notoriedad.
8	*Buscador de conocimiento.* El objeto anhela conocimientos o está decidido a resolver un misterio, desvelar un secreto o descifrar una enigmática profecía.
9	*Buscador del destino.* El objeto está convencido de que tanto él como su usuario desempeñarán una función clave en futuros acontecimientos.
10	*Buscador del creador.* El objeto busca a su creador y quiere saber por qué lo creó.

Conflicto

Un objeto consciente tiene voluntad propia, moldeada por su personalidad y alineamiento. Si su usuario actúa de manera opuesta al alineamiento o propósito del objeto, puede surgir un conflicto. En tal caso, el objeto realizará una prueba de Carisma enfrentada a una prueba de Carisma del usuario. Si el objeto gana, exigirá una o más de las siguientes cosas:

- Insistirá en que lo porten o lo vistan a todas horas.
- Exigirá que su usuario se deshaga de cualquier cosa que le parezca repugnante.
- Exigirá que su usuario persiga los fines del objeto en detrimento de cualquier otro objetivo.
- Exigirá que lo entreguen a otra persona.

Si el usuario se niega a cumplir los deseos del objeto, este podrá hacer alguna de las siguientes cosas (o todas):

- Impedir que el usuario se sintonice con él.
- Suprimir uno o varias de sus propiedades activadas.
- Tratar de tomar el control del usuario.

Si un objeto consciente intenta tomar el control de quien lo utiliza, el usuario deberá realizar una tirada de salvación de Carisma con una CD igual a 12 + el modificador por Carisma del objeto. Si la falla, el usuario quedará hechizado por el objeto durante 1d12 horas. Mientras esté hechizado, deberá de tratar de seguir las órdenes del objeto. Cuando el usuario sufra daño, podrá repetir la tirada de salvación y, si tiene éxito, se librará del efecto. Tanto si logra controlar a su usuario o no, el objeto no podrá volver a usar este poder hasta el siguiente amanecer.

Artefactos

Orbe de los Dragones

Objeto maravilloso, artefacto (requiere sintonización)

Otrora, los elfos y los humanos libraron una guerra terrible contra los dragones malvados. Cuando el mundo parecía estar condenado, unos magos poderosos se aliaron y utilizaron su grandiosa magia para forjar cinco *Orbes de los Dragones* (u *Orbes Dragón*) con el fin de ayudarles a derrotar a los dragones. Cada orbe se llevó a una de las cinco torres de los magos y, allí, se usaron para encauzar la guerra hacia un desenlace victorioso. Los magos utilizaron los orbes para atraer a los dragones, a los que mataron con su poderosa magia.

Eras después, cuando cayeron las torres de los magos, los orbes se destruyeron o se convirtieron en meras leyendas, aunque se cree que tres de ellos sobrevivieron. Su magia se ha distorsionado y corrompido a lo largo de los siglos, por lo que, aunque su propósito original de llamar a los dragones aún perdure, también sirven para ejercer cierto control sobre ellos.

Cada orbe contiene la esencia de un dragón malvado, una presencia que se ofenderá ante cualquier intento de extraer magia de ella. Las criaturas de carácter débil podrían acabar esclavizadas por un orbe.

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 un orbe, podrás utilizar una acción para mirar en las profundidades del mismo y pronunciar su palabra de activación. Tendrás que realizar una prueba de Carisma con CD 15. Si la superas, controlarás el orbe mientras permanezcas en sintonía con él. Si la fallas, quedarás hechizado por el orbe 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)

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

para incitarte a que cumplas sus malvados deseos. La esencia del dragón confinada en el orbe podría querer muchas cosas: la aniquilación de un determinado pueblo, que la liberes del orbe, propagar el sufrimiento por el mundo, extender el culto a Tiamat o lo que decida tu GM.

Propiedades aleatorias. Un *Orbe de los Dragones* tiene las siguientes propiedades aleatorias:

- 2 propiedades beneficiosas menores
- 1 propiedad perjudicial menor
- 1 propiedad perjudicial mayor

Conjuros. El orbe tiene 7 cargas y recupera 1d4 +3 cargas empleadas cada día, al amanecer. Si controlas el orbe, podrás utilizar una acción y gastar 1 o más cargas para lanzar uno de los siguientes conjuros (CD de salvación 18) desde él: *curar heridas* (versión de nivel 5, 3 cargas), *escudriñar* (3 cargas), *guarda contra la muerte* (2 cargas) o *luz del día* (1 carga).

También puedes utilizar una acción para lanzar el conjuro *detectar magia* desde el orbe sin gastar ninguna carga.

Llamar a los dragones. Mientras controles el orbe, podrás utilizar una acción para que el artefacto emita una llamada telepática que se extienda en todas direcciones en un radio de 60 km. Los dragones malvados 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 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 de los Dragones* parece frágil, pero es invulnerable a la mayoría del daño, incluidos los ataques (también los de aliento) de los dragones. No obstante, el conjuro *desintegrar* o un impacto certero de un arma mágica +3 bastará para destruir un orbe.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Monstruos

Los valores de juego de cada monstruo, que reciben en su conjunto el nombre de **perfil**, contienen la información esencial que necesitarás para poder controlarlo.

Tamaño

Un monstruo puede ser Diminuto, Pequeño, Mediano, Grande, Enorme o Gargantuesco. La tabla "Categorías de tamaño" muestra cuánto espacio controla en combate cada criatura en función de su tamaño. En la página 96 encontrarás más información sobre el tamaño de las criaturas y el espacio que ocupan.

Categorías de tamaño

Tamaño	Espacio	Ejemplos
Diminuto	0,75 por 0,75 m	Diablillo, duende
Pequeño	1,5 por 1,5 m	Goblin, rata gigante
Mediano	1,5 por 1,5 m	Hombre lobo, orco
Grande	3 por 3 m	Hipogrifo, ogro
Enorme	4,5 por 4,5 m	Ent, gigante de fuego
Gargantuesco	6 por 6 m o más	Gusano púrpura, kraken

Modificar criaturas

A pesar de lo versátil que es esta selección de monstruos, podrías no encontrar la criatura adecuada para una de tus aventuras. Si te ocurre esto, no dudes en modificar un monstruo ya existente para adaptarlo a tus necesidades, ya sea tomando un atributo de otro monstruo o recurriendo a una **variante** o **plantilla**, de las que hay algunos ejemplos en este libro. Pero no olvides que, al modificar un monstruo, aunque sea aplicándole una plantilla, podrías cambiar su valor de desafío.

Tipo

El tipo de un monstruo describe su naturaleza fundamental. Ciertos conjuros, objetos mágicos, rasgos de clase y otros efectos del juego afectan de forma especial a las criaturas de tipos concretos. Por ejemplo, una *flecha asesina de dragones* inflige daño adicional no solo a los dragones, sino a todas las criaturas del tipo "dragón", como los dragones tortuga o los guivernos.

El juego incluye los siguientes tipos de monstruo, que por sí mismos no tienen regla alguna.

Las **aberraciones** son seres de naturaleza completamente alienígena. Muchos de ellos poseen habilidades mágicas innatas que no provienen de las fuerzas místicas del mundo, sino de la propia mente de la criatura. Las aberraciones por antonomasia son los aboleths, los azotamentes, los contempladores y los slaads.

Los **autómatas** no nacen de forma natural, sino que son construidos. Algunos han sido programados por sus creadores para obedecer unas instrucciones muy sencillas, mientras que otros tienen consciencia y son capaces de pensar por sí mismos. Los gólems son los autómatas arquetípicos. Muchas criaturas nativas del Plano Exterior de Mechanus, como los modrons, son autómatas creados a partir de la materia prima de su planto natal. Son producto de la voluntad de seres superiores.

Las **bestias** son criaturas no humanoides que forman parte del ecosistema. Algunas poseen poderes mágicos, pero la mayoría no son inteligentes y carecen de sociedad o idioma alguno. Ejemplos de bestias son los animales corrientes, los dinosaurios y las versiones gigantescas de ciertos animales.

Los **celestiales** son criaturas nativas de los Planos Superiores. Muchas de ellas sirven a los dioses como sus mensajeros y agentes en el reino mortal y a lo largo y ancho de los planos. Los celestiales son buenos por naturaleza, así que aquellos individuos excepcionales que tienen otro alineamiento son rarezas espeluznantes. Los ángeles, couatls y pegasos son celestiales.

Los **cienos** son criaturas gelatinosas que suelen carecer de una forma concreta. Casi siempre subterráneas, moran en cuevas y mazmorras, donde se alimentan de desechos, carroña o las criaturas que tienen la mala suerte de cruzarse en su camino. Los cienos más famosos son los cubos gelatinosos y los púdines negros.

Los **dragones** son enormes criaturas de aspecto reptiliano, tremendamente poderosas y de orígenes antiguos. Los auténticos dragones, entre los que se cuentan tanto los metálicos, bondadosos, como los cromáticos, malvados, son seres muy inteligentes y con poderes mágicos innatos. Esta categoría también cubre otras criaturas emparentadas, aunque de forma lejana, con los verdaderos dragones. Menos poderosas e inteligentes, sus facultades mágicas son inferiores. Ejemplos de estos seres son los guivernos y pseudodragones.

Los **elementales** son criaturas nativas de los Planos Elementales. Algunos de los monstruos de este tipo son poco más que una masa animada del elemento que encarnan. Los seres comúnmente llamados elementales son un ejemplo de esto. Otros, sin embargo, son entidades biológicas rebosantes

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

de energía elemental. Las diversas razas de genios, entre las que se encuentran los djinns y los ifrits, han creado las civilizaciones más importantes de los Planos Elementales. Otros ejemplos de criaturas elementales serían los azers y los acechadores invisibles.

Los **feéricos** son criaturas mágicas estrechamente ligadas a las fuerzas de la naturaleza. Moran en las arboledas crepusculares y los bosques cubiertos de bruma. En ciertos mundos están fuertemente ligados a los Parajes Feéricos, que también reciben el nombre de Plano Feérico. También es posible hallar a estas criaturas en algunos Planos Exteriores, especialmente en Arbórea y las Tierras de las Bestias. Las dríades, los duendes y los sátiros son seres feéricos.

Los **gigantes** se alzan sobre los humanos y otras razas similares. Su forma es parecida a la humana, pero algunos poseen varias cabezas (los ettins) o deformidades (los fomorés). Las seis variedades de gigantes verdaderos son los gigantes de las colinas, de piedra, de escarcha, de fuego, de las nubes y de las tormentas. Además, hay otras criaturas que también son consideradas gigantes, como los ogros y los trolls.

Los **humanoides** constituyen la mayor parte de las culturas de los mundos de fantasía, tanto salvajes como civilizadas. Este tipo incluye a los humanos y a una enorme variedad de otras especies. Son bípedos, conocen algún idioma y tienen alguna forma de estructura social. Muy pocos poseen capacidades mágicas innatas, aunque la mayoría pueden aprender a lanzar conjuros. Las razas de humanoides más comunes suelen ser las típicas de los personajes jugadores: humanos, elfos, enanos y medianos. Sin embargo, existen otras razas de humanoides, casi tan numerosas como las anteriores, pero mucho más salvajes, brutales y, casi siempre, malvadas: los trasgos (goblins, hobgoblins y osgos), los orcos, los gnolls, los hombres lagarto y los kobolds.

Los **infernales** son criaturas retorcidas que provienen de los Planos Inferiores. Algunos sirven a los dioses, aunque la mayoría trabajan para los archidiablos y los príncipes demonio. Ciertos magos y sacerdotes malvados intentan invocar infernales al mundo material para que cumplan sus órdenes. Si un celestial maligno es una *rara avis*, un infernal bueno es prácticamente inconcebible. Los demonios, diablos, rakshasas, sabuesos infernales y yugoloths son todos ellos infernales.

Las **monstruosidades** son monstruos en el sentido más literal de la palabra: criaturas aterradoras que no son ni normales ni naturales y prácticamente nunca bondadosas. Algunas son el resultado de experimentos mágicos que han salido mal (como los osos lechuza), mientras que otras son producto de horribles maldiciones (como los minotauros y los yuan-tis). Se resisten a cualquier taxonomía, por lo que este tipo suele servir como un cajón de sastre en el que meter a todas aquellas criaturas que no encajan en ningún otro.

Los **muertos vivientes** son criaturas que antaño estuvieron vivas, pero que ahora se alzan en una horrible parodia de la vida, víctimas de la nigromancia o de alguna maldición impía. Tanto los cadáveres animados, como los vampiros y los zombis, como los espíritus incorpóreos, como los fantasmas y espectros, son muertos vivientes.

Las **plantas** no son, en este contexto, simple flora, sino criaturas del reino vegetal. La mayoría son capaces de desplazarse y algunas son carnívoras. Las plantas por excelencia son las brozas movedizas y los ents. Las criaturas fúngicas, como las esporas de gas y los micónidos, también entran en esta categoría.

Etiquetas

Un monstruo puede tener entre paréntesis una o más etiquetas asociadas a su tipo. Por ejemplo, el orco es del tipo *humanoide (orco)*. Estas etiquetas permiten dotar de un nivel de clasificación adicional a ciertos monstruos. No poseen ninguna regla asociada *per se*, pero otros aspectos del juego, como algunos objetos mágicos, pueden hacer referencia a ellas. Por ejemplo, una lanza que sea especialmente efectiva contra demonios podría surtir efecto contra cualquier monstruo con la etiqueta “demonio”.

Alineamiento

El alineamiento de un monstruo da pistas sobre su temperamento y forma de afrontar una situación de interpretación o de combate. Así, será difícil razonar con un monstruo caótico malvado, que podría atacar sin ser provocado. Por contra, quizá un monstruo neutral esté más dispuesto a negociar. En la página 58 de este documento se describen los alineamientos.

El alineamiento que aparece en el perfil de cada monstruo es el que se asume por defecto. Aun así, no temas cambiar el alineamiento de un monstruo para que se adapte mejor a las necesidades de tu campaña. Si quieres tener un dragón verde bueno o un gigante de las tormentas malvado, nada te lo impide.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Algunas criaturas pueden poseer **cualquier alineamiento**. Es decir, tú serás quien lo elija. Es posible que, en algunos de estos monstruos, también se indique si la criatura tiene tendencia o aversión a la ley, el caos, el bien o el mal. Por ejemplo, un berserker puede ser de cualquier alineamiento caótico (caótico bueno, caótico neutral o caótico malvado), ya que todos ellos cuadran con su naturaleza.

Muchas criaturas de inteligencia limitada no comprenden conceptos como la ley o el caos, el bien o el mal. No toman decisiones morales o éticas, sino que actúan por instinto. Estas son criaturas **sin alineamiento**.

Clase de Armadura

Si un monstruo lleva armadura o escudo, su Clase de Armadura (CA) tiene en cuenta este equipo y su Destreza. De lo contrario, la CA de un monstruo se basará en su modificador por Destreza y en cualquier armadura natural que posea. Si un monstruo posee armadura natural, porta escudo o viste armadura, este hecho aparecerá tras la CA entre paréntesis.

Puntos de golpe

Por norma general, los monstruos morirán o serán destruidos si sus puntos de golpe se reducen a 0. Encontrarás más información sobre los puntos de golpe en la página 101.

El perfil de un monstruo indica tanto los dados a tirar para calcular sus puntos de golpe como el valor medio de esta tirada. Así, un monstruo con 2d8 puntos de golpe tendrá 9 de media (2 × 4½).

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
Gargantuesco	d20	10½

El modificador por Constitución también afecta a la cantidad de puntos de golpe del monstruo. Este modificador se multiplica por el número de Dados de Golpe que la criatura posee y el resultado se suma a sus puntos de golpe. Por tanto, un monstruo con una Constitución de 12 (modificador de +1) y 2d8 Dados de Golpe tendrá 2d8 + 2 puntos de golpe (11 de media).

Velocidad

La velocidad de un monstruo te indica qué distancia puede recorrer en su turno. Consulta la página 87 para obtener más información sobre la velocidad.

Todas las criaturas poseen una velocidad caminando, llamada simplemente "velocidad". Si no disponen de una forma de locomoción terrestre, tienen una velocidad caminando de 0 m.

Además, algunas criaturas tienen una o varias formas adicionales de movimiento.

Excavar

Si un monstruo 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 especial que se lo permita.

Nadar

Los monstruos que tienen una velocidad nadando no necesitan invertir movimiento adicional para nadar.

Trepar

Si un monstruo tiene una velocidad trepando, puede usar todo su movimiento o parte del mismo para desplazarse por superficies verticales y no necesita invertir movimiento adicional para trepar.

Volar

Si un monstruo tiene una velocidad volando, puede usar todo su movimiento o parte del mismo para volar. Algunos monstruos son capaces de **levitar**, por lo que hacer que caigan al suelo es especialmente difícil, tal y como se explica en las reglas de vuelo que aparecen en la página 96. Estos monstruos dejan de levitar cuando mueren.

Puntuaciones de característica

Todos los monstruos tienen seis puntuaciones de característica (Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría y Carisma) con sus modificadores correspondientes. Consulta la página 78 para informarte sobre las puntuaciones de característica y cómo se usan en el juego.

Tiradas de salvación

Solo las criaturas que tengan un talento especial para resistir determinados efectos cuentan con

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

el apartado "Tiradas de salvación" en su perfil. Por consiguiente, un monstruo que no pueda ser fácilmente hechizado o asustado recibirá un bonificador a sus tiradas de salvación de Sabiduría. La mayoría de las criaturas no poseen bonificadores adicionales a sus tiradas de salvación; en esos casos, este apartado no aparecerá.

El bonificador a una tirada de salvación de un monstruo es la suma de su modificador por característica pertinente y su bonificador por competencia, que depende del valor de desafío de la criatura. Esto se muestra en la tabla "Bonificador por competencia por valor de desafío".

Bonificador por competencia por valor de desafío

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

Habilidades

Solo los monstruos competentes en una o varias habilidades cuentan con el apartado "Habilidades" en su perfil. 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 de un monstruo es la suma de su modificador por característica pertinente y su bonificador por competencia, que depende del valor de desafío de la criatura. Esto se muestra en la tabla "Bonificador por competencia por valor de desafío". También podrían aplicarse otros modificadores. Por ejemplo, un monstruo quizá tenga un bonificador mayor de lo esperado (normalmente el doble de su bonificador por competencia) para representar su pericia excepcional.

Vulnerabilidades, resistencias e inmunidades

Existen criaturas que poseen vulnerabilidad, resistencia e inmunidad a ciertos tipos de daño. Algunas incluso son resistentes o inmunes a todo el daño que no provenga de ataques mágicos, que son todos aquellos hechos utilizando un conjuro, objeto mágico o cualquier otro origen mágico. Además, algunas son inmunes a ciertos estados.

Sentidos

El apartado "Sentidos" indica la Sabiduría (Percepción) pasiva de un monstruo, así como cualquier otro sentido especial que pueda tener. Los sentidos especiales se enumeran a continuación:

Sentir vibraciones

Un monstruo que sienta vibraciones puede detectar y localizar el origen de las mismas dentro de un radio específico si el monstruo y la fuente de las vibraciones están en contacto con el mismo terreno o sustancia. Este sentido no sirve para detectar criaturas voladoras o incorpóreas. Muchas criaturas excavadoras, como los ankhegs y las moles sombrías, cuentan con este sentido especial.

Visión ciega

Una monstruo con visión ciega puede percibir su entorno sin tener que recurrir a la vista dentro de un radio específico.

Las criaturas sin ojos, como los cienos grises y los grimlocks, así como las que poseen ecolocalización o sentidos agudizados, como los murciélagos o los verdaderos dragones, suelen tener este sentido especial.

Si un monstruo es ciego de forma natural, este hecho suele indicarse entre paréntesis. En estos casos, el radio de su visión ciega es la distancia máxima a la que alcanza su percepción.

Visión en la oscuridad

Un monstruo con visión en la oscuridad puede ver a oscuras dentro de un radio específico. Si en dicho radio hay luz tenue, verá como si hubiera luz brillante, y si hay oscuridad, como si hubiera luz tenue. Eso sí, no podrá distinguir los colores en la oscuridad, solo distintos tonos de gris. Muchas criaturas subterráneas poseen este sentido especial.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Competencias con armadura, armas y herramientas

Da por sentado que una criatura siempre será competente con su armadura, armas y herramientas. Si las cambias por otras, tú decides si esta sigue siendo competente con su nuevo equipo.

Por ejemplo, los gigantes de las colinas suelen llevar armaduras de pieles y empuñar garrotes grandes. Pero podrías equipar a uno concreto con una cota de malla y un hacha a dos manos. Si haces esto, deberás decidir si el gigante es competente con uno de los elementos de equipo, con los dos o con ninguno.

Las páginas 62 y 64 contienen las reglas para usar armas y armaduras con las que no se es competente.

Visión verdadera

Un monstruo con visión verdadera puede, dentro de un alcance específico, ver en condiciones de oscuridad normal y mágica, ver criaturas y objetos invisibles, detectar automáticamente las ilusiones visuales y superar las tiradas de salvación contra ellas automáticamente, y percibir la forma original de un cambiaformas o una criatura transformada por la magia. Además, ese monstruo también verá en el Plano Etéreo dentro de ese alcance.

Idiomas

Los idiomas que habla cada monstruo aparecen en orden alfabético. A veces, un monstruo puede entender un idioma, pero no hablarlo (esto aparece indicado). El símbolo "—" significa que no puede hablar ni entender ningún idioma.

Telepatía

La telepatía es una facultad mágica que permite al monstruo comunicarse mentalmente con otra criatura que esté dentro del alcance indicado. La criatura contactada no tiene por qué compartir un idioma con el monstruo para que este pueda comunicarse con ella, pero sí que es necesario que entienda al menos un idioma. Las criaturas sin telepatía pueden recibir mensajes telepáticos y responder a ellos, pero no son capaces ni de iniciar ni de dar por terminada una conversación telepática.

Los monstruos telépatas no requieren ver a la criatura con la que contactan y pueden finalizar el enlace telepático cuando quieran. El contacto también se romperá si las dos criaturas dejan de estar dentro del alcance de la telepatía o si el monstruo telépata se comunica con otra criatura distinta que se encuentre dentro de su alcance. Un monstruo con telepatía no necesita usar ninguna acción para iniciar o dar por terminada una conversación telepática. Sin embargo, si está incapacitado no podrá iniciar ninguna conversación nueva y, si había alguna en curso, este contacto finalizará.

Las criaturas dentro del área creada por un *campo antimagia* o en cualquier otro lugar en el que la magia no funcione no podrán enviar ni recibir mensajes telepáticos.

Desafío

El **valor de desafío** de un monstruo indica la magnitud de la amenaza que este representa. Un grupo de cuatro aventureros bien equipados y descansados debería poder derrotar a un monstruo con un valor de desafío igual al nivel del grupo sin sufrir ninguna baja. Así, un grupo de cuatro aventureros de nivel 3 deberían sentir que un monstruo con valor de desafío 3 es un oponente digno, pero no mortal.

Los monstruos que son considerablemente más débiles que los personajes de nivel 1 tienen valores de desafío inferiores a 1. Las criaturas con un valor de desafío de 0 son despreciables salvo en números muy grandes; aquellas que carecen de una forma efectiva de atacar no valen ningún punto de experiencia, y las que sí poseen algún ataque están valoradas en 10 PX.

Ciertos monstruos representan un reto tan grande que incluso los grupos de nivel 20 tendrán problemas para ocuparse de ellos. Estos seres poseen un valor de desafío de 21 o más y han sido diseñados para poner a prueba las capacidades de los jugadores.

Puntos de experiencia

La cantidad de puntos de experiencia (PX) que otorga un monstruo se basa en su valor de desafío. Lo normal es que estos PX se concedan por derrotar al monstruo, pero el GM también podría recompensar a los personajes con ellos si encuentran alguna otra forma de neutralizar la amenaza que la criatura representa.

Salvo que se indique lo contrario, un monstruo invocado mediante un conjuro o cualquier otra aptitud mágica estará valorado en los PX que se indican en su perfil.

Puntos de experiencia por valor de desafío

Desafío	PX	Desafío	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

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Desafío	PX	Desafío	PX
1	200	18	20 000
2	450	19	22 000
3	700	20	25 000
4	1100	21	33 000
5	1800	22	41 000
6	2300	23	50 000
7	2900	24	62 000
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

Atributos especiales

Los atributos especiales (que aparecen tras el valor de desafío, pero antes de las acciones y reacciones) son aspectos del monstruo que probablemente entren en juego durante un combate y por tanto precisan de una explicación adicional.

Lanzamiento de Conjuros Innato

Los monstruos con la capacidad de lanzar conjuros de forma natural poseen el atributo Lanzamiento de Conjuros Innato. Salvo que se indique lo contrario, los conjuros innatos 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. Si el monstruo conoce un truco en que el nivel del lanzador sea importante y este no se indica, emplea el valor de desafío como nivel.

Los conjuros innatos pueden tener restricciones o reglas adicionales. Por ejemplo, un mago drow es capaz de lanzar de forma innata el conjuro *levitar*, aunque solo sobre sí mismo, por lo que este conjuro únicamente podrá afectar al propio mago drow.

No es posible cambiar los conjuros innatos de un monstruo por otros distintos. Además, el bonificador de ataque se omitirá si estos conjuros no necesitan realizar tiradas de ataque.

Lanzamiento de Conjuros

Los monstruos con el atributo Lanzamiento de Conjuros tienen un nivel de lanzador y espacios de conjuro, que utilizarán para lanzar conjuros de nivel 1 o superiores tal y como se explica en la página 106. El nivel de lanzador de conjuros también se emplea para los trucos que formen parte de este atributo.

El monstruo posee una lista de conjuros conocidos o preparados extraídos de una clase concreta. Esta lista podría incluir conjuros obtenidos mediante uno de los rasgos de dicha clase, como pueden ser el Dominio Divino del clérigo o el Círculo Druídico del druida. El monstruo se considerará un miembro de la clase a efectos de sintonizarse con o usar objetos mágicos que exijan que su portador pertenezca a dicha clase o tenga acceso a la lista de conjuros de la misma.

Un monstruo podrá lanzar cualquier conjuro de su lista a un nivel superior si posee un espacio de conjuro del nivel necesario. Así, un mago drow que tenga el conjuro de nivel 3 *relámpago* podría lanzarlo a nivel 5 utilizando uno de sus espacios de conjuro de este nivel.

Puedes cambiar los conjuros que el monstruo conoce o ha preparado, reemplazando cada uno de ellos por otro del mismo nivel que pertenezca a la lista de conjuros de su clase. Sin embargo, debes tener en cuenta que, si haces esto, la criatura podría representar un reto mayor o menor que el que su valor de desafío podría sugerir.

Psiónica

Los monstruos capaces de lanzar conjuros utilizando únicamente el poder de su mente tienen la etiqueta "psiónica" en sus atributos Lanzamiento de Conjuros o Lanzamiento de Conjuros Innato. Esta etiqueta no posee ninguna regla asociada, pero otros aspectos del juego podrían hacer referencia a ella. Los monstruos que la tienen no suelen necesitar ningún tipo de componentes para lanzar sus conjuros.

Acciones

Cuando un monstruo lleva a cabo su acción, puede elegir entre las opciones que aparecen en el apartado "Acciones" de su perfil o usar cualquiera de las acciones disponibles para todas las criaturas, como las de correr o esconderse, descritas en la página 97.

Ataques cuerpo a cuerpo y a distancia

Las acciones más comunes que lleva a cabo un monstruo durante el combate son los ataques cuerpo a cuerpo y a distancia. Pueden ser ataques de conjuro o ataques con armas, en los que el arma puede ser un objeto artificial o un arma natural, como garras o las púas de una cola. La sección "Atacar" de la página 98 contiene más información sobre los tipos de ataques.

Criatura u objetivo. El objetivo de un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia suele ser o una criatura o un objetivo. La diferencia entre ambos es que un "objetivo" puede ser tanto una criatura como un objeto.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Impacto. El daño infligido u otros efectos que puedan ocurrir como consecuencia de que el ataque acierte al objetivo se indican después de la anotación "*Impacto*". Podrás elegir entre causar la media del daño o hacer una tirada. Por este motivo, se indican tanto la media del daño como los dados de la tirada.

Fallo. Si un ataque produce algún efecto cuando falla, esta información se indicará usando la anotación "*Fallo*".

Ataque múltiple

Los monstruos que pueden hacer varios ataques durante su turno tienen la acción "ataque múltiple". Sin embargo, esta acción no puede utilizarse al realizar un ataque de oportunidad, que deberá ser siempre un único ataque cuerpo a cuerpo.

Munición

Los monstruos siempre llevan la munición necesaria para hacer sus ataques a distancia. Puedes suponer que cada criatura posee 2d4 unidades de munición para sus ataques con armas arrojadizas y 2d10 unidades de munición para sus armas de proyectiles, como los arcos y las ballestas.

Reacciones

Si el monstruo puede realizar algo especial con su reacción, aparecerá aquí. Si la criatura no tiene reacciones especiales, este apartado no aparecerá.

Uso limitado

Algunas capacidades especiales poseen un número de usos restringido:

X/día. La anotación "X/día" indica que una capacidad especial se puede usar X veces y que el monstruo debe finalizar un descanso largo para recuperar los usos gastados. Por ejemplo, "1/día" quiere decir que la capacidad especial se puede usar una vez; luego, la criatura deberá finalizar un descanso largo para poder usarla de nuevo.

Recarga X–Y. La anotación "recarga X–Y" indica que un monstruo puede usar una capacidad especial una vez y que, a partir de ahí, tendrá una probabilidad aleatoria de recargarse durante cada asalto de combate posterior. Al comienzo de cada turno del monstruo, tira 1d6. Si el resultado es uno de los números en el intervalo X–Y, el monstruo recuperará el uso de la capacidad especial. La capacidad también se recarga cuando el monstruo finalice un descanso corto o largo.

Por ejemplo, "recarga 5–6" quiere decir que el monstruo puede usar la capacidad especial una vez. Luego, al comienzo de su turno, recupera el uso de la habilidad si tira 1d6 y saca un 5 o un 6.

Recarga tras un descanso corto o largo. Esta frase significa que el monstruo solo puede usar su capacidad especial una vez, pero que podrá volver a utilizarla después de terminar un descanso corto o largo.

Reglas de agarrar para monstruos

Muchos monstruos poseen ataques especiales que les permiten agarrar a sus presas muy rápidamente. Cuando un monstruo impacte con uno de estos ataques, no tendrá que superar ninguna prueba de característica adicional para agarrar con éxito, salvo que el ataque especifique lo contrario.

Las criaturas agarradas por el monstruo pueden utilizar su acción para intentar escapar, lográndolo si tienen éxito en una prueba de Fuerza (Atletismo) o Destreza (Acrobacias) contra la CD para escapar que aparece en el perfil del monstruo. Si no se proporciona ninguna CD para escapar, asume que esta es 10 + el modificador por Fuerza (Atletismo) del monstruo.

Equipo

Lo normal es que el perfil de un monstruo no haga referencia alguna a equipo que no sean sus armas y armadura. Si la criatura lleva ropa habitualmente, como es el caso de los humanoides, se supone que va vestida de manera apropiada.

Puedes dar a los monstruos el equipo y las bagatelas adicionales que quieras. También debes decidir qué parte del equipo del monstruo es factible recuperar tras haberlo matado y si dicho equipo sigue siendo utilizable. Por poner un ejemplo, la maltratada armadura de un monstruo no suele servir para nadie más.

Si un monstruo con capacidad para lanzar conjuros necesita componentes materiales, asume que tiene todos los necesarios para los conjuros que aparecen en su perfil.

Criaturas legendarias

Las criaturas legendarias son capaces de realizar proezas imposibles para seres ordinarios. Pueden utilizar acciones especiales fuera de su turno e incluso ejercer su influencia mágica en kilómetros a la redonda.

Si una criatura asume la forma de una criatura legendaria (mediante, por ejemplo, un conjuro), no obtendrá las acciones legendarias, acciones en guarida o efectos regionales de esta.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Acciones legendarias

Una criatura legendaria puede realizar un cierto número de acciones especiales fuera de su turno, llamadas acciones legendarias. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. Estas criaturas recuperan las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno. Pueden decidir no emplearlas y, de hecho, no podrán hacerlo si están incapacitadas o si no pueden realizar acciones por la razón que sea. Si son sorprendidas, no podrán utilizar sus acciones legendarias hasta después de su primer turno.

La guarida de una criatura legendaria

Algunas criaturas legendarias tendrán una sección dedicada a explicar cómo es su guarida y los efectos especiales que el monstruo puede crear mientras se encuentre en ella, ya sea de forma deliberada o simplemente por estar presente. Solo las criaturas legendarias que pasan gran parte del tiempo en sus guaridas poseen esta sección.

Acciones en guarida

Las criaturas legendarias que tienen acciones en guarida podrán recurrir a ellas para dominar la magia ambiental de su hogar. El monstruo podrá usar una de sus acciones en guarida en la posición 20 del orden de iniciativa (perdiendo empates). No obstante, no podrá hacer esto si está incapacitado o si no puede realizar acciones por la razón que sea. Si la criatura es sorprendida, no podrá utilizar sus acciones en guarida hasta después de su primer turno.

Efectos regionales

La mera presencia de una criatura legendaria puede tener efectos extraños y misteriosos en el entorno. Tales efectos se detallan en esta sección. Los efectos regionales acabarán de forma súbita o se disiparán pasado un tiempo cuando la criatura legendaria que los causa muera.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Monstruos (A)

Aboleth

Aberración Grande, legal malvada

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 135 (18d10 + 36)

Velocidad: 3 m, nadar 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	9 (−1)	15 (+2)	18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)

Tiradas de salvación: Con +6, Int +8, Sab +6

Habilidades: Historia +12, Percepción +10

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 20

Idiomas: habla de las profundidades, telepatía 36 m

Desafío: 10 (5900 PX)

Anfibio. El aboleth puede respirar tanto dentro del agua como fuera de ella.

Nube Mucosa. Mientras permanezca bajo el agua, el aboleth está rodeado por una mucosa transformadora. Una criatura que toque al aboleth o le impacte con un ataque cuerpo a cuerpo estando a 1,5 m o menos de él deberá hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 14. Si la falla, enfermará durante 1d4 horas. Las criaturas enfermas solo podrán respirar bajo el agua.

Telepatía Inquisitiva. Si una criatura se comunica telepáticamente con el aboleth y este puede verla, descubrirá cuales son los deseos más fuertes de la criatura.

Acciones

Ataque múltiple. El aboleth realiza tres ataques con sus tentáculos.

Cola. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +9 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 15 (3d6 + 5) de daño contundente.

Tentáculo. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +9 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 12 (2d6 + 5) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 14 o contraerá una enfermedad. Esta enfermedad no tendrá efecto durante 1 minuto y puede ser eliminada por cualquier magia que cure enfermedades. Pasado 1 minuto, la piel de la criatura infectada se torna traslúcida y legamosa, y la víctima no podrá recuperar puntos de golpe a menos que esté bajo el agua. Además, llegados a este punto, la enfermedad solo podrá eliminarse mediante *curar* u otro conjuro de curación de enfermedades de nivel 6 o superior. Si la criatura no se encuentra sumergida en una masa de agua, recibirá 6 (1d12) de daño de ácido cada 10 minutos, aunque esto puede evitarse humedeciendo su piel antes de que pasen los 10 minutos.

Esclavizar (3/día). El aboleth hace objetivo a una criatura que pueda ver a 9 m o menos de él. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 14 o quedará hechizado mágicamente por el aboleth hasta que este muera o se encuentre en un plano de existencia diferente al de la criatura. El objetivo hechizado estará bajo el control del aboleth y no podrá llevar a cabo reacciones. Además, los dos podrán comunicarse telepáticamente entre ellos a cualquier distancia.

Siempre que la criatura hechizada reciba daño, podrá repetir la tirada de salvación. Si la supera, el efecto acabará. Además, como mucho una vez cada 24 horas, si el objetivo está a más de 1,5 km del aboleth, también podrá volver a realizar la tirada de salvación.

Acciones legendarias

El aboleth puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. El aboleth recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Coletazo. El aboleth realiza un ataque con la cola.

Detectar. El aboleth realiza una prueba de Sabiduría (Percepción).

Drenaje psíquico (cuesta 2 acciones). Una criatura hechizada por el aboleth recibe 10 (3d6) de daño psíquico y este recupera tantos puntos de golpe como el daño recibido por dicha criatura.

Acechador invisible

Elemental Mediano, neutral

Clase de Armadura: 14

Puntos de golpe: 104 (16d8 + 32)

Velocidad: 15 m, volar 15 m (levitar)

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	19 (+4)	14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)

Habilidades: Percepción +8, Sigilo +10

Resistencia a daño: contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: agarrado, apresado, cansancio, derribado, envenenado, inconsciente, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 18

Idiomas: aurano; entiende común, pero no puede hablarlo

Desafío: 6 (2300 PX)

Invisibilidad. El acechador es invisible.

Rastreador Infalible. Cuando el invocador del acechador le asigne una presa, el acechador conocerá en todo momento la dirección y distancia a la que se encuentra su objetivo, siempre y cuando ambos estén en el mismo plano de existencia. Además, el acechador sabe la ubicación de su invocador.

Acciones

Ataque múltiple. El acechador realiza dos ataques con su golpe.

Golpe. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6 + 3) de daño contundente.

Ankheg

Monstruosidad Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 14 (armadura natural), 11 si está derribado

Puntos de golpe: 39 (6d10 + 6)

Velocidad: 9 m, excavar 3 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	1 (−5)	13 (+1)	6 (−2)

Sentidos: sentir vibraciones 18 m, visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 11

Idiomas: —

Desafío: 2 (450 PX)

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6 + 3) de daño cortante más 3 (1d6) de daño de ácido. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, quedará agarrada (CD 13 para escapar). Hasta que se suelte, el ankheg solo podrá morder a la criatura agarrada, pero tendrá ventaja en las tiradas de ataque para hacerlo.

Chorro de ácido (recarga 6). El ankheg escupe ácido en una línea de 9 m de largo y 1,5 m de ancho, siempre y cuando no esté agarrando a ninguna criatura. Todas las criaturas situadas en la línea deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 13; sufrirán 10 (3d6) de daño de ácido si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Ángeles

Deva

Celestial Mediano, legal bueno

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 136 (16d8 + 64)

Velocidad: 9 m, volar 27 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	17 (+3)	20 (+5)	20 (+5)

Tiradas de salvación: Sab +9, Car +9

Habilidades: Percepción +9, Perspicacia +9

Resistencia a daño: radiante; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 19

Idiomas: todos, telepatía 36 m

Desafío: 10 (5900 PX)

Armas Angelicales. Los ataques con arma del deva son mágicos. Cuando el deva impacta con cualquier arma, esta inflige 4d8 de daño radiante adicional (ya incluido en el ataque).

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica del deva es el Carisma (CD de salvación de conjuros 17). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, necesitando solo componentes verbales:

A voluntad: *detectar el bien y el mal*

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

1/día cada uno: *alzar a los muertos*, *comunión*

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 cuerpo a cuerpo.

Maza. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +8 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d6 + 4) de daño contundente más 18 (4d8) de daño radiante.

Cambiar de forma. El deva se transforma mágicamente en un humanoide o una bestia con un valor de desafío igual o menor al suyo, o vuelve a su auténtica forma. Si muere, recuperará su verdadera forma. Cualquier equipo que vista o lleve será absorbido o portado por la nueva forma, a elección del deva.

Cuando adopta una nueva forma, el deva mantiene la mayoría de su perfil y su capacidad para hablar, pero su CA, tipos de movimiento, Fuerza, Destreza y sentidos especiales son reemplazados por los de su nueva forma. También obtiene cualquier capacidad que la nueva forma posea y de la que el deva carezca (excepto rasgos de clase, acciones legendarias y acciones en guarida).

Toque sanador (3/día). El deva toca a otra criatura. Esta recupera mágicamente 20 (4d8 + 2) puntos de golpe y queda liberada de cualquier maldición, enfermedad, veneno, ceguera o sordera.

Planetar

Celestial Grande, legal bueno

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)

Puntos de golpe: 200 (16d10 + 112)

Velocidad: 12 m, volar 36 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
24 (+7)	20 (+5)	24 (+7)	19 (+4)	22 (+6)	25 (+7)

Tiradas de salvación: Con +12, Sab +11, Car +12

Habilidades: Percepción +11

Resistencia a daño: radiante; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, hechizado

Sentidos: visión verdadera 36 m, Percepción pasiva 21

Idiomas: todos, telepatía 36 m

Desafío: 16 (15 000 PX)

Armas Angelicales. Los ataques con arma del planetar son mágicos. Cuando el planetar impacta con cualquier arma, esta inflige 5d8 de daño radiante adicional (ya incluido en el ataque).

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica del planetar es el Carisma (CD de salvación de conjuros 20). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *detectar el bien y el mal*, *invisibilidad* (solo lanzador)

3/día cada uno: *alzar a los muertos*, *barrera de cuchillas*, *disipar el bien y el mal*, *golpe flamígero*

1/día cada uno: *comunión*, *controlar el clima*, *plaga de insectos*

Percepción Divina. El planetar reconoce cualquier mentira que escuche.

Resistencia Mágica. El planetar tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Ataque múltiple. El planetar realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Espadón. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +12 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 21 (4d6 + 7) de daño cortante más 22 (5d8) de daño radiante.

Toque sanador (4/día). El planetar toca a otra criatura. Esta recupera mágicamente 30 (6d8 + 3) puntos de golpe y queda liberada de cualquier maldición, enfermedad, veneno, ceguera o sordera.

Solar

Celestial Grande, legal bueno

Clase de Armadura: 21 (armadura natural)

Puntos de golpe: 243 (18d10 + 144)

Velocidad: 15 m, volar 45 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
26 (+8)	22 (+6)	26 (+8)	25 (+7)	25 (+7)	30 (+10)

Tiradas de salvación: Int +14, Sab +14, Car +17

Habilidades: Percepción +14

Resistencia a daño: radiante; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: necrótico, veneno

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, envenenado, hechizado

Sentidos: visión verdadera 36 m, Percepción pasiva 24

Idiomas: todos, telepatía 36 m

Desafío: 21 (33 000 PX)

Armas Angelicales. Los ataques con arma del solar son mágicos. Cuando el solar impacta con cualquier arma, esta inflige 6d8 de daño radiante adicional (ya incluido en el ataque).

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica del planetar es el Carisma (CD de salvación de conjuros 25). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *detectar el bien y el mal*, *invisibilidad* (solo lanzador)

3/día cada uno: *barrera de cuchillas*, *disipar el bien y el mal*, *resurrección*

1/día cada uno: *comunión*, *controlar el clima*

Percepción Divina. El solar reconoce cualquier mentira que escuche.

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 espadón.

Espadón. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +15 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 22 (4d6 + 8) de daño cortante más 27 (6d8) de daño radiante.

Arco largo mortal. *Ataque con arma a distancia:* +13 a impactar, alcance 45/180 m, un objetivo. *Impacto:* 15 (2d8 + 6) de daño perforante más 27 (6d8) de daño radiante. Si el objetivo es una criatura con 100 puntos de golpe o menos, deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 15 o morirá inmediatamente.

Espada voladora. El solar suelta su espadón para que levite mágicamente en un espacio sin ocupar a 1,5 m de él. Si el solar es capaz de ver la espada, puede usar una acción adicional para darle una orden mental, haciendo que vuele hasta 15 m y realice un ataque contra un objetivo o vuelva a las manos del solar. Si la espada flotante es objetivo de algún efecto, se considerará que el solar la está empuñando. La espada cae al suelo inerte si el solar muere.

Toque sanador (4/día). El solar toca a otra criatura. Esta recupera mágicamente 40 (8d8 + 4) puntos de golpe y queda liberada de cualquier maldición, enfermedad, veneno, ceguera o sordera.

Acciones legendarias

El solar puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. El solar recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Teletransporte. El solar se teletransporta, junto con cualquier equipo que vista o lleve consigo, hasta 36 m a un espacio sin ocupar que pueda ver.

Estallido abrasador (cuesta 2 acciones). El solar emite energía mágica de origen divino. Todas las criaturas de su elección situadas en un radio de 3 m deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 23; sufrirán 14 (4d6) de daño de fuego y 14 (4d6) de daño radiante si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Mirada cegadora (cuesta 3 acciones). El solar hace objetivo a una criatura que pueda ver a 9 m o menos de él. Si el objetivo puede ver al solar, deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 15 o quedará cegado hasta que un conjuro *restablecimiento menor* o un efecto mágico similar le cure.

Aparición

Muerto viviente Mediano, neutral malvado

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 67 (9d8 + 27)

Velocidad: 0 m, volar 18 m (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (−2)	16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

Resistencia a daño: ácido, frío, fuego, relámpago, trueno; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos con armas que no sean de plata

Inmunidad a daño: necrótico, veneno

Inmunidad a estados: agarrado, apresado, cansancio, derribado, envenenado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 12

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Idiomas: los idiomas que conocía en vida

Desafío: 5 (1800 PX)

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 tiradas de ataque y las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.

Acciones

Consumir vida. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. *Impacto:* 21 (4d8 + 3) de daño necrótico. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 14 o sus puntos de golpe máximos se reducirán en una cantidad igual al daño recibido. La reducción dura hasta que el objetivo finalice un descanso largo. El objetivo muere si este efecto reduce sus puntos de golpe máximos a 0.

Crear espectro. La aparición hace objetivo a un humanoide que esté a 3 m o menos de ella y haya muerto violentamente 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.

Arpía

Monstruosidad Mediana, caótica malvada

Clase de Armadura: 11

Puntos de golpe: 38 (7d8 + 7)

Velocidad: 6 m, volar 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	7 (−2)	10 (+0)	13 (+1)

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: común

Desafío: 1 (200 PX)

Acciones

Ataque múltiple. La arpía realiza dos ataques: uno con sus garras y otro con su garrote.

Garras. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 6 (2d4 + 1) de daño cortante.

Garrote. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 3 (1d4 + 1) de daño contundente.

Canción tentadora. La arpía canta una melodía mágica. Todos los humanoides y gigantes situados a 90 m o menos de ella y que puedan oír la canción deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 11 o quedarán hechizados hasta que la melodía termine. La arpía deberá utilizar una acción adicional en sus turnos subsiguientes para seguir cantando, pero podrá parar de hacerlo cuando quiera. La canción también termina si la arpía resulta incapacitada.

Mientras una criatura esté hechizada por la arpía, también estará incapacitada e ignorará las canciones de otras arpías. Si el objetivo hechizado 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 la arpía. No evitará provocar ataques de oportunidad, pero antes de moverse sobre un terreno que le causaría daño, como la lava o un abismo, y cada vez que sufra daño de un origen distinto a la arpía, podrá repetir su tirada de salvación. Además, un objetivo hechizado puede realizar otra tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos. Si la supera, el efecto terminará para él.

Un objetivo que supere la tirada de salvación será inmune a la canción de esta arpía durante las siguientes 24 horas.

Azer

Elemental Mediano, legal neutral

Clase de Armadura: 17 (armadura natural, escudo)

Puntos de golpe: 39 (6d8 + 12)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	10 (+0)

Tiradas de salvación: Con +4

Inmunidad a daño: fuego, veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: ígneo

Desafío: 2 (450 PX)

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Armas Abrasadoras. Cuando el azer impacta con un arma cuerpo a cuerpo metálica, esta inflige 3 (1d6) de daño de fuego adicional (ya incluido en el ataque).

Cuerpo Abrasador. Una criatura que toque al azer o le impacte con un ataque cuerpo a cuerpo estando a 1,5 m o menos de él sufrirá 5 (1d10) de daño de fuego.

Iluminar. El azer emite luz brillante en un radio de 3 m y luz tenue 3 m más allá.

Acciones

Martillo de guerra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8 + 3) de daño contundente u 8 (1d10 + 3) de daño contundente si se usa a dos manos en un ataque cuerpo a cuerpo, más 3 (1d6) de daño de fuego.

Monstruos (B)

Basilisco

Monstruosidad Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 52 (8d8 + 16)

Velocidad: 6 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	8 (−1)	15 (+2)	2 (−4)	8 (−1)	7 (−2)

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 9

Idiomas: —

Desafío: 3 (700 PX)

Mirada Petrificadora. Si una criatura empieza su turno a 9 m o menos del basilisco, los dos pueden verse entre sí y el basilisco no está incapacitado, podrá obligar a la criatura a hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 12. Si la falla, la criatura empezará a convertirse mágicamente en piedra y quedará apresada. Deberá repetir la tirada de salvación al final de su próximo turno. Si la supera, el efecto acabará. Si la falla, la criatura quedará petrificada hasta que la liberen con el conjuro *restablecimiento mayor* u otro efecto mágico.

Si la criatura no está sorprendida, podrá apartar la mirada al inicio de su turno para evitar la tirada de salvación. Si lo hace, no podrá ver al basilisco hasta el principio de su siguiente turno, en el que podrá decidir si apartar la mirada de nuevo. Si la criatura mira al basilisco antes de ese momento, deberá hacer la tirada salvación de inmediato.

Si el basilisco ve su propio reflejo a 9 m o menos y bajo luz brillante, lo confundirá con un oponente y usará su mirada contra sí mismo.

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6 + 3) de daño perforante más 7 (2d6) de daño de veneno.

Behir

Monstruosidad Enorme, neutral malvada

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 168 (16d12 + 64)

Velocidad: 15 m, trepar 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	16 (+3)	18 (+4)	7 (−2)	14 (+2)	12 (+1)

Habilidades: Percepción +6, Sigilo +7

Inmunidad a daño: relámpago

Sentidos: visión en la oscuridad 27 m, Percepción pasiva 16

Idiomas: dracónico

Desafío: 11 (7200 PX)

Acciones

Ataque múltiple. El behir realiza dos ataques: uno de mordisco y otro de constreñir.

Constreñir. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +10 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura Grande o más pequeña. *Impacto:* 17 (2d10 + 6) de daño contundente más 17 (2d10 + 6) de daño cortante. Si el behir no está agarrando a otra criatura, el objetivo quedará agarrado (CD 16 para escapar) y también apresado hasta que el agarre termine.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +10 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 22 (3d10 + 6) de daño perforante.

Aliento de relámpago (recarga 5–6). El behir exhala un relámpago en una línea de 6 m de largo y 1,5 m de ancho. Todas las criaturas situadas en la línea deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 16;

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

sufrirán 66 (12d10) de daño de relámpago si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Engullir. El behir hace un ataque de mordisco contra una criatura Mediana o más pequeña a la que esté agarrando. Si el ataque impacta, el objetivo también será engullido y el agarre terminará. La criatura engullida estará apresada 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 uno de los turnos del behir. El behir solo puede engullir a una criatura a la vez.

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 derribada en un espacio a 3 m o menos del behir. Si el behir muere, la criatura engullida dejará de estar apresada por él y podrá gastar 4,5 m de movimiento para escapar del cadáver, del que saldrá derribada.

Bocón barbotante

Aberración Mediana, neutral

Clase de Armadura: 9

Puntos de golpe: 67 (9d8 + 27)

Velocidad: 3 m, nadar 3 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	8 (−1)	16 (+3)	3 (−4)	10 (+0)	6 (−2)

Inmunidad a estados: derribado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 2 (450 PX)

Barbotar. El bocón no cesará de balbucear incoherencias mientras pueda ver a alguna criatura y no esté incapacitado. Cualquier criatura que empiece su turno a 6 m o menos del bocón y pueda oírlo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 10. Si la falla, no podrá llevar a cabo reacciones hasta el principio de su siguiente turno y tirará 1d8 para determinar qué hace durante este turno. Con un resultado de 1 a 4, la criatura no hará nada. Si el resultado es 5 o 6, el objetivo no realizará acción o acción adicional alguna y utilizará todo su movimiento para desplazarse en una dirección determinada aleatoriamente. Si obtiene un 7 u 8, la criatura realizará un ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura dentro de su alcance determinada al azar, o no hará nada si no puede ejecutar este ataque.

Suelo Aberrante. El suelo en un radio de 3 m alrededor del bocón es una masa informe de terreno difícil. Cualquier criatura que empiece su turno en la zona deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 10 o su velocidad se reducirá a 0 hasta el principio de su siguiente turno.

Acciones

Ataque múltiple. El bocón barbotante realiza un ataque de mordiscos y, si puede, utiliza su baba cegadora.

Mordiscos. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +2 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. *Impacto:* 17 (5d6) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 10 o será derribada. Si el objetivo muere por culpa de este daño, será absorbido en el interior del bocón.

Baba cegadora (recarga 5–6). El bocón escupe una masa de sustancias químicas a un punto que pueda ver a 4,5 m o menos de él. El proyectil explotará al impactar, produciendo un estallido de luz. Todas las criaturas situadas a 1,5 m o menos del punto de impacto deberán superar una tirada de salvación de Destreza con CD 13 o quedarán cegadas hasta el final del siguiente turno del bocón.

Broza movediza

Planta Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 136 (16d10 + 48)

Velocidad: 6 m, nadar 6 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	8 (−1)	16 (+3)	5 (−3)	10 (+0)	5 (−3)

Habilidades: Sigilo +2

Resistencia a daño: frío, fuego

Inmunidad a daño: relámpago

Inmunidad a estados: cansancio, cegado, ensordecido

Sentidos: visión ciega 18 m (ciega más allá de este radio), Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 5 (1800 PX)

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Absorción de Relámpago. Siempre que reciba daño de relámpago, la broza movediza no sufre ese daño y recupera una cantidad de puntos de golpe igual al daño de relámpago infligido.

Acciones

Ataque múltiple. La broza movediza realiza dos ataques con su golpe. Si ambos ataques impactan a un objetivo Mediano o más pequeño, este quedará agarrado (CD 14 para escapar) y la broza movediza utilizará absorber contra él.

Golpe. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d8 + 4) de daño contundente.

Absorber. La broza movediza absorbe a una criatura Mediana o más pequeña a la que tenga agarrada. El objetivo absorbido quedará apresado, cegado y no podrá respirar. Deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 14 al principio de cada uno de los turnos de la broza o recibirá 13 (2d8 + 4) de daño contundente. Cuando la broza se mueve, el objetivo absorbido se desplaza con ella. La broza solo puede tener a una criatura absorbida al mismo tiempo.

Bulette

Monstruosidad Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 94 (9d10 + 45)

Velocidad: 12 m, excavar 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	11 (+0)	21 (+5)	2 (−4)	10 (+0)	5 (−3)

Habilidades: Percepción +6

Sentidos: sentir vibraciones 18 m, visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 16

Idiomas: —

Desafío: 5 (1800 PX)

Saltar sin Carrera. El bulette puede hacer un salto de longitud de hasta 9 m o un salto de altura de hasta 4,5 m, tanto si ha cogido carrerilla como si no.

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 30 (4d12 + 4) de daño perforante.

Salto mortífero. Si el bulette salta al menos 4,5 m como parte de su movimiento, luego puede usar esta acción para caer de pie en un espacio que contenga una o más criaturas. Todas esas criaturas deberán superar una tirada de salvación de Fuerza o Destreza con CD 16 (ellas eligen) o serán derribadas y recibirán 14 (3d6 + 4) de daño contundente y 14 (3d6 + 4) de daño cortante. Si la superan, solo recibirán la mitad del daño, no serán derribadas y serán empujadas 1,5 m fuera del espacio del bulette, a un espacio sin ocupar a elección de las criaturas. Si no hay ningún espacio sin ocupar dentro de este alcance, en lugar de ser desplazada, la criatura caerá derribada en el espacio del bulette.

Monstruos (C)

Centauro

Monstruosidad Grande, neutral buena

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 45 (6d10 + 12)

Velocidad: 15 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	9 (−1)	13 (+1)	11 (+0)

Habilidades: Atletismo +6, Percepción +3, Supervivencia +3

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: elfo, silvano

Desafío: 2 (450 PX)

Carga. Si el centauro se mueve al menos 9 m en línea recta hacia un objetivo y luego le impacta con un ataque de pica durante el mismo turno, el objetivo recibe 10 (3d6) de daño perforante adicional.

Acciones

Ataque múltiple. El centauro realiza dos ataques: uno con su pica y otro con sus cascos, o dos con su arco largo.

Cascos. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6 + 4) de daño contundente.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Pica. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 9 (1d10 + 4) de daño perforante.

Arco largo. *Ataque con arma a distancia:* +4 a impactar, alcance 45/180 m, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d8 + 2) de daño perforante.

Chuul

Aberración Grande, caótica malvada

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 93 (11d10 + 33)

Velocidad: 9 m, nadar 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	5 (−3)	11 (+0)	5 (−3)

Habilidades: Percepción +4

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 14

Idiomas: entiende habla de las profundidades, pero no puede hablar

Desafío: 4 (1100 PX)

Anfibio. El chuul puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Sentir Magia. El chuul puede percibir la magia en un radio de 36 m a voluntad. 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. Si está agarrando a una criatura, también puede usar sus tentáculos una vez.

Tenaza. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6 + 4) de daño contundente. El objetivo quedará agarrado (CD 14 para escapar) si es una criatura Grande o más pequeña y el chuul no está agarrando a otras dos criaturas.

Tentáculos. Una criatura agarrada por el chuul deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 13 o quedará envenenada durante 1 minuto. Hasta que el efecto de este veneno termine, el objetivo estará paralizado. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Cienos

Cieno gris

Cieno Mediano, sin alineamiento

Clase de Armadura: 8

Puntos de golpe: 22 (3d8 + 9)

Velocidad: 3 m, trepar 3 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	6 (−2)	16 (+3)	1 (−5)	6 (−2)	2 (−4)

Habilidades: Sigilo +2

Resistencia a daño: ácido, frío, fuego

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, cegado, derribado, ensordecido, hechizado

Sentidos: visión ciega 18 m (ciego más allá de este radio), Percepción pasiva 8

Idiomas: —

Desafío: 1/2 (100 PX)

Amorfo. El cieno puede moverse a través de un espacio de solo 2,5 cm de ancho sin tener que apretarse.

Apariencia Falsa. Mientras el cieno permanezca inmóvil, no se le podrá distinguir de un estanque oleoso o de una roca húmeda.

Corroer Metal. Cualquier arma no mágica hecha de metal que entre en contacto con el cieno se corroerá. Tras causar daño, el arma sufrirá un penalizador de −1 permanente y acumulativo a las tiradas de daño. Si este penalizador llega a ser de −5, el arma será destruida. Cualquier munición no mágica hecha de metal que impacte al cieno será destruida tras causar su daño.

El cieno es capaz de consumir un grosor de 5 cm de metal no mágico por asalto.

Acciones

Pseudópodo. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d6 + 1) de daño contundente más 7 (2d6) de daño de ácido, y si el objetivo lleva una armadura no mágica de metal, esta se corroe parcialmente y recibe un penalizador de −1 permanente y acumulativo a la CA que proporciona. La armadura será destruida si el penalizador reduce su CA hasta 10.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Cubo gelatinoso

Cieno Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 6

Puntos de golpe: 84 (8d10 + 40)

Velocidad: 4,5 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	3 (−4)	20 (+5)	1 (−5)	6 (−2)	1 (−5)

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, cegado, derribado, ensordecido, hechizado

Sentidos: visión ciega 18 m (ciego más allá de este radio), Percepción pasiva 8

Idiomas: —

Desafío: 2 (450 PX)

Cubo de Cieno. El cubo ocupa su espacio por completo. Otras criaturas podrán entrar en esta 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 situadas en el interior del cubo son visibles, pero tendrán cobertura completa.

Una criatura a 1,5 m o menos del cubo puede utilizar una acción para sacar a otra criatura u objeto de su interior. Para lograrlo tendrá que superar una prueba de Fuerza con CD 12, y recibirá 10 (3d6) de daño de ácido al realizar el intento.

El cubo es capaz de contener en su interior al mismo tiempo a una criatura Grande o hasta cuatro criaturas Medianas o más pequeñas.

Transparente. Incluso cuando está a plena vista, es necesario superar una prueba de Sabiduría (Percepción) con CD 15 para detectar un cubo que no se haya movido o atacado. Si una criatura intenta entrar en el espacio del cubo sin ser consciente de su presencia, se verá sorprendida por este.

Acciones

Pseudópodo. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. *Impacto:* 10 (3d6) de daño de ácido.

Absorber. El cubo se mueve hasta su velocidad. Al hacer esto puede entrar en los espacios de criaturas Grandes o más pequeñas. Cada vez que entre en el espacio de otra criatura, esta deberá hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 12.

Si la supera, la criatura podrá elegir ser empujada 1,5 m hacia atrás o hacia un lado del cubo. Si decide no ser empujada, sufrirá las consecuencias de una tirada de salvación fallida.

Si falla la tirada de salvación, el cubo entrará en el espacio de la criatura, que será absorbida y sufrirá 10 (3d6) de daño de ácido. Las criaturas absorbidas no pueden respirar, están apresadas y reciben 21 (6d6) de daño de ácido al principio de cada uno de los turnos del cubo. Cuando el cubo se mueve, las criaturas absorbidas se desplazan con él.

Una criatura absorbida puede intentar escapar utilizando una acción para realizar una prueba de Fuerza con CD 12. Si la supera, logrará salir y se moverá a un espacio de su elección a 1,5 m del cubo.

Gelatina ocre

Cieno Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 8

Puntos de golpe: 45 (6d10 + 12)

Velocidad: 3 m, trepar 3 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	6 (−2)	14 (+2)	2 (−4)	6 (−2)	1 (−5)

Resistencia a daño: ácido

Inmunidad a daño: cortante, relámpago

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, cegado, derribado, ensordecido, hechizado

Sentidos: visión ciega 18 m (ciega más allá de este radio), Percepción pasiva 8

Idiomas: —

Desafío: 2 (450 PX)

Amorfa. La gelatina puede moverse a través de espacios de solo 2,5 cm de ancho sin tener que apretarse.

Trepar cual Arácnido. La gelatina puede trepar por superficies difíciles e incluso recorrer techos boca abajo sin tener que realizar pruebas de característica.

Acciones

Pseudópodo. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 9 (2d6 + 2) de daño contundente más 3 (1d6) de daño de ácido.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Reacciones

Dividirse. Cuando una gelatina Mediana o mayor que tenga al menos 10 puntos de golpe reciba daño cortante o de relámpago, se dividirá en dos nuevas gelatinas. Cada una de ellas tendrá la mitad de puntos de golpe que la gelatina original, redondeados hacia abajo. Las nuevas gelatinas serán una categoría de tamaño menor que la original.

Pudin negro

Cieno Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 7

Puntos de golpe: 85 (10d10 + 30)

Velocidad: 6 m, trepar 6 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	5 (−3)	16 (+3)	1 (−5)	6 (−2)	1 (−5)

Inmunidad a daño: ácido, cortante, frío, relámpago

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, cegado, derribado, ensordecido, hechizado

Sentidos: visión ciega 18 m (ciego más allá de este radio), Percepción pasiva 8

Idiomas: —

Desafío: 4 (1100 PX)

Amorfo. El pudin puede moverse a través de un espacio de solo 2,5 cm de ancho sin tener que apretarse.

Forma Corrosiva. Una criatura que toque al pudin o le impacte con un ataque cuerpo a cuerpo estando a 1,5 m o menos de él sufrirá 4 (1d8) de daño de ácido. Cualquier arma no mágica hecha de metal o madera que entre en contacto con el pudin se corroerá. Tras causar daño, el arma sufrirá un penalizador de −1 permanente y acumulativo a las tiradas de daño. Si este penalizador llega a ser de −5, el arma será destruida. Cualquier munición no mágica hecha de metal o madera que impacte al pudin será destruida tras causar su daño.

El pudin es capaz de consumir un grosor de 5 cm de madera o metal no mágicos por asalto.

Trepar cual Arácnido. El pudin puede trepar por superficies difíciles e incluso recorrer techos boca abajo sin tener que realizar pruebas de característica.

Acciones

Pseudópodo. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6 + 3) de daño contundente más 18 (4d8) de daño de ácido. Además, cualquier armadura no mágica que lleve el objetivo se disuelve parcialmente y recibe un penalizador de −1 permanente y acumulativo a la CA que proporciona. La armadura será destruida si el penalizador reduce su CA hasta 10.

Reacciones

Dividirse. Cuando un pudin Mediano o mayor que tenga al menos 10 puntos de golpe reciba daño cortante o de relámpago, se dividirá en dos nuevos púdines. Cada uno de ellos tendrá la mitad de puntos de golpe que el pudin original, redondeados hacia abajo. Los nuevos púdines serán una categoría de tamaño menor que el original.

Cocatriz

Monstruosidad Pequeña, sin alineamiento

Clase de Armadura: 11

Puntos de golpe: 27 (6d6 + 6)

Velocidad: 6 m, volar 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (−2)	12 (+1)	12 (+1)	2 (−4)	13 (+1)	5 (−3)

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 11

Idiomas: —

Desafío: 1/2 (100 PX)

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. *Impacto:* 3 (1d4 + 1) de daño perforante y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 11 para evitar ser petrificado mágicamente. Si la falla, empezará a convertirse en piedra y quedará apresado. Deberá repetir la tirada de salvación al final de su próximo turno. Si la supera, el efecto acabará. Si la falla, la criatura quedará petrificada durante 24 horas.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Couatl

Celestial Mediano, legal bueno

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)

Puntos de golpe: 97 (13d8 + 39)

Velocidad: 9 m, volar 27 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	20 (+5)	17 (+3)	18 (+4)	20 (+5)	18 (+4)

Tiradas de salvación: Con +5, Sab +7, Car +6

Resistencia a daño: radiante

Inmunidad a daño: psíquico; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Sentidos: visión verdadera 36 m, Percepción pasiva 15

Idiomas: todos, telepatía 36 m

Desafío: 4 (1100 PX)

Armas Mágicas. Los ataques con arma del couatl son mágicos.

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica del couatl es el Carisma (CD de salvación de conjuros 14). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, necesitando solo componentes verbales:

A voluntad: *detectar el bien y el mal*, *detectar magia*, *detectar pensamientos*

3/día cada uno: *bendición*, *crear comida y agua*, *curar heridas*, *escudo*, *protección contra veneno*, *restablecimiento menor*, *santuario*

1/día cada uno: *ensueño*, *escudriñar*, *restablecimiento mayor*

Mente Protegida. El couatl es inmune al escudriñamiento y a cualquier efecto que intente percibir sus emociones, leer sus pensamientos o determinar su ubicación.

Acciones

Constreñir. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 3 m, una criatura Mediana o más pequeña. *Impacto:* 10 (2d6 + 3) de daño contundente y el objetivo quedará agarrado (CD 15 para escapar). Hasta que el agarre termine, el objetivo estará apresado y el couatl no podrá constreñir a otro objetivo.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +8 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. *Impacto:* 8 (1d6 + 5) de daño perforante y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 13 o quedará envenenado durante 24 horas. Hasta que el efecto de este veneno termine, el objetivo estará inconsciente. Otra criatura puede utilizar su acción para despertarlo.

Cambiar de forma. El couatl se transforma mágicamente en un humanoide o una bestia con un valor de desafío igual o menor al suyo, o vuelve a su auténtica forma. Si muere, recuperará su verdadera forma. Cualquier equipo que vista o lleve será absorbido o portado por la nueva forma, a elección del couatl.

Cuando adopta una nueva forma, el couatl mantiene la mayoría de su perfil y su capacidad para hablar, pero su CA, tipos de movimiento, Fuerza, Destreza y otras acciones son reemplazados por los de su nueva forma. También obtiene cualquier capacidad que la nueva forma posea y de la que el deva carezca (excepto rasgos de clase, acciones legendarias y acciones en guarida). Si la nueva forma tiene un ataque de mordisco, el couatl puede seguir utilizando su ataque de mordisco cuando la asuma.

Monstruos (D)

Demonios

Balor

Infernal Enorme (demonio), caótico malvado

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)

Puntos de golpe: 262 (21d12 + 126)

Velocidad: 12 m, volar 24 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
26 (+8)	15 (+2)	22 (+6)	20 (+5)	16 (+3)	22 (+6)

Tiradas de salvación: Fue +14, Con +12, Sab +9, Car +12

Resistencia a daño: frío, relámpago; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: fuego, veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión verdadera 36 m, Percepción pasiva 13

Idiomas: abisal, telepatía 36 m

Desafío: 19 (22 000 PX)

Armas Mágicas. Los ataques con arma del balor son mágicos.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Aura de Fuego. Al principio de cada uno de los turnos del balor, todas las criaturas que estén a 1,5 m o menos de él recibirán 10 (3d6) de daño de fuego y los objetos inflamables dentro del aura que no lleve o vista nadie comenzarán a arder. Una criatura que toque al balor o le impacte con un ataque cuerpo a cuerpo estando a 1,5 m o menos de él sufrirá 10 (3d6) de daño de fuego.

Resistencia Mágica. El balor tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Últimos Estertores. Cuando el balor muere, explota y todas las criaturas a 9 m o menos él deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 20; sufrirán 70 (20d6) de daño de fuego si la fallan o la mitad del daño si la superan. La explosión prenderá los objetos inflamables situados en el área que no lleve o vista nadie y destruirá las armas del balor.

Acciones

Ataque múltiple. El balor realiza dos ataques: uno con su espada larga y otro con su látigo.

Espada larga. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +14 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 21 (3d8 + 8) de daño cortante más 13 (3d8) de daño de relámpago. Si el balor causa un crítico, tira los dados de daño tres veces en lugar de dos.

Látigo. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +14 a impactar, alcance 9 m, un objetivo. *Impacto:* 15 (2d6 + 8) de daño cortante más 10 (3d6) de daño de fuego y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 20 o será arrastrado hasta 7,5 m hacia el balor.

Teletransporte. El balor se teletransporta, junto con cualquier equipo que vista o lleve consigo, hasta 36 m a un espacio sin ocupar que pueda ver.

Dretch

Infernal Pequeño (demonio), caótico malvado

Clase de Armadura: 11 (armadura natural)

Puntos de golpe: 18 (4d6 + 4)

Velocidad: 6 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)	5 (−3)	8 (−1)	3 (−4)

Resistencia a daño: frío, fuego, relámpago

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 9

Idiomas: abisal, telepatía 18 m (solo funciona con criaturas que entiendan abisal)

Desafío: 1/4 (50 PX)

Acciones

Ataque múltiple. El dretch realiza dos ataques: uno con su mordisco y otro con sus garras.

Garras. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +2 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 5 (2d4) de daño cortante.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +2 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 3 (1d6) de daño perforante.

Nube fétida (1/día). Un gas nocivo de color verde se expande en un radio de 3 m alrededor del dretch. Se propaga más allá de las esquinas y la zona se considera ligeramente oscura. Dura 1 minuto o hasta que un viento fuerte la disperse. Cualquier criatura que empiece su turno en la zona deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 11 o quedará envenenada hasta el principio de su siguiente turno. Mientras estén envenenadas de esta forma, las criaturas podrán realizar una acción o una acción adicional en su turno, pero no ambas, y no podrán usar reacciones.

Glabrezu

Infernal Grande (demonio), caótico malvado

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 157 (15d10 + 75)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	15 (+2)	21 (+5)	19 (+4)	17 (+3)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Fue +9, Con +9, Sab +7, Car +7

Resistencia a daño: frío, fuego, relámpago; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión verdadera 36 m, Percepción pasiva 13

Idiomas: abisal, telepatía 36 m

Desafío: 9 (5000 PX)

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica del glabrezu es la Inteligencia (CD de salvación de conjuros 16). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *detectar magia*, *disipar magia*, *oscuridad*

1/día cada uno: *confusión*, *palabra de poder: aturdir*, *volar*

Resistencia Mágica. El glabrezu tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Ataque múltiple. El glabrezu realiza cuatro ataques: dos con sus tenazas y dos con sus puñetazos. Como alternativa, puede hacer dos ataques con sus tenazas y lanzar un conjuro.

Puñetazo. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +9 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 7 (2d4 + 2) de daño contundente.

Tenaza. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +9 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 16 (2d10 + 5) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña, quedará agarrada (CD 15 para escapar). El glabrezu tiene dos tenazas y cada una puede agarrar a un único objetivo.

Hezrou

Infernal Grande (demonio), caótico malvado

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 136 (13d10 + 65)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	17 (+3)	20 (+5)	5 (−3)	12 (+1)	13 (+1)

Tiradas de salvación: Fue +7, Con +8, Sab +4

Resistencia a daño: frío, fuego, relámpago; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 11

Idiomas: abisal, telepatía 36 m

Desafío: 8 (3900 PX)

Hedor. Cualquier criatura que empiece su turno a 3 m o menos del hezrou deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 14 o quedará envenenada hasta el principio de su siguiente turno. Si la supera, será inmune al hedor del hezrou durante 24 horas.

Resistencia Mágica. El hezrou tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Ataque múltiple. El hezrou realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6 + 4) de daño cortante.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 15 (2d10 + 4) de daño perforante.

Marilith

Infernal Grande (demonio), caótico malvado

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 189 (18d10 + 90)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	20 (+5)	20 (+5)	18 (+4)	16 (+3)	20 (+5)

Tiradas de salvación: Fue +9, Con +10, Sab +8, Car +10

Resistencia a daño: frío, fuego, relámpago; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión verdadera 36 m, Percepción pasiva 13

Idiomas: abisal, telepatía 36 m

Desafío: 16 (15 000 PX)

Armas Mágicas. Los ataques con arma de la marilith son mágicos.

Reactiva. La marilith puede llevar a cabo una reacción en cada turno de un combate.

Resistencia Mágica. La marilith tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Acciones

Ataque múltiple. La marilith realiza siete ataques: seis con sus espadas largas y otro con su cola.

Cola. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +9 a impactar, alcance 3 m, una criatura. *Impacto:* 15 (2d10 + 4) de daño contundente. Si el objetivo es Mediano o más pequeño, quedará agarrado (CD 19 para escapar). Hasta que el agarre termine, el objetivo estará apresado y la marilith impactará automáticamente si lo ataca con su cola. Sin embargo, no podrá atacar con la cola a ningún otro objetivo.

Espada larga. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +9 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d8 + 4) de daño cortante.

Teletransporte. La marilith se teletransporta, junto con cualquier equipo que vista o lleve consigo, hasta 36 m a un espacio sin ocupar que pueda ver.

Reacciones

Parada. La marilith suma 5 a su CA contra un ataque cuerpo a cuerpo que le fuera a impactar. Para poder hacer esto, debe ver a su atacante y estar empuñando un arma cuerpo a cuerpo.

Nalfeshnee

Infernal Grande (demonio), caótico malvado

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 184 (16d10 + 96)

Velocidad: 6 m, volar 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	10 (+0)	22 (+6)	19 (+4)	12 (+1)	15 (+2)

Tiradas de salvación: Con +11, Int +9, Sab +6, Car +7

Resistencia a daño: frío, fuego, relámpago; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión verdadera 36 m, Percepción pasiva 11

Idiomas: abisal, telepatía 36 m

Desafío: 13 (10 000 PX)

Resistencia Mágica. El nalfeshnee tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Ataque múltiple. Si puede, el nalfeshnee utiliza su nimbo horrible. Después realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +10 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 15 (3d6 + 5) de daño cortante.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +10 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 32 (5d10 + 5) de daño perforante.

Nimbo horrible (recarga 5–6). El nalfeshnee emite mágicamente una luz multicolor y centelleante. Todas las criaturas que estén a 4,5 m o menos del nalfeshnee y puedan ver la luz deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 15 o quedarán asustadas durante 1 minuto. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto. Si una criatura supera la tirada de salvación o el efecto termina para ella, será inmune al nimbo horrible del nalfeshnee durante las siguientes 24 horas.

Teletransporte. El nalfeshnee se teletransporta, junto con cualquier equipo que vista o lleve consigo, hasta 36 m a un espacio sin ocupar que pueda ver.

Quasit

Infernal Diminuto (demonio, cambiaformas), caótico malvado

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 7 (3d4)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
5 (−3)	17 (+3)	10 (+0)	7 (−2)	10 (+0)	10 (+0)

Habilidades: Sigilo +5

Resistencia a daño: frío, fuego, relámpago; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: abisal, común

Desafío: 1 (200 PX)

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Cambiaformas. El quasit puede utilizar su acción para polimorfarse en una forma bestial similar a un murciélago (velocidad 3 m, volar 12 m), un ciempiés (12 m, trepar 12 m) o un sapo (12 m, nadar 12 m), o volver a asumir su auténtica forma. Su perfil es el mismo en todas las formas, excepto por los cambios de velocidad indicados. Cualquier equipo que vista o lleve no se transformará. Si muere, recuperará su verdadera forma.

Resistencia Mágica. El quasit tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Garras (mordisco en forma de bestia). *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d4 + 3) de daño perforante y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 10 o recibirá 5 (2d4) de daño de veneno y quedará envenenado durante 1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Asustar (1/día). Una criatura elegida por el quasit que esté a 6 m o menos de él deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 10 o quedará asustada durante 1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto. Tendrá desventaja en esta tirada si el quasit está dentro de su línea de visión.

Invisibilidad. El quasit se vuelve invisible mágicamente hasta que ataque, use asustar o deje de concentrarse (como si se concentrara en un conjuro). Cualquier equipo que vista o lleve también se vuelve invisible.

Vrock

Infernal Grande (demonio), caótico malvado

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 104 (11d10 + 44)

Velocidad: 12 m, volar 18 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	15 (+2)	18 (+4)	8 (−1)	13 (+1)	8 (−1)

Tiradas de salvación: Des +5, Sab +4, Car +2

Resistencia a daño: frío, fuego, relámpago; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 11

Idiomas: abisal, telepatía 36 m

Desafío: 6 (2300 PX)

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: uno con su pico y otro con sus garras.

Garras. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 14 (2d10 + 3) de daño cortante.

Pico. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6 + 3) de daño perforante.

Chillido aturdidor (1/día). El vrock emite un chillido horrible. Todas las criaturas que estén a 6 m o menos que puedan oírlo y no sean demonios deberán superar una tirada de salvación de Constitución con CD 14 o estarán aturdidas hasta el final del próximo turno del vrock.

Esporas (recarga 6). Una nube de esporas tóxicas de 4,5 m de radio emana del vrock. Las esporas se esparcen más allá de las esquinas. Todas las criaturas situadas en la zona deberán superar una tirada de salvación de Constitución con CD 14 o quedarán envenenadas. Un objetivo envenenado de esta manera recibirá 5 (1d10) de daño de veneno al principio de cada uno de sus turnos. Un objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto. Verter un vial de agua bendita sobre el objetivo también termina el efecto.

Diablos

Diablillo

Infernal Diminuto, (diablo, cambiaformas), legal malvado

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 10 (3d4 + 3)

Velocidad: 6 m, volar 12 m

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (−2)	17 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Habilidades: Engaño +4, Perspicacia +3, Persuasión +4, Sigilo +5

Resistencia a daño: frío; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos con armas que no sean de plata

Inmunidad a daño: fuego, veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 11

Idiomas: común, infernal

Desafío: 1 (200 PX)

Cambiaformas. El diablillo puede utilizar su acción para polimorfarse en una forma bestial similar a una rata (velocidad 6 m), un cuervo (6 m, volar 18 m) o una araña (6 m, trepar 6 m), o volver a asumir su auténtica forma. Su perfil es el mismo en todas las formas, excepto por los cambios de velocidad indicados. Cualquier equipo que vista o lleve no se transformará. Si muere, recuperará su verdadera forma.

Resistencia Mágica. El diablillo tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Vista del Diablo. La oscuridad mágica no dificulta la visión en la oscuridad del diablillo.

Acciones

Aguijón (mordisco en forma de bestia). *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d4 + 3) de daño perforante y el objetivo 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.

Invisibilidad. El diablillo se vuelve invisible mágicamente hasta que ataque o deje de concentrarse (como si se concentrara en un conjuro). Cualquier equipo que vista o lleve también se vuelve invisible.

Diablo astado

Infernal Grande (diablo), legal malvado

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 178 (17d10 + 85)

Velocidad: 6 m, volar 18 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	17 (+3)	21 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	17 (+3)

Tiradas de salvación: Fue +10, Des +7, Sab +7, Car +7

Resistencia a daño: frío; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos con armas que no sean de plata

Inmunidad a daño: fuego, veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 13

Idiomas: infernal, telepatía 36 m

Desafío: 11 (7200 PX)

Resistencia Mágica. El diablo tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Vista del Diablo. La oscuridad mágica no dificulta la visión en la oscuridad del diablo.

Acciones

Ataque múltiple. El diablo realiza tres ataques cuerpo a cuerpo: dos con su horca y otro con su cola. Puede usar arrojar llama en lugar de cualquier ataque cuerpo a cuerpo.

Cola. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +10 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 10 (1d8 + 6) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura que no sea ni un autómata ni un muerto viviente, deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 17 o perderá 10 (3d6) puntos de golpe al principio de cada uno de sus turnos debido a una herida infernal. Cada vez que el diablo impacte al objetivo herido con este ataque, el daño causado por la herida aumenta en 10 (3d6). Cualquier criatura puede llevar a cabo una acción para cerrar la herida si supera una prueba de Sabiduría (Medicina) con CD 12. La herida también se cerrará si el objetivo recibe curación mágica.

Horca. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +10 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 15 (2d8 + 6) de daño perforante.

Arrojar llama. *Ataque de conjuro a distancia:* +7 a impactar, alcance 45 m, un objetivo. *Impacto:* 14 (4d6) de daño de fuego. Si el objetivo es un objeto inflamable que no lleve o vista nadie, también arde.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Diablo barbado

Infernal Mediano (diablo), legal malvado

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 52 (8d8 + 16)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	9 (−1)	11 (+0)	11 (+0)

Tiradas de salvación: Fue +5, Con +4, Sab +2

Resistencia a daño: frío; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos con armas que no sean de plata

Inmunidad a daño: fuego, veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: infernal, telepatía 36 m

Desafío: 3 (700 PX)

Resistencia Mágica. El diablo tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Resuelto. El diablo no podrá ser asustado mientras sea capaz de ver a una criatura aliada a 9 m o menos de él.

Vista del Diablo. La oscuridad mágica no dificulta la visión en la oscuridad del diablo.

Acciones

Ataque múltiple. El diablo realiza dos ataques: uno con su barba y otro con su guja.

Barba. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. *Impacto:* 6 (1d8 + 2) de daño perforante y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 12 o quedará envenenado durante 1 minuto. Mientras esté envenenado de esta forma, un objetivo no puede recuperar puntos de golpe. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Guja. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d10 + 3) de daño cortante. Si el objetivo es una criatura que no sea ni un autómata ni un muerto viviente, deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 12 o perderá 5 (1d10) puntos de golpe al principio de cada uno de sus turnos debido a una herida infernal. Cada vez que el diablo impacte al objetivo herido con este ataque, el daño causado por la herida aumenta en 5 (1d10). Cualquier criatura puede llevar a cabo una acción para cerrar la herida si supera una prueba de Sabiduría (Medicina) con CD 12. La herida también se cerrará si el objetivo recibe curación mágica.

Diablo de la sima

Infernal Grande (diablo), legal malvado

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)

Puntos de golpe: 300 (24d10 + 168)

Velocidad: 9 m, volar 18 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
26 (+8)	14 (+2)	24 (+7)	22 (+6)	18 (+4)	24 (+7)

Tiradas de salvación: Des +8, Con +13, Sab +10

Resistencia a daño: frío; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos con armas que no sean de plata

Inmunidad a daño: fuego, veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión verdadera 36 m, Percepción pasiva 14

Idiomas: infernal, telepatía 36 m

Desafío: 20 (25 000 PX)

Armas Mágicas. Los ataques con arma del diablo de la sima son mágicos.

Aura de Miedo. Si el diablo de la sima no está incapacitado, todas las criaturas que le sean hostiles y empiecen su turno a 6 m o menos de él deberán hacer una tirada de salvación de Sabiduría con CD 21. Si la fallan, estarán asustadas hasta el principio de su siguiente turno. Si una criatura supera la tirada de salvación, será inmune al Aura de Miedo del diablo de la sima durante las siguientes 24 horas.

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica del diablo de la sima es el Carisma (CD de salvación de conjuros 21). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *bola de fuego*, *detectar magia*

3/día cada uno: *inmovilizar monstruo*, *muro de fuego*

Resistencia Mágica. El diablo de la sima tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Acciones

Ataque múltiple. El diablo de la sima realiza cuatro ataques: uno con su mordisco, otro con su garra, otro con su maza y otro con su cola.

Cola. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +14 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 24 (3d10 + 8) de daño contundente.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +14 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 17 (2d8 + 8) de daño cortante.

Maza. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +14 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 15 (2d6 + 8) de daño contundente más 21 (6d6) de daño de fuego.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +14 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 22 (4d6 + 8) de daño perforante. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 21 o quedará envenenado. Mientras esté envenenado de esta manera, no podrá recuperar puntos de golpe y recibirá 21 (6d6) de daño de veneno al principio de cada uno de sus turnos. El objetivo envenenado puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Diablo de las cadenas

Infernal Mediano (diablo), legal malvado

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 85 (10d8 + 40)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Tiradas de salvación: Con +7, Sab +4, Car +5

Resistencia a daño: frío; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos con armas que no sean de plata

Inmunidad a daño: fuego, veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 11

Idiomas: infernal, telepatía 36 m

Desafío: 8 (3900 PX)

Resistencia Mágica. El diablo tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Vista del Diablo. La oscuridad mágica no dificulta la visión en la oscuridad del diablo.

Acciones

Ataque múltiple. El diablo realiza dos ataques con sus cadenas.

Cadena. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +8 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6 + 4) de daño cortante. Si el diablo no está agarrando a otra criatura, el objetivo quedará agarrado (CD 14 para escapar). Hasta que el agarre termine, el objetivo estará apresado y recibirá 7 (2d6) de daño perforante al principio de cada uno de sus turnos.

Animar cadenas (se recarga tras un descanso corto o largo). Hasta cuatro cadenas que estén a 18 m o menos del diablo cobran vida bajo su control, siempre que pueda verlas y que no las lleve o vista nadie. De ellas surgen mágicamente numerosas púas afiladas.

Cada cadena animada es un objeto con una CA de 20, 20 puntos de golpe, resistencia al daño perforante e inmunidad al daño psíquico y de trueno. Si el diablo utiliza su ataque múltiple en su turno, podrá utilizar cada cadena animada para realizar un ataque de cadena adicional. Cada cadena animada es capaz de agarrar a una criatura, pero no puede atacar mientras esté agarrando. Las cadenas vuelven a su estado inanimado si sus puntos de golpe se reducen a 0 o si el diablo queda incapacitado o muere.

Reacciones

Máscara perturbadora. Cuando una criatura a la que el diablo pueda ver empiece su turno a 9 m o menos de él, este podrá tomar de forma ilusoria el aspecto de un ser querido difunto o un enemigo acérrimo de la criatura. Si la criatura puede ver al diablo, deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 14 o quedará asustada hasta el final de su turno.

Diablo gélido

Infernal Grande (diablo), legal malvado

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 180 (19d10 + 76)

Velocidad: 12 m

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	14 (+2)	18 (+4)	18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)

Tiradas de salvación: Des +7, Con +9, Sab +7, Car +9

Resistencia a daño: contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos con armas que no sean de plata

Inmunidad a daño: frío, fuego, veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión ciega 18 m, visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 12

Idiomas: infernal, telepatía 36 m

Desafío: 14 (11 500 PX)

Resistencia Mágica. El diablo tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Vista del Diablo. La oscuridad mágica no dificulta la visión en la oscuridad del diablo.

Acciones

Ataque múltiple. El diablo realiza tres ataques: uno con su mordisco, otro con sus garras y otro con su cola.

Cola. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +10 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 12 (2d6 + 5) de daño contundente más 10 (3d6) de daño de frío.

Garras. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +10 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d4 + 5) de daño cortante más 10 (3d6) de daño de frío.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +10 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 12 (2d6 + 5) de daño perforante más 10 (3d6) de daño de frío.

Muro de hielo (recarga 6). El diablo crea mágicamente un muro de hielo opaco sobre una superficie sólida a 18 m o menos que pueda ver. Tiene 30 cm de grosor y puede tratarse de un muro recto de hasta 9 m de largo y 3 m de alto o de un muro en forma de anillo de 6 m de diámetro.

Cuando el muro aparece, todas las criaturas que haya en su espacio son empujadas fuera del mismo por el camino más corto. Cada criatura, salvo que esté incapacitada, elige en qué lado del muro quiere acabar. Luego deberá hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 17; sufrirá 35 (10d6) de daño de frío si la falla o la mitad del daño si la supera.

El muro permanece durante 1 minuto o hasta que el diablo quede incapacitado o muera. Es posible dañarlo y se puede abrir una brecha en él; cada sección de 3 m tiene una CA de 5, 30 puntos de golpe, vulnerabilidad al daño de fuego e inmunidad al daño de ácido, frío, necrótico, psíquico y de veneno. Si se destruye una sección, dejará una capa de aire gélido en el lugar que ocupaba. Cada vez que una criatura termine de moverse a través de este aire gélido en un turno, tanto si lo hace voluntariamente como si no, deberá hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 17; sufrirá 17 (5d6) de daño de frío si la falla o la mitad del daño si la supera. El aire gélido se disipa cuando el resto del muro se desvanece.

Diablo óseo

Infernal Grande (diablo), legal malvado

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)

Puntos de golpe: 142 (15d10 + 60)

Velocidad: 12 m, volar 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	16 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Int +5, Sab +6, Car +7

Habilidades: Engaño +7, Perspicacia +6

Resistencia a daño: frío; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos con armas que no sean de plata

Inmunidad a daño: fuego, veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 12

Idiomas: infernal, telepatía 36 m

Desafío: 9 (5000 PX)

Resistencia Mágica. El diablo tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Vista del Diablo. La oscuridad mágica no dificulta la visión en la oscuridad del diablo.

Acciones

Ataque múltiple. El diablo realiza tres ataques: dos con sus garras y otro con su aguijón.

Aguijón. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +8 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d8 + 4) de daño perforante más 17 (5d6) de daño de veneno y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 14 o quedará envenenado durante

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +8 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d8 + 4) de daño cortante.

Diablo punzante

Infernal Mediano (diablo), legal malvado

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 110 (13d8 + 52)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	17 (+3)	18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	14 (+2)

Tiradas de salvación: Fue +6, Con +7, Sab +5, Car +5

Habilidades: Engaño +5, Percepción +8, Perspicacia +5

Resistencia a daño: frío; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos con armas que no sean de plata

Inmunidad a daño: fuego, veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 18

Idiomas: infernal, telepatía 36 m

Desafío: 5 (1800 PX)

Piel Espinosa. Al principio de cada uno de sus turnos, el diablo punzante inflige 5 (1d10) de daño perforante a cualquier criatura que lo esté agarrando.

Resistencia Mágica. El diablo tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Vista del Diablo. La oscuridad mágica no dificulta la visión en la oscuridad del diablo.

Acciones

Ataque múltiple. El diablo realiza tres ataques cuerpo a cuerpo: uno con su cola y dos con sus garras. Como alternativa, puede usar arrojar llama dos veces.

Cola. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6 + 3) de daño perforante.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6 + 3) de daño perforante.

Arrojar llama. *Ataque de conjuro a distancia:* +5 a impactar, alcance 45 m, un objetivo. *Impacto:* 10 (3d6) de daño de fuego. Si el objetivo es un objeto inflamable que no lleve o vista nadie, también arde.

Erinia

Infernal Mediano (diablo), legal malvado

Clase de Armadura: 18 (armadura de placas)

Puntos de golpe: 153 (18d8 + 72)

Velocidad: 9 m, volar 18 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	16 (+3)	18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	18 (+4)

Tiradas de salvación: Des +7, Con +8, Sab +6, Car +8

Resistencia a daño: frío; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos con armas que no sean de plata

Inmunidad a daño: fuego, veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión verdadera 36 m, Percepción pasiva 12

Idiomas: infernal, telepatía 36 m

Desafío: 12 (8400 PX)

Armas Infernales. Los ataques con arma de la erinia son mágicos e infligen 13 (3d8) de daño de veneno adicional si impactan (ya incluido en los ataques).

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.

Espada larga. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +8 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d8 + 4) de daño cortante o 9 (1d10 + 4) de daño cortante si se usa a dos manos, más 13 (3d8) de daño de veneno.

Arco largo. *Ataque con arma a distancia:* +7 a impactar, alcance 45/180 m, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8 + 3) de daño perforante más 13 (3d8) de daño de veneno y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 14 o quedará envenenado. El veneno permanece hasta que es eliminado mediante

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

un conjuro *restablecimiento menor* u otro efecto mágico similar.

Reacciones

Parada. La erinia suma 4 a su CA contra un ataque cuerpo a cuerpo que le fuera a impactar. Para poder hacer esto, debe ver a su atacante y estar empuñando un arma cuerpo a cuerpo.

Lémur

Infernal Mediano (diablo), legal malvado

Clase de Armadura: 7

Puntos de golpe: 13 (3d8)

Velocidad: 4,5 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	5 (−3)	11 (+0)	1 (−5)	11 (+0)	3 (−4)

Resistencia a daño: frío

Inmunidad a daño: fuego, veneno

Inmunidad a estados: asustado, envenenado, hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: entiende infernal, pero no puede hablar

Desafío: 0 (10 PX)

Rejuvenecimiento Infernal. Si el lémur muere en los Nueve Infiernos, volverá a la vida con todos sus puntos de golpe al cabo de 1d10 días, salvo si lo mata una criatura de alineamiento bueno afectada por un conjuro *bendición* o si se rocían los restos del lémur con agua bendita.

Vista del Diablo. La oscuridad mágica no dificulta la visión en la oscuridad del lémur.

Acciones

Puñetazo. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 2 (1d4) de daño contundente.

Dinosaurios

Plesiosaurio

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 68 (8d10 + 24)

Velocidad: 6 m, nadar 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	2 (−4)	12 (+1)	5 (−3)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +4

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: —

Desafío: 2 (450 PX)

Aguantar la Respiración. El plesiosaurio puede aguantar la respiración durante 1 hora.

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 14 (3d6 + 4) de daño perforante.

Tiranosaurio rex

Bestia Enorme, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 136 (13d12 + 52)

Velocidad: 15 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
25 (+7)	10 (+0)	19 (+4)	2 (−4)	12 (+1)	9 (−1)

Habilidades: Percepción +4

Sentidos: Percepción pasiva 14

Idiomas: —

Desafío: 8 (3900 PX)

Acciones

Ataque múltiple. El tiranosaurio realiza dos ataques: uno con su mordisco y otro con su cola. No puede elegir el mismo objetivo para los dos ataques.

Cola. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +10 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 20 (3d8 + 7) de daño contundente.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +10 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 33 (4d12 + 7) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña, quedará agarrada (CD 17 para escapar). Hasta que el agarre termine, el objetivo estará apresado y el tiranosaurio no podrá morder a otro objetivo.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Triceratops

Bestia Enorme, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 95 (10d12 + 30)

Velocidad: 15 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	9 (−1)	17 (+3)	2 (−4)	11 (+0)	5 (−3)

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 5 (1800 PX)

Carga Pisoteadora. Si el triceratops se mueve al menos 6 m en línea recta hacia una criatura y luego impacta a esa criatura con un ataque de cornada durante el mismo turno, el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 13 o será derribado. Si el objetivo está derribado, el triceratops puede hacer un ataque de pisotón contra él como acción adicional.

Acciones

Cornada. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +9 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 24 (4d8 + 6) de daño perforante.

Pisotón. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +9 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura derribada. *Impacto:* 22 (3d10 + 6) de daño contundente.

Doppelganger

Monstruosidad Mediana (cambiaformas), neutral

Clase de Armadura: 14

Puntos de golpe: 52 (8d8 + 16)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Habilidades: Engaño +6, Perspicacia +3

Inmunidad a estados: hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 11

Idiomas: común

Desafío: 3 (700 PX)

Cambiaformas. El doppelganger puede usar su acción para polimorfarse en un humanoide Mediano o Pequeño que haya visto antes, o volver a asumir 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. Si muere, recuperará su verdadera forma.

Ataque por Sorpresa. Si el doppelganger sorprende a una criatura y la impacta con un ataque durante el primer asalto del combate, ese ataque causa 10 (3d6) de daño adicional.

Emboscador. Durante el primer asalto de un combate, el doppelganger tiene ventaja en las tiradas de ataque contra cualquier criatura a la que haya sorprendido.

Acciones

Ataque múltiple. El doppelganger realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Golpe. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d6 + 4) de daño contundente.

Leer pensamientos. El doppelganger lee mágicamente los pensamientos superficiales de una criatura que esté a 18 m o menos. Este efecto puede atravesar barreras, pero 90 cm de madera o tierra, 60 cm de piedra, 5 cm de metal o una lámina fina de plomo lo bloquearán. Si el objetivo permanece dentro del alcance y el doppelganger mantiene la concentración (como si se concentrara en un conjuro), este podrá seguir percibiendo sus pensamientos. Mientras le esté leyendo la mente, el doppelganger tendrá ventaja en las pruebas de Sabiduría (Perspicacia) y Carisma (Engaño, Intimidación y Persuasión) contra el objetivo.

Dragón tortuga

Dragón Gargantuesco, neutral

Clase de Armadura: 20 (armadura natural)

Puntos de golpe: 341 (22d20 + 110)

Velocidad: 6 m, nadar 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
25 (+7)	10 (+0)	20 (+5)	10 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Tiradas de salvación: Des +6, Con +11, Sab +7

Resistencia a daño: fuego

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 11

Idiomas: acuano, dracónico

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Desafío: 17 (18 000 PX)

Anfibio. El dragón tortuga puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Acciones

Ataque múltiple. El dragón tortuga realiza tres ataques: uno de mordisco y dos con sus garras. Puede hacer un ataque con su cola en lugar de los dos ataques con sus garras.

Cola. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +13 a impactar, alcance 4,5 m, un objetivo. *Impacto:* 26 (3d12 + 7) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 20 o será empujada hasta 3 m del dragón tortuga y caerá derribada.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +13 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 16 (2d8 + 7) de daño cortante.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +13 a impactar, alcance 4,5 m, un objetivo. *Impacto:* 26 (3d12 + 7) de daño perforante.

Aliento de vapor (recarga 5–6). El dragón tortuga exhala vapor caliente en un cono de 18 m. Todas las criaturas situadas en la zona deberán hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 18; sufrirán 52 (15d6) de daño de fuego si la fallan o la mitad del daño si la superan. Estar bajo el agua no otorga resistencia a este daño.

Dragones cromáticos

Dragón azul

Dragón azul anciano

Dragón Gargantuesco, legal malvado

Clase de Armadura: 22 (armadura natural)

Puntos de golpe: 481 (26d20 + 208)

Velocidad: 12 m, excavar 12 m, volar 24 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
29 (+9)	10 (+0)	27 (+8)	18 (+4)	17 (+3)	21 (+5)

Tiradas de salvación: Des +7, Con +15, Sab +10, Car +12

Habilidades: Percepción +17, Sigilo +7

Inmunidad a daño: relámpago

Sentidos: visión ciega 18 m, visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 27

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 23 (50 000 PX)

Resistencia Legendaria (3/día). El dragón puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Acciones

Ataque múltiple. El dragón puede usar su presencia aterradora. Después realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Cola. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +16 a impactar, alcance 6 m, un objetivo. *Impacto:* 18 (2d8 + 9) de daño contundente.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +16 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 16 (2d6 + 9) de daño cortante.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +16 a impactar, alcance 4,5 m, un objetivo. *Impacto:* 20 (2d10 + 9) de daño perforante más 11 (2d10) de daño de relámpago.

Aliento de relámpago (recarga 5–6). El dragón exhala relámpagos en una línea de 36 m de largo y 3 m de ancho. Todas las criaturas situadas en la línea deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 23; sufrirán 88 (16d10) de daño de relámpago si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Presencia aterradora. Todas las criaturas a elección del dragón que estén a 36 m o menos de él y sean conscientes de su presencia deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 20 o quedarán asustadas durante 1 minuto. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto. Si una criatura supera la tirada de salvación o el efecto termina para ella, será inmune a la presencia aterradora del dragón durante las siguientes 24 horas.

Acciones legendarias

El dragón puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. El dragón recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Coletazo. El dragón realiza un ataque con su cola.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Detectar. El dragón realiza una prueba de Sabiduría (Percepción).

Atacar con las alas (cuesta 2 acciones). El dragón bate las alas. Todas las criaturas a 4,5 m o menos de él deberán superar una tirada de salvación de Destreza con CD 24 o sufrirán 16 (2d6 + 9) de daño contundente y serán derribadas. Luego, el dragón puede volar hasta la mitad de su velocidad volando.

Dragón azul adulto

Dragón Enorme, legal malvado

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)

Puntos de golpe: 225 (18d12 + 108)

Velocidad: 12 m, excavar 9 m, volar 24 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
25 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Tiradas de salvación: Des +5, Con +11, Sab +7, Car +9

Habilidades: Percepción +12, Sigilo +5

Inmunidad a daño: relámpago

Sentidos: visión ciega 18 m, visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 22

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 16 (15 000 PX)

Resistencia Legendaria (3/día). El dragón puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Acciones

Ataque múltiple. El dragón puede usar su presencia aterradora. Después realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Cola. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +12 a impactar, alcance 4,5 m, un objetivo. *Impacto:* 16 (2d8 + 7) de daño contundente.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +12 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 14 (2d6 + 7) de daño cortante.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +12 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 18 (2d10 + 7) de daño perforante más 5 (1d10) de daño de relámpago.

Aliento de relámpago (recarga 5–6). El dragón exhala relámpagos en una línea de 27 m de largo y 1,5 m de ancho. Todas las criaturas situadas en la línea deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 19; sufrirán 66 (12d10) de daño de relámpago si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Presencia aterradora. Todas las criaturas a elección del dragón que estén a 36 m o menos de él y sean conscientes de su presencia deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 17 o quedarán asustadas durante 1 minuto. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto. Si una criatura supera la tirada de salvación o el efecto termina para ella, será inmune a la presencia aterradora del dragón durante las siguientes 24 horas.

Acciones legendarias

El dragón puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. El dragón recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Coletazo. El dragón realiza un ataque con su cola.

Detectar. El dragón realiza una prueba de Sabiduría (Percepción).

Atacar con las alas (cuesta 2 acciones). El dragón bate las alas. Todas las criaturas a 3 m o menos de él deberán superar una tirada de salvación de Destreza con CD 20 o sufrirán 14 (2d6 + 7) de daño contundente y serán derribadas. Luego, el dragón puede volar hasta la mitad de su velocidad volando.

Dragón azul joven

Dragón Grande, legal malvado

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 152 (16d10 + 64)

Velocidad: 12 m, excavar 6 m, volar 24 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	10 (+0)	19 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Tiradas de salvación: Des +4, Con +8, Sab +5, Car +7

Habilidades: Percepción +9, Sigilo +4

Inmunidad a daño: relámpago

Sentidos: visión ciega 9 m, visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 19

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 9 (5000 PX)

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Acciones

Ataque múltiple. El dragón realiza tres ataques: uno de mordisco y dos con sus garras.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +9 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 12 (2d6 + 5) de daño cortante.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +9 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 16 (2d10 + 5) de daño perforante más 5 (1d10) de daño de relámpago.

Aliento de relámpago (recarga 5–6). El dragón exhala relámpagos en una línea de 18 m de largo y 1,5 m de ancho. Todas las criaturas situadas en la línea deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 16; sufrirán 55 (10d10) de daño de relámpago si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Cría de dragón azul

Dragón Mediano, legal malvado

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 52 (8d8 + 16)

Velocidad: 9 m, excavar 4,5 m, volar 18 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Tiradas de salvación: Des +2, Con +4, Sab +2, Car +4

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +2

Inmunidad a daño: relámpago

Sentidos: visión ciega 3 m, visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 14

Idiomas: dracónico

Desafío: 3 (700 PX)

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d10 + 3) de daño perforante más 3 (1d6) de daño de relámpago.

Aliento de relámpago (recarga 5–6). El dragón exhala relámpagos en una línea de 9 m de largo y 1,5 m de ancho. Todas las criaturas situadas en la línea deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 12; sufrirán 22 (4d10) de daño de relámpago si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Dragón blanco

Dragón blanco anciano

Dragón Gargantuesco, caótico malvado

Clase de Armadura: 20 (armadura natural)

Puntos de golpe: 333 (18d20 + 144)

Velocidad: 12 m, excavar 12 m, nadar 12 m, volar 24 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
26 (+8)	10 (+0)	26 (+8)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Tiradas de salvación: Des +6, Con +14, Sab +7, Car +8

Habilidades: Percepción +13, Sigilo +6

Inmunidad a daño: frío

Sentidos: visión ciega 18 m, visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 23

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 20 (25 000 PX)

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). El dragón puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Acciones

Ataque múltiple. El dragón puede usar su presencia aterradora. Después realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Cola. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +14 a impactar, alcance 6 m, un objetivo. *Impacto:* 17 (2d8 + 8) de daño contundente.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +14 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 15 (2d6 + 8) de daño cortante.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +14 a impactar, alcance 4,5 m, un objetivo. *Impacto:* 19 (2d10 + 8) de daño perforante más 9 (2d8) de daño de frío.

Aliento gélido (Recarga 5–6). El dragón exhala una ráfaga helada en un cono de 27 m. Todas las criaturas situadas en la zona deberán hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 22; sufrirán 72 (16d8)

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

de daño de frío si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Presencia aterradora. Todas las criaturas a elección del dragón que estén a 36 m o menos de él y sean conscientes de su presencia deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 16 o quedarán asustadas durante 1 minuto. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto. Si una criatura supera la tirada de salvación o el efecto termina para ella, será inmune a la presencia aterradora del dragón durante las siguientes 24 horas.

Acciones legendarias

El dragón puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. El dragón recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Coletazo. El dragón realiza un ataque con su cola.

Detectar. El dragón realiza una prueba de Sabiduría (Percepción).

Atacar con las alas (cuesta 2 acciones). El dragón bate las alas. Todas las criaturas a 4,5 m o menos de él deberán superar una tirada de salvación de Destreza con CD 22 o sufrirán 15 (2d6 + 8) de daño contundente y serán derribadas. Luego, el dragón puede volar hasta la mitad de su velocidad volando.

Dragón blanco adulto

Dragón Enorme, caótico malvado

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 200 (16d12 + 96)

Velocidad: 12 m, excavar 9 m, nadar 12 m, volar 24 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	10 (+0)	22 (+6)	8 (−1)	12 (+1)	12 (+1)

Tiradas de salvación: Des +5, Con +11, Sab +6, Car +6

Habilidades: Percepción +11, Sigilo +5

Inmunidad a daño: frío

Sentidos: visión ciega 18 m, visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 21

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 13 (10 000 PX)

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). El dragón puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Acciones

Ataque múltiple. El dragón puede usar su presencia aterradora. Después realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Cola. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +11 a impactar, alcance 4,5 m, un objetivo. *Impacto:* 15 (2d8 + 6) de daño contundente.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +11 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d6 + 6) de daño cortante.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +11 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 17 (2d10 + 6) de daño perforante más 4 (1d8) de daño de frío.

Aliento gélido (Recarga 5–6). El dragón exhala una ráfaga helada en un cono de 18 m. Todas las criaturas situadas en la zona deberán hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 19; sufrirán 54 (12d8) de daño de frío si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Presencia aterradora. Todas las criaturas a elección del dragón que estén a 36 m o menos de él y sean conscientes de su presencia deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 14 o quedarán asustadas durante 1 minuto. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto. Si una criatura supera la tirada de salvación o el efecto termina para ella, será inmune a la presencia aterradora del dragón durante las siguientes 24 horas.

Acciones legendarias

El dragón puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. El dragón recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Coletazo. El dragón realiza un ataque con su cola.

Detectar. El dragón realiza una prueba de Sabiduría (Percepción).

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Atacar con las alas (cuesta 2 acciones). El dragón bate las alas. Todas las criaturas a 3 m o menos de él deberán superar una tirada de salvación de Destreza con CD 19 o sufrirán 13 (2d6 + 6) de daño contundente y serán derribadas. Luego, el dragón puede volar hasta la mitad de su velocidad volando.

Dragón blanco joven

Dragón Grande, caótico malvado

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 133 (14d10 + 56)

Velocidad: 12 m, excavar 6 m, nadar 12 m, volar 24 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	6 (−2)	11 (+0)	12 (+1)

Tiradas de salvación: Des +3, Con +7, Sab +3, Car +4

Habilidades: Percepción +6, Sigilo +3

Inmunidad a daño: frío

Sentidos: visión ciega 9 m, visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 16

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 6 (2300 PX)

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: uno de mordisco y dos con sus garras.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6 + 4) de daño cortante.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 15 (2d10 + 4) de daño perforante más 4 (1d8) de daño de frío.

Aliento gélido (Recarga 5–6). El dragón exhala una ráfaga helada en un cono de 9 m. Todas las criaturas situadas en la zona deberán hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 15; sufrirán 45 (10d8) de daño de frío si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Cría de dragón blanco

Dragón Mediano, caótico malvado

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 32 (5d8 + 10)

Velocidad: 9 m, excavar 4,5 m, nadar 9 m, volar 18 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	5 (−3)	10 (+0)	11 (+0)

Tiradas de salvación: Des +2, Con +4, Sab +2, Car +2

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +2

Inmunidad a daño: frío

Sentidos: visión ciega 3 m, visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 14

Idiomas: dracónico

Desafío: 2 (450 PX)

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d10 + 2) de daño perforante más 2 (1d4) de daño de frío.

Aliento gélido (Recarga 5–6). El dragón exhala una ráfaga helada en un cono de 4,5 m. Todas las criaturas situadas en la zona deberán hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 12; sufrirán 22 (5d8) de daño de frío si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Dragón negro

Dragón negro anciano

Dragón Gargantuesco, caótico malvado

Clase de Armadura: 22 (armadura natural)

Puntos de golpe: 367 (21d20 + 147)

Velocidad: 12 m, nadar 12 m, volar 24 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
27 (+8)	14 (+2)	25 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Tiradas de salvación: Des +9, Con +14, Sab +9, Car +11

Habilidades: Percepción +16, Sigilo +9

Inmunidad a daño: ácido

Sentidos: visión ciega 18 m, visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 26

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 21 (33 000 PX)

Anfibio. El dragón puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Resistencia Legendaria (3/día). El dragón puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Acciones

Ataque múltiple. El dragón puede usar su presencia aterradora. Después realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Cola. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +15 a impactar, alcance 6 m, un objetivo. *Impacto:* 17 (2d8 + 8) de daño contundente.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +15 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 15 (2d6 + 8) de daño cortante.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +15 a impactar, alcance 4,5 m, un objetivo. *Impacto:* 19 (2d10 + 8) de daño perforante más 9 (2d8) de daño de ácido.

Aliento ácido (recarga 5–6). El dragón exhala ácido en una línea de 27 m de largo y 3 m de ancho. Todas las criaturas situadas en la línea deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 22; sufrirán 67 (15d8) de daño de ácido si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Presencia aterradora. Todas las criaturas a elección del dragón que estén a 36 m o menos de él y sean conscientes de su presencia deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 19 o quedarán asustadas durante 1 minuto. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto. Si una criatura supera la tirada de salvación o el efecto termina para ella, será inmune a la presencia aterradora del dragón durante las siguientes 24 horas.

Acciones legendarias

El dragón puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. El dragón recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Coletazo. El dragón realiza un ataque con su cola.

Detectar. El dragón realiza una prueba de Sabiduría (Percepción).

Atacar con las alas (cuesta 2 acciones). El dragón bate las alas. Todas las criaturas a 4,5 m o menos de él deberán superar una tirada de salvación de Destreza con CD 23 o sufrirán 15 (2d6 + 8) de daño contundente y serán derribadas. Luego, el dragón puede volar hasta la mitad de su velocidad volando.

Dragón negro adulto

Dragón Enorme, caótico malvado

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)

Puntos de golpe: 195 (17d12 + 85)

Velocidad: 12 m, nadar 12 m, volar 24 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	14 (+2)	21 (+5)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Tiradas de salvación: Des +7, Con +10, Sab +6, Car +8

Habilidades: Percepción +11, Sigilo +7

Inmunidad a daño: ácido

Sentidos: visión ciega 18 m, visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 21

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 14 (11 500 PX)

Anfibio. El dragón puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Resistencia Legendaria (3/día). El dragón puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Acciones

Ataque múltiple. El dragón puede usar su presencia aterradora. Después realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Cola. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +11 a impactar, alcance 4,5 m, un objetivo. *Impacto:* 15 (2d8 + 6) de daño contundente.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +11 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d6 + 6) de daño cortante.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +11 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 17 (2d10 + 6) de daño perforante más 4 (1d8) de daño de ácido.

Aliento ácido (recarga 5–6). El dragón exhala ácido en una línea de 18 m de largo y 1,5 m de ancho. Todas las criaturas situadas en la línea deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 18; sufrirán 54 (12d8)

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

de daño de ácido si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Presencia aterradora. Todas las criaturas a elección del dragón que estén a 36 m o menos de él y sean conscientes de su presencia deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 16 o quedarán asustadas durante 1 minuto. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto. Si una criatura supera la tirada de salvación o el efecto termina para ella, será inmune a la presencia aterradora del dragón durante las siguientes 24 horas.

Acciones legendarias

El dragón puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. El dragón recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Coletazo. El dragón realiza un ataque con su cola.

Detectar. El dragón realiza una prueba de Sabiduría (Percepción).

Atacar con las alas (cuesta 2 acciones). El dragón bate las alas. Todas las criaturas a 3 m o menos de él deberán superar una tirada de salvación de Destreza con CD 19 o sufrirán 13 (2d6 + 6) de daño contundente y serán derribadas. Luego, el dragón puede volar hasta la mitad de su velocidad volando.

Dragón negro joven

Dragón Grande, caótico malvado

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 127 (15d10 + 45)

Velocidad: 12 m, nadar 12 m, volar 24 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Tiradas de salvación: Des +5, Con +6, Sab +3, Car +5

Habilidades: Percepción +6, Sigilo +5

Inmunidad a daño: ácido

Sentidos: visión ciega 9 m, visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 16

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 7 (2900 PX)

Anfibio. El dragón puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Acciones

Ataque múltiple. El dragón realiza tres ataques: uno de mordisco y dos con sus garras.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6 + 4) de daño cortante.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 15 (2d10 + 4) de daño perforante más 4 (1d8) de daño de ácido.

Aliento ácido (recarga 5–6). El dragón exhala ácido en una línea de 9 m de largo y 1,5 m de ancho. Todas las criaturas situadas en la línea deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 14; sufrirán 49 (11d8) de daño de ácido si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Cría de dragón negro

Dragón Mediano, caótico malvado

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 33 (6d8 + 6)

Velocidad: 9 m, nadar 9 m, volar 18 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Tiradas de salvación: Des +4, Con +3, Sab +2, Car +3

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +4

Inmunidad a daño: ácido

Sentidos: visión ciega 3 m, visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 14

Idiomas: dracónico

Desafío: 2 (450 PX)

Anfibio. El dragón puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d10 + 2) de daño perforante más 2 (1d4) de daño de ácido.

Aliento ácido (recarga 5–6). El dragón exhala ácido en una línea de 4,5 m de largo y 1,5 m de ancho. Todas las criaturas situadas en la línea deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 11; sufrirán 22 (5d8)

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

de daño de ácido si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Dragón rojo

Dragón rojo anciano

Dragón Gargantuesco, caótico malvado

Clase de Armadura: 22 (armadura natural)

Puntos de golpe: 546 (28d20 + 252)

Velocidad: 12 m, trepar 12 m, volar 24 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
30 (+10)	10 (+0)	29 (+9)	18 (+4)	15 (+2)	23 (+6)

Tiradas de salvación: Des +7, Con +16, Sab +9, Car +13

Habilidades: Percepción +16, Sigilo +7

Inmunidad a daño: fuego

Sentidos: visión ciega 18 m, visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 26

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 24 (62 000 PX)

Resistencia Legendaria (3/día). El dragón puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Acciones

Ataque múltiple. El dragón puede usar su presencia aterradora. Después realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Cola. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +17 a impactar, alcance 6 m, un objetivo. *Impacto:* 19 (2d8 + 10) de daño contundente.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +17 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 17 (2d6 + 10) de daño cortante.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +17 a impactar, alcance 4,5 m, un objetivo. *Impacto:* 21 (2d10 + 10) de daño perforante más 14 (4d6) de daño de fuego.

Aliento de fuego (recarga 5–6). El dragón exhala fuego en un cono de 27 m. Todas las criaturas situadas en la zona deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 24; sufrirán 91 (26d6) de daño de fuego si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Presencia aterradora. Todas las criaturas a elección del dragón que estén a 36 m o menos de él y sean conscientes de su presencia deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 21 o quedarán asustadas durante 1 minuto. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.
Si una criatura supera la tirada de salvación o el efecto termina para ella, será inmune a la presencia aterradora del dragón durante las siguientes 24 horas.

Acciones legendarias

El dragón puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. El dragón recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Coletazo. El dragón realiza un ataque con su cola.

Detectar. El dragón realiza una prueba de Sabiduría (Percepción).

Atacar con las alas (cuesta 2 acciones). El dragón bate las alas. Todas las criaturas a 4,5 m o menos de él deberán superar una tirada de salvación de Destreza con CD 25 o sufrirán 17 (2d6 + 10) de daño contundente y serán derribadas. Luego, el dragón puede volar hasta la mitad de su velocidad volando.

Dragón rojo adulto

Dragón Enorme, caótico malvado

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)

Puntos de golpe: 256 (19d12 + 133)

Velocidad: 12 m, trepar 12 m, volar 24 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
27 (+8)	10 (+0)	25 (+7)	16 (+3)	13 (+1)	21 (+5)

Tiradas de salvación: Des +6, Con +13, Sab +7, Car +11

Habilidades: Percepción +13, Sigilo +6

Inmunidad a daño: fuego

Sentidos: visión ciega 18 m, visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 23

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 17 (18 000 PX)

Resistencia Legendaria (3/día). El dragón puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Acciones

Ataque múltiple. El dragón puede usar su presencia aterradora. Después realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Cola. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +14 a impactar, alcance 4,5 m, un objetivo. *Impacto:* 17 (2d8 + 8) de daño contundente.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +14 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 15 (2d6 + 8) de daño cortante.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +14 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 19 (2d10 + 8) de daño perforante más 7 (2d6) de daño de fuego.

Aliento de fuego (recarga 5–6). El dragón exhala fuego en un cono de 18 m. Todas las criaturas situadas en la zona deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 21; sufrirán 63 (18d6) de daño de fuego si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Presencia aterradora. Todas las criaturas a elección del dragón que estén a 36 m o menos de él y sean conscientes de su presencia deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 19 o quedarán asustadas durante 1 minuto. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto. Si una criatura supera la tirada de salvación o el efecto termina para ella, será inmune a la presencia aterradora del dragón durante las siguientes 24 horas.

Acciones legendarias

El dragón puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. El dragón recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Coletazo. El dragón realiza un ataque con su cola.

Detectar. El dragón realiza una prueba de Sabiduría (Percepción).

Atacar con las alas (cuesta 2 acciones). El dragón bate las alas. Todas las criaturas a 3 m o menos de él deberán superar una tirada de salvación de Destreza con CD 22 o sufrirán 15 (2d6 + 8) de daño contundente y serán derribadas. Luego, el dragón puede volar hasta la mitad de su velocidad volando.

Dragón rojo joven

Dragón Grande, caótico malvado

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 178 (17d10 + 85)

Velocidad: 12 m, trepar 12 m, volar 24 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	11 (+0)	19 (+4)

Tiradas de salvación: Des +4, Con +9, Sab +4, Car +8

Habilidades: Percepción +8, Sigilo +4

Inmunidad a daño: fuego

Sentidos: visión ciega 9 m, visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 18

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 10 (5900 PX)

Acciones

Ataque múltiple. El dragón realiza tres ataques: uno de mordisco y dos con sus garras.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +10 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d6 + 6) de daño cortante.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +10 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 17 (2d10 + 6) de daño perforante más 3 (1d6) de daño de fuego.

Aliento de fuego (recarga 5–6). El dragón exhala fuego en un cono de 9 m. Todas las criaturas situadas en la zona deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 17; sufrirán 56 (16d6) de daño de fuego si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Cría de dragón rojo

Dragón Mediano, caótico malvado

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 75 (10d8 + 30)

Velocidad: 9 m, trepar 9 m, volar 18 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Tiradas de salvación: Des +2, Con +5, Sab +2, Car +4

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +2

Inmunidad a daño: fuego

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Sentidos: visión ciega 3 m, visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 14

Idiomas: dracónico

Desafío: 4 (1100 PX)

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 9 (1d10 + 4) de daño perforante más 3 (1d6) de daño de fuego.

Aliento de fuego (recarga 5–6). El dragón exhala fuego en un cono de 4,5 m. Todas las criaturas situadas en la zona deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 13; sufrirán 24 (7d6) de daño de fuego si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Dragón verde

Dragón verde anciano

Dragón Gargantuesco, legal malvado

Clase de Armadura: 21 (armadura natural)

Puntos de golpe: 385 (22d20 + 154)

Velocidad: 12 m, nadar 12 m, volar 24 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
27 (+8)	12 (+1)	25 (+7)	20 (+5)	17 (+3)	19 (+4)

Tiradas de salvación: Des +8, Con +14, Sab +10, Car +11

Habilidades: Engaño +11, Percepción +17, Perspicacia +10, Persuasión +11, Sigilo +8

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión ciega 18 m, visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 27

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 22 (41 000 PX)

Anfibio. El dragón puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Resistencia Legendaria (3/día). El dragón puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Acciones

Ataque múltiple. El dragón puede usar su presencia aterradora. Después realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Cola. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +15 a impactar, alcance 6 m, un objetivo. *Impacto:* 17 (2d8 + 8) de daño contundente.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +15 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 22 (4d6 + 8) de daño cortante.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +15 a impactar, alcance 4,5 m, un objetivo. *Impacto:* 19 (2d10 +8) de daño perforante más 10 (3d6) de daño de veneno.

Aliento venenoso (recarga 5–6). El dragón exhala gas venenoso en un cono de 27 m. Todas las criaturas situadas en la zona deberán hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 22; sufrirán 77 (22d6) de daño de veneno si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Presencia aterradora. Todas las criaturas a elección del dragón que estén a 36 m o menos de él y sean conscientes de su presencia deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 19 o quedarán asustadas durante 1 minuto. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto. Si una criatura supera la tirada de salvación o el efecto termina para ella, será inmune a la presencia aterradora del dragón durante las siguientes 24 horas.

Acciones legendarias

El dragón puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. El dragón recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Coletazo. El dragón realiza un ataque con su cola.

Detectar. El dragón realiza una prueba de Sabiduría (Percepción).

Atacar con las alas (cuesta 2 acciones). El dragón bate las alas. Todas las criaturas a 4,5 m o menos de él deberán superar una tirada de salvación de Destreza con CD 23 o sufrirán 15 (2d6 + 8) de daño contundente y serán derribadas. Luego, el dragón puede volar hasta la mitad de su velocidad volando.

Dragón verde adulto

Dragón Enorme, legal malvado

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)

Puntos de golpe: 207 (18d12 + 90)

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Velocidad: 12 m, nadar 12 m, volar 24 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	12 (+1)	21 (+5)	18 (+4)	15 (+2)	17 (+3)

Tiradas de salvación: Des +6, Con +10, Sab +7, Car +8

Habilidades: Engaño +8, Percepción +12, Perspicacia +7, Persuasión +8, Sigilo +6

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión ciega 18 m, visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 22

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 15 (13 000 PX)

Anfibio. El dragón puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Resistencia Legendaria (3/día). El dragón puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Acciones

Ataque múltiple. El dragón puede usar su presencia aterradora. Después realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Cola. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +11 a impactar, alcance 4,5 m, un objetivo. *Impacto:* 15 (2d8 + 6) de daño contundente.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +11 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d6 + 6) de daño cortante.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +11 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 17 (2d10 + 6) de daño perforante más 7 (2d6) de daño de veneno.

Aliento venenoso (recarga 5–6). El dragón exhala gas venenoso en un cono de 18 m. Todas las criaturas situadas en la zona deberán hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 18; sufrirán 56 (16d6) de daño de veneno si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Presencia aterradora. Todas las criaturas a elección del dragón que estén a 36 m o menos de él y sean conscientes de su presencia deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 16 o quedarán asustadas durante 1 minuto. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto. Si una criatura supera la tirada de salvación o el efecto termina para ella, será inmune a la presencia aterradora del dragón durante las siguientes 24 horas.

Acciones legendarias

El dragón puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. El dragón recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Coletazo. El dragón realiza un ataque con su cola.

Detectar. El dragón realiza una prueba de Sabiduría (Percepción).

Atacar con las alas (cuesta 2 acciones). El dragón bate las alas. Todas las criaturas a 3 m o menos de él deberán superar una tirada de salvación de Destreza con CD 19 o sufrirán 13 (2d6 + 6) de daño contundente y serán derribadas. Luego, el dragón puede volar hasta la mitad de su velocidad volando.

Dragón verde joven

Dragón Grande, legal malvado

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 136 (16d10 + 48)

Velocidad: 12 m, nadar 12 m, volar 24 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)

Tiradas de salvación: Des +4, Con +6, Sab +4, Car +5

Habilidades: Engaño +5, Percepción +7, Sigilo +4

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión ciega 9 m, visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 17

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 8 (3900 PX)

Anfibio. El dragón puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Acciones

Ataque múltiple. El dragón realiza tres ataques: uno de mordisco y dos con sus garras.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6 + 4) de daño cortante.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 15 (2d10 + 4) de daño perforante más 7 (2d6) de daño de veneno.

Aliento venenoso (recarga 5–6). El dragón exhala gas venenoso en un cono de 9 m. Todas las criaturas situadas en la zona deberán hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 14; sufrirán 42 (12d6) de daño de veneno si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Cría de dragón verde

Dragón Mediano, legal malvado

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 38 (7d8 + 7)

Velocidad: 9 m, nadar 9 m, volar 18 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)

Tiradas de salvación: Des +3, Con +3, Sab +2, Car +3

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +3

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión ciega 3 m, visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 14

Idiomas: dracónico

Desafío: 2 (450 PX)

Anfibio. El dragón puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d10 + 2) de daño perforante más 3 (1d6) de daño de veneno.

Aliento venenoso (recarga 5–6). El dragón exhala gas venenoso en un cono de 4,5 m. Todas las criaturas situadas en la zona deberán hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 11; sufrirán 21 (6d6) de daño de veneno si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Dragones metálicos

Dragón de bronce

Dragón de bronce anciano

Dragón Gargantuesco, legal bueno

Clase de Armadura: 22 (armadura natural)

Puntos de golpe: 444 (24d20 + 192)

Velocidad: 12 m, nadar 12 m, volar 24 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
29 (+9)	10 (+0)	27 (+8)	18 (+4)	17 (+3)	21 (+5)

Tiradas de salvación: Des +7, Con +15, Sab +10, Car +12

Habilidades: Percepción +17, Perspicacia +10, Sigilo +7

Inmunidad a daño: relámpago

Sentidos: visión ciega 18 m, visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 27

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 22 (41 000 PX)

Anfibio. El dragón puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Resistencia Legendaria (3/día). El dragón puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Acciones

Ataque múltiple. El dragón puede usar su presencia aterradora. Después realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Cola. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +16 a impactar, alcance 6 m, un objetivo. *Impacto:* 18 (2d8 + 9) de daño contundente.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +16 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 16 (2d6 + 9) de daño cortante.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +16 a impactar, alcance 4,5 m, un objetivo. *Impacto:* 20 (2d10 + 9) de daño perforante.

Ataques de aliento (recarga 5–6). El dragón usa uno de los siguientes ataques de aliento:

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Aliento de relámpago. El dragón exhala relámpagos en una línea de 36 m de largo y 3 m de ancho. Todas las criaturas situadas en la línea deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 23; sufrirán 88 (16d10) de daño de relámpago si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Aliento repulsor. El dragón exhala energía repulsora en un cono de 9 m. Todas las criaturas situadas en esa zona deberán superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 23. Si la fallan, serán empujadas 18 m en dirección contraria al dragón.

Cambiar de forma. El dragón se transforma mágicamente en un humanoide o una bestia con un valor de desafío igual o menor al suyo, o vuelve a su auténtica forma. Si muere, recuperará su verdadera forma. Cualquier equipo que vista o lleve será absorbido o portado por la nueva forma, a elección del dragón.

Mientras asuma su nueva forma, el dragón mantendrá su alineamiento, puntos de golpe, Dados de Golpe, capacidad para hablar, competencias, Resistencia Legendaria, acciones en guarida y puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma, así como esta acción. El resto de su perfil y capacidades son reemplazadas por las de la nueva forma, aunque no obtiene ni los rasgos de clase ni las acciones legendarias de esta.

Presencia aterradora. Todas las criaturas a elección del dragón que estén a 36 m o menos de él y sean conscientes de su presencia deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 20 o quedarán asustadas durante 1 minuto. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto. Si una criatura supera la tirada de salvación o el efecto termina para ella, será inmune a la presencia aterradora del dragón durante las siguientes 24 horas.

Acciones legendarias

El dragón puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. El dragón recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Coletazo. El dragón realiza un ataque con su cola.

Detectar. El dragón realiza una prueba de Sabiduría (Percepción).

Atacar con las alas (cuesta 2 acciones). El dragón bate las alas. Todas las criaturas a 4,5 m o menos de él deberán superar una tirada de salvación de Destreza con CD 24 o sufrirán 16 (2d6 + 9) de daño contundente y serán derribadas. Luego, el dragón puede volar hasta la mitad de su velocidad volando.

Dragón de bronce adulto

Dragón Enorme, legal bueno

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)

Puntos de golpe: 212 (17d12 + 102)

Velocidad: 12 m, nadar 12 m, volar 24 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
25 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Tiradas de salvación: Des +5, Con +11, Sab +7, Car +9

Habilidades: Percepción +12, Perspicacia +7, Sigilo +5

Inmunidad a daño: relámpago

Sentidos: visión ciega 18 m, visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 22

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 15 (13 000 PX)

Anfibio. El dragón puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Resistencia Legendaria (3/día). El dragón puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Acciones

Ataque múltiple. El dragón puede usar su presencia aterradora. Después realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Cola. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +12 a impactar, alcance 4,5 m, un objetivo. *Impacto:* 16 (2d8 + 7) de daño contundente.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +12 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 14 (2d6 + 7) de daño cortante.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +12 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 18 (2d10 + 7) de daño perforante.

Ataques de aliento (recarga 5–6). El dragón usa uno de los siguientes ataques de aliento:

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Aliento de relámpago. El dragón exhala relámpagos en una línea de 27 m de largo y 1,5 m de ancho. Todas las criaturas situadas en la línea deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 19; sufrirán 66 (12d10) de daño de relámpago si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Aliento repulsor. El dragón exhala energía repulsora en un cono de 9 m. Todas las criaturas situadas en esa zona deberán superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 19. Si la fallan, serán empujadas 18 m en dirección contraria al dragón.

Cambiar de forma. El dragón se transforma mágicamente en un humanoide o una bestia con un valor de desafío igual o menor al suyo, o vuelve a su auténtica forma. Si muere, recuperará su verdadera forma. Cualquier equipo que vista o lleve será absorbido o portado por la nueva forma, a elección del dragón.

Mientras asuma su nueva forma, el dragón mantendrá su alineamiento, puntos de golpe, Dados de Golpe, capacidad para hablar, competencias, Resistencia Legendaria, acciones en guarida y puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma, así como esta acción. El resto de su perfil y capacidades son reemplazadas por las de la nueva forma, aunque no obtiene ni los rasgos de clase ni las acciones legendarias de esta.

Presencia aterradora. Todas las criaturas a elección del dragón que estén a 36 m o menos de él y sean conscientes de su presencia deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 17 o quedarán asustadas durante 1 minuto. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto. Si una criatura supera la tirada de salvación o el efecto termina para ella, será inmune a la presencia aterradora del dragón durante las siguientes 24 horas.

Acciones legendarias

El dragón puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. El dragón recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Coletazo. El dragón realiza un ataque con su cola.

Detectar. El dragón realiza una prueba de Sabiduría (Percepción).

Atacar con las alas (cuesta 2 acciones). El dragón bate las alas. Todas las criaturas a 3 m o menos de él deberán superar una tirada de salvación de Destreza con CD 20 o sufrirán 14 (2d6 + 7) de daño contundente y serán derribadas. Luego, el dragón puede volar hasta la mitad de su velocidad volando.

Dragón de bronce joven

Dragón Grande, legal bueno

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 142 (15d10 + 60)

Velocidad: 12 m, nadar 12 m, volar 24 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	10 (+0)	19 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Tiradas de salvación: Des +3, Con +7, Sab +4, Car +6

Habilidades: Percepción +7, Perspicacia +4, Sigilo +3

Inmunidad a daño: relámpago

Sentidos: visión ciega 9 m, visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 17

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 8 (3900 PX)

Anfibio. El dragón puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Acciones

Ataque múltiple. El dragón realiza tres ataques: uno de mordisco y dos con sus garras.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +8 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 12 (2d6 + 5) de daño cortante.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +8 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 16 (2d10 + 5) de daño perforante.

Ataques de aliento (recarga 5–6). El dragón usa uno de los siguientes ataques de aliento:

Aliento de relámpago. El dragón exhala relámpagos en una línea de 18 m de largo y 1,5 m de ancho. Todas las criaturas situadas en la línea deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 15; sufrirán 55 (10d10) de daño de relámpago si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Aliento repulsor. El dragón exhala energía repulsora en un cono de 9 m. Todas las criaturas situadas en esa zona deberán superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 15. Si la fallan, serán empujadas 12 m en dirección contraria al dragón.

Cría de dragón de bronce

Dragón Mediano, legal bueno

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 32 (5d8 + 10)

Velocidad: 9 m, nadar 9 m, volar 18 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Tiradas de salvación: Des +2, Con +4, Sab +2, Car +4

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +2

Inmunidad a daño: relámpago

Sentidos: visión ciega 3 m, visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 14

Idiomas: dracónico

Desafío: 2 (450 PX)

Anfibio. El dragón puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d10 + 3) de daño perforante.

Ataques de aliento (recarga 5–6). El dragón usa uno de los siguientes ataques de aliento:

Aliento de relámpago. El dragón exhala relámpagos en una línea de 12 m de largo y 1,5 m de ancho. Todas las criaturas situadas en la línea deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 12; sufrirán 16 (3d10) de daño de relámpago si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Aliento repulsor. El dragón exhala energía repulsora en un cono de 9 m. Todas las criaturas situadas en esa zona deberán superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 12. Si la fallan, serán empujadas 9 m en dirección contraria al dragón.

Dragón de cobre

Dragón de cobre anciano

Dragón Gargantuesco, caótico bueno

Clase de Armadura: 21 (armadura natural)

Puntos de golpe: 350 (20d20 + 140)

Velocidad: 12 m, trepar 12 m, volar 24 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
27 (+8)	12 (+1)	25 (+7)	20 (+5)	17 (+3)	19 (+4)

Tiradas de salvación: Des +8, Con +14, Sab +10, Car +11

Habilidades: Engaño +11, Percepción +17, Sigilo +8

Inmunidad a daño: ácido

Sentidos: visión ciega 18 m, visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 27

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 21 (33 000 PX)

Resistencia Legendaria (3/día). El dragón puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Acciones

Ataque múltiple. El dragón puede usar su presencia aterradora. Después realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Cola. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +15 a impactar, alcance 6 m, un objetivo. *Impacto:* 17 (2d8 + 8) de daño contundente.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +15 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 15 (2d6 + 8) de daño cortante.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +15 a impactar, alcance 4,5 m, un objetivo. *Impacto:* 19 (2d10 + 8) de daño perforante.

Ataques de aliento (recarga 5–6). El dragón usa uno de los siguientes ataques de aliento:

Aliento ácido. El dragón exhala ácido en una línea de 27 m de largo y 3 m de ancho. Todas las criaturas situadas en la línea deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 22; sufrirán 63 (14d8) de daño de ácido si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Aliento ralentizador. El dragón exhala gas en un cono de 27 m. Todas las criaturas situadas en esa zona deberán superar una tirada de salvación de Constitución con CD 22. Si la fallan, no podrán llevar a cabo reacciones, su velocidad se reducirá a la mitad y no podrán realizar más de un ataque en su turno. Además, podrán usar una acción o una acción adicional en su turno, pero no ambas. Estos efectos duran 1 minuto. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Cambiar de forma. El dragón se transforma mágicamente en un humanoide o una bestia con un valor de desafío igual o menor al suyo, o vuelve a su auténtica forma. Si muere, recuperará su verdadera forma. Cualquier equipo que vista o lleve será absorbido o portado por la nueva forma, a elección del dragón.

Mientras asuma su nueva forma, el dragón mantendrá su alineamiento, puntos de golpe, Dados de Golpe, capacidad para hablar, competencias, Resistencia Legendaria, acciones en guarida y puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma, así como esta acción. El resto de su perfil y capacidades son reemplazadas por las de la nueva forma, aunque no obtiene ni los rasgos de clase ni las acciones legendarias de esta.

Presencia aterradora. Todas las criaturas a elección del dragón que estén a 36 m o menos de él y sean conscientes de su presencia deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 19 o quedarán asustadas durante 1 minuto. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto. Si una criatura supera la tirada de salvación o el efecto termina para ella, será inmune a la presencia aterradora del dragón durante las siguientes 24 horas.

Acciones legendarias

El dragón puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. El dragón recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Coletazo. El dragón realiza un ataque con su cola.

Detectar. El dragón realiza una prueba de Sabiduría (Percepción).

Atacar con las alas (cuesta 2 acciones). El dragón bate las alas. Todas las criaturas a 4,5 m o menos de él deberán superar una tirada de salvación de Destreza con CD 23 o sufrirán 15 (2d6 + 8) de daño contundente y serán derribadas. Luego, el dragón puede volar hasta la mitad de su velocidad volando.

Dragón de cobre adulto

Dragón Enorme, caótico bueno

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 184 (16d12 + 80)

Velocidad: 12 m, trepar 12 m, volar 24 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	12 (+1)	21 (+5)	18 (+4)	15 (+2)	17 (+3)

Tiradas de salvación: Des +6, Con +10, Sab +7, Car +8

Habilidades: Engaño +8, Percepción +12, Sigilo +6

Inmunidad a daño: ácido

Sentidos: visión ciega 18 m, visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 22

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 14 (11 500 PX)

Resistencia Legendaria (3/día). El dragón puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Acciones

Ataque múltiple. El dragón puede usar su presencia aterradora. Después realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Cola. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +11 a impactar, alcance 4,5 m, un objetivo. *Impacto:* 15 (2d8 + 6) de daño contundente.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +11 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d6 + 6) de daño cortante.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +11 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 17 (2d10 + 6) de daño perforante.

Ataques de aliento (recarga 5–6). El dragón usa uno de los siguientes ataques de aliento:

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Aliento ácido. El dragón exhala ácido en una línea de 18 m de largo y 1,5 m de ancho. Todas las criaturas situadas en la línea deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 18; sufrirán 54 (12d8) de daño de ácido si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Aliento ralentizador. El dragón exhala gas en un cono de 18 m. Todas las criaturas situadas en esa zona deberán superar una tirada de salvación de Constitución con CD 18. Si la fallan, no podrán llevar a cabo reacciones, su velocidad se reducirá a la mitad y no podrán realizar más de un ataque en su turno. Además, podrán usar una acción o una acción adicional en su turno, pero no ambas. Estos efectos duran 1 minuto. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Presencia aterradora. Todas las criaturas a elección del dragón que estén a 36 m o menos de él y sean conscientes de su presencia deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 16 o quedarán asustadas durante 1 minuto. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto. Si una criatura supera la tirada de salvación o el efecto termina para ella, será inmune a la presencia aterradora del dragón durante las siguientes 24 horas.

Acciones legendarias

El dragón puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. El dragón recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Coletazo. El dragón realiza un ataque con su cola.

Detectar. El dragón realiza una prueba de Sabiduría (Percepción).

Atacar con las alas (cuesta 2 acciones). El dragón bate las alas. Todas las criaturas a 3 m o menos de él deberán superar una tirada de salvación de Destreza con CD 19 o sufrirán 13 (2d6 + 6) de daño contundente y serán derribadas. Luego, el dragón puede volar hasta la mitad de su velocidad volando.

Dragón de cobre joven

Dragón Grande, caótico bueno

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 119 (14d10 + 42)

Velocidad: 12 m, trepar 12 m, volar 24 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)

Tiradas de salvación: Des +4, Con +6, Sab +4, Car +5

Habilidades: Engaño +5, Percepción +7, Sigilo +4

Inmunidad a daño: ácido

Sentidos: visión ciega 9 m, visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 17

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 7 (2900 PX)

Acciones

Ataque múltiple. El dragón realiza tres ataques: uno de mordisco y dos con sus garras.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6 + 4) de daño cortante.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 15 (2d10 + 4) de daño perforante.

Ataques de aliento (recarga 5–6). El dragón usa uno de los siguientes ataques de aliento:

Aliento ácido. El dragón exhala ácido en una línea de 12 m de largo y 1,5 m de ancho. Todas las criaturas situadas en la línea deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 14; sufrirán 40 (9d8) de daño de ácido si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Aliento ralentizador. El dragón exhala gas en un cono de 9 m. Todas las criaturas situadas en esa zona deberán superar una tirada de salvación de Constitución con CD 14. Si la fallan, no podrán llevar a cabo reacciones, su velocidad se reducirá a la mitad y no podrán realizar más de un ataque en su turno. Además, podrán usar una acción o una acción adicional en su turno, pero no ambas. Estos efectos duran 1 minuto. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Cría de dragón de cobre

Dragón Mediano, caótico bueno

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 22 (4d8 + 4)

Velocidad: 9 m, trepar 9 m, volar 18 m

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)

Tiradas de salvación: Des +3, Con +3, Sab +2, Car +3

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +3

Inmunidad a daño: ácido

Sentidos: visión ciega 3 m, visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 14

Idiomas: dracónico

Desafío: 1 (200 PX)

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d10 + 2) de daño perforante.

Ataques de aliento (recarga 5–6). El dragón usa uno de los siguientes ataques de aliento:

Aliento ácido. El dragón exhala ácido en una línea de 6 m de largo y 1,5 m de ancho. Todas las criaturas situadas en la línea deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 11; sufrirán 18 (4d8) de daño de ácido si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Aliento ralentizador. El dragón exhala gas en un cono de 4,5 m. Todas las criaturas situadas en esa zona deberán superar una tirada de salvación de Constitución con CD 11. Si la fallan, no podrán llevar a cabo reacciones, su velocidad se reducirá a la mitad y no podrán realizar más de un ataque en su turno. Además, podrán usar una acción o una acción adicional en su turno, pero no ambas. Estos efectos duran 1 minuto. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Dragón de oro

Dragón de oro anciano

Dragón Gargantuesco, legal bueno

Clase de Armadura: 22 (armadura natural)

Puntos de golpe: 546 (28d20 + 252)

Velocidad: 12 m, nadar 12 m, volar 24 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
30 (+10)	14 (+2)	29 (+9)	18 (+4)	17 (+3)	28 (+9)

Tiradas de salvación: Des +9, Con +16, Sab +10, Car +16

Habilidades: Percepción +17, Perspicacia +10, Persuasión +16, Sigilo +9

Inmunidad a daño: fuego

Sentidos: visión ciega 18 m, visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 27

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 24 (62 000 PX)

Anfibio. El dragón puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Resistencia Legendaria (3/día). El dragón puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Acciones

Ataque múltiple. El dragón puede usar su presencia aterradora. Después realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Cola. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +17 a impactar, alcance 6 m, un objetivo. *Impacto:* 19 (2d8 + 10) de daño contundente.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +17 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 17 (2d6 + 10) de daño cortante.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +17 a impactar, alcance 4,5 m, un objetivo. *Impacto:* 21 (2d10 + 10) de daño perforante.

Ataques de aliento (recarga 5–6). El dragón usa uno de los siguientes ataques de aliento:

Aliento de fuego. El dragón exhala fuego en un cono de 27 m. Todas las criaturas situadas en la zona deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 24; sufrirán 71 (13d10) de daño de fuego si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Aliento debilitador. El dragón exhala gas en un cono de 27 m. Todas las criaturas situadas en esa zona deberán superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 24 o tendrán desventaja en las tiradas de ataque basadas en la Fuerza, las pruebas de Fuerza y las tiradas de salvación de Fuerza durante 1 minuto. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Cambiar de forma. El dragón se transforma mágicamente en un humanoide o una bestia con un valor de desafío igual o menor al suyo, o vuelve a su

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

auténtica forma. Si muere, recuperará su verdadera forma. Cualquier equipo que vista o lleve será absorbido o portado por la nueva forma, a elección del dragón.

Mientras asuma su nueva forma, el dragón mantendrá su alineamiento, puntos de golpe, Dados de Golpe, capacidad para hablar, competencias, Resistencia Legendaria, acciones en guarida y puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma, así como esta acción. El resto de su perfil y capacidades son reemplazadas por las de la nueva forma, aunque no obtiene ni los rasgos de clase ni las acciones legendarias de esta.

Presencia aterradora. Todas las criaturas a elección del dragón que estén a 36 m o menos de él y sean conscientes de su presencia deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 24 o quedarán asustadas durante 1 minuto. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto. Si una criatura supera la tirada de salvación o el efecto termina para ella, será inmune a la presencia aterradora del dragón durante las siguientes 24 horas.

Acciones legendarias

El dragón puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. El dragón recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Coletazo. El dragón realiza un ataque con su cola.

Detectar. El dragón realiza una prueba de Sabiduría (Percepción).

Atacar con las alas (cuesta 2 acciones). El dragón bate las alas. Todas las criaturas a 4,5 m o menos de él deberán superar una tirada de salvación de Destreza con CD 25 o sufrirán 17 (2d6 + 10) de daño contundente y serán derribadas. Luego, el dragón puede volar hasta la mitad de su velocidad volando.

Dragón de oro adulto

Dragón Enorme, legal bueno

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)

Puntos de golpe: 256 (19d12 + 133)

Velocidad: 12 m, nadar 12 m, volar 24 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
27 (+8)	14 (+2)	25 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	24 (+7)

Tiradas de salvación: Des +8, Con +13, Sab +8, Car +13

Habilidades: Percepción +14, Perspicacia +8, Persuasión +13, Sigilo +8

Inmunidad a daño: fuego

Sentidos: visión ciega 18 m, visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 24

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 17 (18 000 PX)

Anfibio. El dragón puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Resistencia Legendaria (3/día). El dragón puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Acciones

Ataque múltiple. El dragón puede usar su presencia aterradora. Después realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Cola. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +14 a impactar, alcance 4,5 m, un objetivo. *Impacto:* 17 (2d8 + 8) de daño contundente.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +14 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 15 (2d6 + 8) de daño cortante.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +14 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 19 (2d10 + 8) de daño perforante.

Ataques de aliento (recarga 5–6). El dragón usa uno de los siguientes ataques de aliento:

Aliento de fuego. El dragón exhala fuego en un cono de 18 m. Todas las criaturas situadas en la zona deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 21; sufrirán 66 (12d10) de daño de fuego si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Aliento debilitador. El dragón exhala gas en un cono de 18 m. Todas las criaturas situadas en esa zona deberán superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 21 o tendrán desventaja en las tiradas de ataque basadas en la Fuerza, las pruebas de Fuerza y las tiradas de salvación de Fuerza durante 1 minuto. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Cambiar de forma. El dragón se transforma mágicamente en un humanoide o una bestia con un valor de desafío igual o menor al suyo, o vuelve a su auténtica forma. Si muere, recuperará su verdadera

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

forma. Cualquier equipo que vista o lleve será absorbido o portado por la nueva forma, a elección del dragón.

Mientras asuma su nueva forma, el dragón mantendrá su alineamiento, puntos de golpe, Dados de Golpe, capacidad para hablar, competencias, Resistencia Legendaria, acciones en guarida y puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma, así como esta acción. El resto de su perfil y capacidades son reemplazadas por las de la nueva forma, aunque no obtiene ni los rasgos de clase ni las acciones legendarias de esta.

Presencia aterradora. Todas las criaturas a elección del dragón que estén a 36 m o menos de él y sean conscientes de su presencia deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 21 o quedarán asustadas durante 1 minuto. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto. Si una criatura supera la tirada de salvación o el efecto termina para ella, será inmune a la presencia aterradora del dragón durante las siguientes 24 horas.

Acciones legendarias

El dragón puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. El dragón recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Coletazo. El dragón realiza un ataque con su cola.

Detectar. El dragón realiza una prueba de Sabiduría (Percepción).

Atacar con las alas (cuesta 2 acciones). El dragón bate las alas. Todas las criaturas a 3 m o menos de él deberán superar una tirada de salvación de Destreza con CD 22 o sufrirán 15 (2d6 + 8) de daño contundente y serán derribadas. Luego, el dragón puede volar hasta la mitad de su velocidad volando.

Dragón de oro joven

Dragón Grande, legal bueno

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 178 (17d10 + 85)

Velocidad: 12 m, nadar 12 m, volar 24 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	14 (+2)	21 (+5)	16 (+3)	13 (+1)	20 (+5)

Tiradas de salvación: Des +6, Con +9, Sab +5, Car +9

Habilidades: Percepción +9, Perspicacia +5, Persuasión +9, Sigilo +6

Inmunidad a daño: fuego

Sentidos: visión ciega 9 m, visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 19

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 10 (5900 PX)

Anfibio. El dragón puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Acciones

Ataque múltiple. El dragón realiza tres ataques: uno de mordisco y dos con sus garras.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +10 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d6 + 6) de daño cortante.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +10 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 17 (2d10 + 6) de daño perforante.

Ataques de aliento (recarga 5–6). El dragón usa uno de los siguientes ataques de aliento:

Aliento de fuego. El dragón exhala fuego en un cono de 9 m. Todas las criaturas situadas en la zona deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 17; sufrirán 55 (10d10) de daño de fuego si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Aliento debilitador. El dragón exhala gas en un cono de 9 m. Todas las criaturas situadas en esa zona deberán superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 17 o tendrán desventaja en las tiradas de ataque basadas en la Fuerza, las pruebas de Fuerza y las tiradas de salvación de Fuerza durante 1 minuto. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Cría de dragón de oro

Dragón Mediano, legal bueno

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 60 (8d8 + 24)

Velocidad: 9 m, nadar 9 m, volar 18 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	16 (+3)

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Tiradas de salvación: Des +4, Con +5, Sab +2, Car +5

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +4

Inmunidad a daño: fuego

Sentidos: visión ciega 3 m, visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 14

Idiomas: dracónico

Desafío: 3 (700 PX)

Anfibio. El dragón puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 9 (1d10 + 4) de daño perforante.

Ataques de aliento (recarga 5–6). El dragón usa uno de los siguientes ataques de aliento:

Aliento de fuego. El dragón exhala fuego en un cono de 4,5 m. Todas las criaturas situadas en la zona deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 13; sufrirán 22 (4d10) de daño de fuego si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Aliento debilitador. El dragón exhala gas en un cono de 4,5 m. Todas las criaturas situadas en esa zona deberán superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 13 o tendrán desventaja en las tiradas de ataque basadas en la Fuerza, las pruebas de Fuerza y las tiradas de salvación de Fuerza durante 1 minuto. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Dragón de oropel

Dragón de oropel anciano

Dragón Gargantuesco, caótico bueno

Clase de Armadura: 20 (armadura natural)

Puntos de golpe: 297 (17d20 + 119)

Velocidad: 12 m, excavar 12 m, volar 24 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
27 (+8)	10 (+0)	25 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Tiradas de salvación: Des +6, Con +13, Sab +8, Car +10

Habilidades: Historia +9, Percepción +14, Persuasión +10, Sigilo +6

Inmunidad a daño: fuego

Sentidos: visión ciega 18 m, visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 24

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 20 (25 000 PX)

Resistencia Legendaria (3/día). El dragón puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Acciones

Ataque múltiple. El dragón puede usar su presencia aterradora. Después realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Cola. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +14 a impactar, alcance 6 m, un objetivo. *Impacto:* 17 (2d8 + 8) de daño contundente.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +14 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 15 (2d6 + 8) de daño cortante.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +14 a impactar, alcance 4,5 m, un objetivo. *Impacto:* 19 (2d10 + 8) de daño perforante.

Ataques de aliento (recarga 5–6). El dragón usa uno de los siguientes ataques de aliento:

Aliento de fuego. El dragón exhala fuego en una línea de 27 m de largo y 3 m de ancho. Todas las criaturas situadas en la línea deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 21; sufrirán 56 (16d6) de daño de fuego si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Aliento somnífero. El dragón exhala gas somnífero en un cono de 27 m. Todas las criaturas situadas en la zona deberán superar una tirada de salvación de Constitución con CD 21 o quedarán inconscientes durante 10 minutos. Este efecto finaliza para una criatura si recibe daño o si alguien usa una acción para despertarla.

Cambiar de forma. El dragón se transforma mágicamente en un humanoide o una bestia con un valor de desafío igual o menor al suyo, o vuelve a su auténtica forma. Si muere, recuperará su verdadera forma. Cualquier equipo que vista o lleve será absorbido o portado por la nueva forma, a elección del dragón.

Mientras asuma su nueva forma, el dragón mantendrá su alineamiento, puntos de golpe, Dados de Golpe, capacidad para hablar, competencias, Resistencia Legendaria, acciones en guarida y pun-

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

tuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma, así como esta acción. El resto de su perfil y capacidades son reemplazadas por las de la nueva forma, aunque no obtiene ni los rasgos de clase ni las acciones legendarias de esta.

Presencia aterradora. Todas las criaturas a elección del dragón que estén a 36 m o menos de él y sean conscientes de su presencia deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 18 o quedarán asustadas durante 1 minuto. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto. Si una criatura supera la tirada de salvación o el efecto termina para ella, será inmune a la presencia aterradora del dragón durante las siguientes 24 horas.

Acciones legendarias

El dragón puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. El dragón recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Coletazo. El dragón realiza un ataque con su cola.

Detectar. El dragón realiza una prueba de Sabiduría (Percepción).

Atacar con las alas (cuesta 2 acciones). El dragón bate las alas. Todas las criaturas a 4,5 m o menos de él deberán superar una tirada de salvación de Destreza con CD 22 o sufrirán 15 (2d6 + 8) de daño contundente y serán derribadas. Luego, el dragón puede volar hasta la mitad de su velocidad volando.

Dragón de oropel adulto

Dragón Enorme, caótico bueno

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 172 (15d12 + 75)

Velocidad: 12 m, excavar 9 m, volar 24 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Tiradas de salvación: Des +5, Con +10, Sab +6, Car +8

Habilidades: Historia +7, Percepción +11, Persuasión +8, Sigilo +5

Inmunidad a daño: fuego

Sentidos: visión ciega 18 m, visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 21

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 13 (10 000 PX)

Resistencia Legendaria (3/día). El dragón puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Acciones

Ataque múltiple. El dragón puede usar su presencia aterradora. Después realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Cola. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +11 a impactar, alcance 4,5 m, un objetivo. *Impacto:* 15 (2d8 + 6) de daño contundente.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +11 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d6 + 6) de daño cortante.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +11 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 17 (2d10 + 6) de daño perforante.

Ataques de aliento (recarga 5–6). El dragón usa uno de los siguientes ataques de aliento:

Aliento de fuego. El dragón exhala fuego en una línea de 18 m de largo y 1,5 m de ancho. Todas las criaturas situadas en la línea deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 18; sufrirán 45 (13d6) de daño de fuego si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Aliento somnífero. El dragón exhala gas somnífero en un cono de 18 m. Todas las criaturas situadas en la zona deberán superar una tirada de salvación de Constitución con CD 18 o quedarán inconscientes durante 10 minutos. Este efecto finaliza para una criatura si recibe daño o si alguien usa una acción para despertarla.

Presencia aterradora. Todas las criaturas a elección del dragón que estén a 36 m o menos de él y sean conscientes de su presencia deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 16 o quedarán asustadas durante 1 minuto. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto. Si una criatura supera la tirada de salvación o el efecto termina para ella, será inmune a la presencia aterradora del dragón durante las siguientes 24 horas.

Acciones legendarias

El dragón puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. El dragón recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Coletazo. El dragón realiza un ataque con su cola.

Detectar. El dragón realiza una prueba de Sabiduría (Percepción).

Atacar con las alas (cuesta 2 acciones). El dragón bate las alas. Todas las criaturas a 3 m o menos de él deberán superar una tirada de salvación de Destreza con CD 19 o sufrirán 13 (2d6 + 6) de daño contundente y serán derribadas. Luego, el dragón puede volar hasta la mitad de su velocidad volando.

Dragón de oropel joven

Dragón Grande, caótico bueno

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 110 (13d10 + 39)

Velocidad: 12 m, excavar 6 m, volar 24 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Tiradas de salvación: Des +3, Con +6, Sab +3, Car +5

Habilidades: Percepción +6, Persuasión +5, Sigilo +3

Inmunidad a daño: fuego

Sentidos: visión ciega 9 m, visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 16

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 6 (2300 PX)

Acciones

Ataque múltiple. El dragón realiza tres ataques: uno de mordisco y dos con sus garras.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6 + 4) de daño cortante.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 15 (2d10 + 4) de daño perforante.

Ataques de aliento (recarga 5–6). El dragón usa uno de los siguientes ataques de aliento:

Aliento de fuego. El dragón exhala fuego en una línea de 12 m de largo y 1,5 m de ancho. Todas las criaturas situadas en la línea deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 14; sufrirán 42 (12d6) de daño de fuego si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Aliento somnífero. El dragón exhala gas somnífero en un cono de 9 m. Todas las criaturas situadas en la zona deberán superar una tirada de salvación de Constitución con CD 14 o quedarán inconscientes durante 5 minutos. Este efecto finaliza para una criatura si recibe daño o si alguien usa una acción para despertarla.

Cría de dragón de oropel

Dragón Mediano, caótico bueno

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 16 (3d8 + 3)

Velocidad: 9 m, excavar 4,5 m, volar 18 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Tiradas de salvación: Des +2, Con +3, Sab +2, Car +3

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +2

Inmunidad a daño: fuego

Sentidos: visión ciega 3 m, visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 14

Idiomas: dracónico

Desafío: 1 (200 PX)

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d10 + 2) de daño perforante.

Ataques de aliento (recarga 5–6). El dragón usa uno de los siguientes ataques de aliento:

Aliento de fuego. El dragón exhala fuego en una línea de 6 m de largo y 1,5 m de ancho. Todas las criaturas situadas en la línea deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 11; sufrirán 14 (4d6) de daño de fuego si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Aliento somnífero. El dragón exhala gas somnífero en un cono de 4,5 m. Todas las criaturas situadas en la zona deberán superar una tirada de salvación de Constitución con CD 11 o quedarán inconscientes durante 1 minuto. Este efecto finaliza para una criatura si recibe daño o si alguien usa una acción para despertarla.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Dragón de plata

Dragón de plata anciano

Dragón Gargantuesco, legal bueno

Clase de Armadura: 22 (armadura natural)

Puntos de golpe: 487 (25d20 + 225)

Velocidad: 12 m, volar 24 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
30 (+10)	10 (+0)	29 (+9)	18 (+4)	15 (+2)	23 (+6)

Tiradas de salvación: Des +7, Con +16, Sab +9, Car +13

Habilidades: Conocimiento Arcano +11, Historia +11, Percepción +16, Sigilo +7

Inmunidad a daño: frío

Sentidos: visión ciega 18 m, visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 26

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 23 (50 000 PX)

Resistencia Legendaria (3/día). El dragón puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Acciones

Ataque múltiple. El dragón puede usar su presencia aterradora. Después realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Cola. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +17 a impactar, alcance 6 m, un objetivo. *Impacto:* 19 (2d8 + 10) de daño contundente.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +17 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 17 (2d6 + 10) de daño cortante.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +17 a impactar, alcance 4,5 m, un objetivo. *Impacto:* 21 (2d10 + 10) de daño perforante.

Ataques de aliento (recarga 5–6). El dragón usa uno de los siguientes ataques de aliento:

Aliento gélido. El dragón exhala una ráfaga helada en un cono de 27 m. Todas las criaturas situadas en la zona deberán hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 24; sufrirán 67 (15d8) de daño de frío si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Aliento paralizante. El dragón exhala gas paralizador en un cono de 27 m. Todas las criaturas situadas en la zona deberán superar una tirada de salvación de Constitución con CD 24 o quedarán paralizadas durante 1 minuto. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Cambiar de forma. El dragón se transforma mágicamente en un humanoide o una bestia con un valor de desafío igual o menor al suyo, o vuelve a su auténtica forma. Si muere, recuperará su verdadera forma. Cualquier equipo que vista o lleve será absorbido o portado por la nueva forma, a elección del dragón.

Mientras asuma su nueva forma, el dragón mantendrá su alineamiento, puntos de golpe, Dados de Golpe, capacidad para hablar, competencias, Resistencia Legendaria, acciones en guarida y puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma, así como esta acción. El resto de su perfil y capacidades son reemplazadas por las de la nueva forma, aunque no obtiene ni los rasgos de clase ni las acciones legendarias de esta.

Presencia aterradora. Todas las criaturas a elección del dragón que estén a 36 m o menos de él y sean conscientes de su presencia deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 21 o quedarán asustadas durante 1 minuto. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto. Si una criatura supera la tirada de salvación o el efecto termina para ella, será inmune a la presencia aterradora del dragón durante las siguientes 24 horas.

Acciones legendarias

El dragón puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. El dragón recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Coletazo. El dragón realiza un ataque con su cola.

Detectar. El dragón realiza una prueba de Sabiduría (Percepción).

Atacar con las alas (cuesta 2 acciones). El dragón bate las alas. Todas las criaturas a 4,5 m o menos de él deberán superar una tirada de salvación de Destreza con CD 25 o sufrirán 17 (2d6 + 10) de daño contundente y serán derribadas. Luego, el dragón puede volar hasta la mitad de su velocidad volando.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Dragón de plata adulto

Dragón Enorme, legal bueno

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)

Puntos de golpe: 243 (18d12 + 126)

Velocidad: 12 m, volar 24 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
27 (+8)	10 (+0)	25 (+7)	16 (+3)	13 (+1)	21 (+5)

Tiradas de salvación: Des +5, Con +12, Sab +6, Car +10

Habilidades: Conocimiento Arcano +8, Historia +8, Percepción +11, Sigilo +5

Inmunidad a daño: frío

Sentidos: visión ciega 18 m, visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 21

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 16 (15 000 PX)

Resistencia Legendaria (3/día). El dragón puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Acciones

Ataque múltiple. El dragón puede usar su presencia aterradora. Después realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Cola. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +13 a impactar, alcance 4,5 m, un objetivo. *Impacto:* 17 (2d8 + 8) de daño contundente.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +13 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 15 (2d6 + 8) de daño cortante.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +13 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 19 (2d10 + 8) de daño perforante.

Ataques de aliento (recarga 5–6). El dragón usa uno de los siguientes ataques de aliento:

Aliento gélido. El dragón exhala una ráfaga helada en un cono de 18 m. Todas las criaturas situadas en la zona deberán hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 20; sufrirán 58 (13d8) de daño de frío si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Aliento paralizante. El dragón exhala gas paralizador en un cono de 18 m. Todas las criaturas situadas en la zona deberán superar una tirada de salvación de Constitución con CD 20 o quedarán paralizadas durante 1 minuto. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Cambiar de forma. El dragón se transforma mágicamente en un humanoide o una bestia con un valor de desafío igual o menor al suyo, o vuelve a su auténtica forma. Si muere, recuperará su verdadera forma. Cualquier equipo que vista o lleve será absorbido o portado por la nueva forma, a elección del dragón.

Mientras asuma su nueva forma, el dragón mantendrá su alineamiento, puntos de golpe, Dados de Golpe, capacidad para hablar, competencias, Resistencia Legendaria, acciones en guarida y puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma, así como esta acción. El resto de su perfil y capacidades son reemplazadas por las de la nueva forma, aunque no obtiene ni los rasgos de clase ni las acciones legendarias de esta.

Presencia aterradora. Todas las criaturas a elección del dragón que estén a 36 m o menos de él y sean conscientes de su presencia deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 18 o quedarán asustadas durante 1 minuto. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto. Si una criatura supera la tirada de salvación o el efecto termina para ella, será inmune a la presencia aterradora del dragón durante las siguientes 24 horas.

Acciones legendarias

El dragón puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. El dragón recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Coletazo. El dragón realiza un ataque con su cola.

Detectar. El dragón realiza una prueba de Sabiduría (Percepción).

Atacar con las alas (cuesta 2 acciones). El dragón bate las alas. Todas las criaturas a 3 m o menos de él deberán superar una tirada de salvación de Destreza con CD 21 o sufrirán 15 (2d6 + 8) de daño contundente y serán derribadas. Luego, el dragón puede volar hasta la mitad de su velocidad volando.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Dragón de plata joven

Dragón Grande, legal bueno

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 168 (16d10 + 80)

Velocidad: 12 m, volar 24 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	11 (+0)	19 (+4)

Tiradas de salvación: Des +4, Con +9, Sab +4, Car +8

Habilidades: Conocimiento Arcano +6, Historia +6, Percepción +8, Sigilo +4

Inmunidad a daño: frío

Sentidos: visión ciega 9 m, visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 18

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 9 (5000 PX)

Acciones

Ataque múltiple. El dragón realiza tres ataques: uno de mordisco y dos con sus garras.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +10 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d6 + 6) de daño cortante.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +10 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 17 (2d10 + 6) de daño perforante.

Ataques de aliento (recarga 5–6). El dragón usa uno de los siguientes ataques de aliento:

Aliento gélido. El dragón exhala una ráfaga helada en un cono de 9 m. Todas las criaturas situadas en la zona deberán hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 17; sufrirán 54 (12d8) de daño de frío si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Aliento paralizante. El dragón exhala gas paralizador en un cono de 9 m. Todas las criaturas situadas en la zona deberán superar una tirada de salvación de Constitución con CD 17 o quedarán paralizadas durante 1 minuto. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Cría de dragón de plata

Dragón Mediano, legal bueno

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 45 (6d8 + 18)

Velocidad: 9 m, volar 18 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Tiradas de salvación: Des +2, Con +5, Sab +2, Car +4

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +2

Inmunidad a daño: frío

Sentidos: visión ciega 3 m, visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 14

Idiomas: dracónico

Desafío: 2 (450 PX)

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 9 (1d10 + 4) de daño perforante.

Ataques de aliento (recarga 5–6). El dragón usa uno de los siguientes ataques de aliento:

Aliento gélido. El dragón exhala una ráfaga helada en un cono de 4,5 m. Todas las criaturas situadas en la zona deberán hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 13; sufrirán 18 (4d8) de daño de frío si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Aliento paralizante. El dragón exhala gas paralizador en un cono de 4,5 m. Todas las criaturas situadas en la zona deberán superar una tirada de salvación de Constitución con CD 13 o quedarán paralizadas durante 1 minuto. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Draña

Monstruosidad Grande, caótica malvada

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)

Puntos de golpe: 123 (13d10 + 52)

Velocidad: 9 m, trepar 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	16 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)

Habilidades: Percepción +5, Sigilo +9

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 15

Idiomas: elfo, infracomún

Desafío: 6 (2300 PX)

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Caminar por Telarañas. La draña ignora todas las restricciones al movimiento causadas por cualquier tipo de red o telaraña.

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica innata de la draña es la Sabiduría (CD de salvación de conjuros 13). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *luces danzantes*

1/día cada uno: *fuego feérico*, *oscuridad*

Linaje Feérico. La draña tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser hechizada y la magia no puede dormirla.

Sensibilidad a la Luz Solar. Bajo la luz del sol, la draña tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.

Trepar cual Arácnido. La draña puede trepar por superficies difíciles e incluso recorrer techos boca abajo sin tener que realizar pruebas de característica.

Acciones

Ataque múltiple. La draña realiza tres ataques, ya sea con su espada larga o su arco largo. Puede sustituir uno de los ataques por un ataque de mordisco.

Espada larga. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8 + 3) de daño cortante u 8 (1d10 + 3) de daño cortante si se usa a dos manos.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. *Impacto:* 2 (1d4) de daño perforante más 9 (2d8) de daño de veneno.

Arco largo. *Ataque con arma a distancia:* +6 a impactar, alcance 45/180 m, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8 + 3) de daño perforante más 4 (1d8) de daño de veneno.

Dríade

Feérico Mediano, neutral

Clase de Armadura: 11 (16 con *piel robliza*)

Puntos de golpe: 22 (5d8)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	18 (+4)

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +5

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 14

Idiomas: elfo, silvano

Desafío: 1 (200 PX)

Hablar con las Bestias y las Plantas. La dríade puede comunicarse con bestias y plantas como si tuvieran un idioma en común.

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica innata de la dríade es el Carisma (CD de salvación de conjuros 14). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *saber druídico*

3/día cada uno: *buenas bayas, enmarañar*

1/día cada uno: *pasar sin rastro, piel robliza, shillelagh*

Paso Arbóreo. Una vez en su turno, la dríade puede usar 3 m de su movimiento para introducirse mágicamente en un árbol vivo a su alcance y salir de un segundo árbol vivo a 18 m o menos del primer árbol, y aparecerá en un espacio sin ocupar a 1,5 m del segundo árbol. Ambos árboles deben ser Grandes o de mayor tamaño.

Resistencia Mágica. La dríade tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Garrote. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +2 a impactar (+6 a impactar con *shillelagh*), alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 2 (1d4) de daño contundente u 8 (1d8 + 4) de daño contundente con *shillelagh*.

Encanto feérico. La dríade hace objetivo a un humanoide o bestia que pueda ver a 9 m o menos de ella. Si el objetivo puede ver a la dríade, deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 14 o quedará hechizado mágicamente. La criatura hechizada considerará a la dríade una amiga de confianza a la que deberá hacer caso y proteger. Aunque la criatura no está, estrictamente hablando, bajo el control de la dríade, se tomará las sugerencias o acciones de esta de la mejor forma posible.

Cada vez que la dríade o sus aliados hagan cualquier acto dañino para el objetivo, este podrá repetir la tirada de salvación y, si tiene éxito, se librará del efecto. De lo contrario, este dura 24 horas o hasta que la dríade muera, se encuentre en un plano de existencia diferente al del objetivo o ponga fin al efecto como

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

acción adicional. Si el objetivo supera la tirada de salvación, será inmune al encanto feérico de la dríade durante las siguientes 24 horas.

La dríade solo puede tener hechizados al mismo tiempo a un humanoide y hasta tres bestias.

Duende

Feérico Diminuto, neutral bueno

Clase de Armadura: 15 (armadura de cuero)

Puntos de golpe: 2 (1d4)

Velocidad: 3 m, volar 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (−4)	18 (+4)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +8

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: común, elfo, silvano

Desafío: 1/4 (50 PX)

Acciones

Espada larga. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +2 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 1 de daño cortante.

Arco corto. *Ataque con arma a distancia:* +6 a impactar, alcance 12/48 m, un objetivo. *Impacto:* 1 de daño perforante y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 10 o quedará envenenado durante 1 minuto. Si el resultado de la tirada es 5 o menos, también quedará inconsciente durante ese periodo de tiempo, o hasta que sufra daño u otra criatura use una acción para despertarlo.

Invisibilidad. El duende se vuelve invisible mágicamente hasta que ataque, lance un conjuro o deje de concentrarse (como si se concentrara en un conjuro). Cualquier equipo que vista o lleve también se vuelve invisible.

Visión del corazón. El duende toca a una criatura y averigua mágicamente su estado emocional actual. Si el objetivo falla una tirada de salvación de Carisma con CD 10, el duende también conocerá el alineamiento de la criatura. Los celestiales, infernales y muertos vivientes fallan automáticamente la tirada de salvación.

Duergar

Humanoide Mediano (enano), legal malvado

Clase de Armadura: 16 (cota de escamas, escudo)

Puntos de golpe: 26 (4d8 + 8)

Velocidad: 7,5 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	9 (−1)

Resistencia a daño: veneno

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: enano, infracomún

Desafío: 1 (200 PX)

Resiliencia Duergar. El duergar tiene ventaja en las tiradas de salvación contra veneno, conjuros e ilusiones, así como para evitar ser hechizado o paralizado.

Sensibilidad a la Luz Solar. Bajo la luz del sol, el duergar tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.

Acciones

Agrandarse (se recarga tras un descanso corto o largo). Durante 1 minuto, el duergar aumenta mágicamente su tamaño y el de cualquier cosa que vista o lleve. Durante este tiempo, el duergar será Grande, tirará el doble de dados de daño en sus ataques con arma basados en la Fuerza (ya incluido en los ataques) y tendrá ventaja en las pruebas y las tiradas de salvación de Fuerza. Si el duergar carece de espacio para hacerse Grande, alcanza el tamaño máximo posible en el espacio disponible.

Pico de guerra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d8 + 2) de daño perforante u 11 (2d8 + 2) de daño perforante mientas esté bajo el efecto de agrandarse.

Jabalina. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +4 a impactar, alcance 1,5 m o 9/36 m a distancia, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante o 9 (2d6 + 2) de daño perforante mientras esté bajo el efecto de agrandarse.

Invisibilidad (se recarga tras un descanso corto o largo). El duergar puede volverse invisible mágicamente durante 1 hora o hasta que ataque, lance un conjuro, use agrandarse o se rompa su concentración (como si se

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

concentrara en un conjuro). Cualquier equipo que vista o lleve también se vuelve invisible.

Monstruos (E)

Elementales

Elemental de agua

Elemental Grande, neutral

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 114 (12d10 + 48)

Velocidad: 9 m, nadar 27 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	5 (−3)	10 (+0)	8 (−1)

Resistencia a daño: ácido; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: agarrado, apresado, cansancio, derribado, envenenado, inconsciente, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: acuano

Desafío: 5 (1800 PX)

Congelarse. Si el elemental recibe daño de frío, quedará parcialmente congelado y 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 una criatura hostil y detenerse allí. Puede moverse a través de un espacio de solo 2,5 cm de ancho sin tener que apretarse.

Acciones

Ataque múltiple. El elemental realiza dos ataques con su golpe.

Golpe. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d8 + 4) de daño contundente.

Anegar (recarga 4–6). Todas las criaturas situadas en el espacio del elemental deberán hacer una tirada de salvación de Fuerza con CD 15. Si la falla, cada objetivo recibirá 13 (2d8 + 4) de daño contundente. Si es Grande o más pequeño, también quedará agarrado (CD 14 para escapar). Hasta que el agarre termine, el objetivo estará apresado y no podrá respirar, salvo que pueda respirar debajo del agua. Si supera la tirada de salvación, la criatura será empujada fuera del espacio del elemental.

El elemental puede agarrar a una criatura Grande o hasta a dos criaturas Medianas o más pequeñas al mismo tiempo. Al principio de cada uno de los turnos del elemental, todas las criaturas que tenga agarradas recibirán 13 (2d8 + 4) de daño contundente. Una criatura a 1,5 m o menos del elemental puede utilizar una acción para intentar sacar a otra criatura u objeto de su interior si supera una prueba de Fuerza con CD 14.

Elemental de aire

Elemental Grande, neutral

Clase de Armadura: 15

Puntos de golpe: 90 (12d10 + 24)

Velocidad: 0 m, volar 27 m (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	20 (+5)	14 (+2)	6 (−2)	10 (+0)	6 (−2)

Resistencia a daño: relámpago, trueno; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: agarrado, apresado, cansancio, derribado, envenenado, inconsciente, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: aurano

Desafío: 5 (1800 PX)

Forma de Aire. El elemental puede entrar en el espacio de una criatura hostil y detenerse allí. Puede moverse a través de un espacio de solo 2,5 cm de ancho sin tener que apretarse.

Acciones

Ataque múltiple. El elemental realiza dos ataques con su golpe.

Golpe. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +8 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 14 (2d8 + 5) de daño contundente.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Torbellino (recarga 4–6). Todas las criaturas situadas en el espacio del elemental deberán hacer una tirada de salvación de Fuerza con CD 13. Si la falla, cada objetivo recibirá 15 (3d8 + 2) de daño contundente y será lanzando por los aires 6 metros, alejándose del elemental en una dirección aleatoria y quedando derribado. Si una criatura que ha salido despedida choca con un objeto, como una pared o el suelo, recibirá 3 (1d6) de daño contundente por cada 3 m que haya recorrido. Si el objetivo choca contra otra criatura, esta deberá superar una tirada de salvación de Destreza con CD 13 o sufrirá el mismo daño y será derribada.

Si el objetivo supera la tirada de salvación, recibirá la mitad del daño contundente y no será arrojado ni quedará derribado.

Elemental de fuego

Elemental Grande, neutral

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 102 (12d10 + 36)

Velocidad: 15 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	17 (+3)	16 (+3)	6 (−2)	10 (+0)	7 (−2)

Resistencia a daño: contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: fuego, veneno

Inmunidad a estados: agarrado, apresado, cansancio, derribado, envenenado, inconsciente, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: ígneo

Desafío: 5 (1800 PX)

Forma de Fuego. El elemental puede moverse a través de un espacio de solo 2,5 cm de ancho sin tener que apretarse. Una criatura que toque al elemental o le impacte con un ataque cuerpo a cuerpo estando a 1,5 m o menos de él sufrirá 5 (1d10) de daño de fuego. Además, el elemental puede entrar en el espacio de una criatura hostil y detenerse allí. La primera vez en un turno que se interne en el espacio de otra criatura, esta recibirá 5 (1d10) de daño de fuego y empezará a arder; hasta que alguien utilice una acción para extinguir el fuego, la criatura sufrirá 5 (1d10) de daño de fuego al principio de cada uno de sus turnos.

Iluminar. El elemental emite luz brillante en un radio de 9 m y luz tenue 9 m más allá.

Susceptibilidad al Agua. El elemental sufrirá 1 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 toque.

Toque. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6 + 3) de daño de fuego. Si el objetivo es una criatura u objeto inflamable, empezará a arder. Hasta que una criatura utilice una acción para extinguir el fuego, el objetivo sufrirá 5 (1d10) de daño de fuego al principio de cada uno de sus turnos.

Elemental de tierra

Elemental Grande, neutral

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 126 (12d10 + 60)

Velocidad: 9 m, excavar 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	8 (−1)	20 (+5)	5 (−3)	10 (+0)	5 (−3)

Vulnerabilidad a daño: trueno

Resistencia a daño: contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: cansancio, envenenado, inconsciente, paralizado, petrificado

Sentidos: sentir vibraciones 18 m, visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: terrano

Desafío: 5 (1800 PX)

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.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Acciones

Ataque múltiple. El elemental realiza dos ataques con su golpe.

Golpe. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +8 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 14 (2d8 + 5) de daño contundente.

Elfo, drow

Humanoide Mediano (elfo), neutral malvado

Clase de Armadura: 15 (camisa de malla)

Puntos de golpe: 13 (3d8)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Habilidades: Percepción +2, Sigilo +4

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 12

Idiomas: elfo, infracomún

Desafío: 1/4 (50 PX)

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica del drow es el Carisma (CD de salvación de conjuros 11). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *luces danzantes*

1/día cada uno: *fuego feérico*, *oscuridad*

Linaje Feérico. El drow tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser hechizado y la magia no puede dormirlo.

Sensibilidad a la Luz Solar. Bajo la luz del sol, el drow tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.

Acciones

Espada corta. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Ballesta de mano. *Ataque con arma a distancia:* +4 a impactar, alcance 9/36 m, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 13 o quedará envenenado durante 1 hora. Si la falla por 5 o más, el objetivo también quedará inconsciente mientras esté envenenado de esta forma. El objetivo se despertará si recibe algún daño o si otra criatura utiliza su acción para despertarlo.

Ent

Planta Enorme, caótica buena

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 138 (12d12 + 60)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	8 (−1)	21 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)

Resistencia a daño: contundente, perforante

Vulnerabilidad a daño: fuego

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: común, druídico, elfo, silvano

Desafío: 9 (5000 PX)

Apariencia Falsa. Mientras el ent permanezca inmóvil, no se le podrá distinguir de un árbol normal y corriente.

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. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +10 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 16 (3d6 + 6) de daño contundente.

Piedra. *Ataque con arma a distancia:* +10 a impactar, alcance 18/54 m, un objetivo. *Impacto:* 28 (4d10 + 6) de daño contundente.

Animar árboles (1/día). El ent anima mágicamente a uno o dos árboles que pueda ver a 18 m o menos de él. Estos árboles tienen el mismo perfil que el ent, con las siguientes excepciones: sus puntuaciones de Inteligencia y Carisma son de 1, no pueden hablar y solo poseen la acción de golpe. Los árboles animados son aliados del ent. El árbol está animado durante 1 día, hasta que muera, hasta que el ent muera, hasta que el ent esté a más de 36 m de él o hasta que el ent utilice una acción adicional para convertirlo de nuevo en un árbol inanimado. Luego, el árbol echa raíces si es posible.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Esfinges

Androesfinge

Monstruosidad Grande, legal neutral

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 199 (19d10 + 95)

Velocidad: 12 m, volar 18 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	10 (+0)	20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	23 (+6)

Tiradas de salvación: Des +6, Con +11, Int +9, Sab +10

Habilidades: Conocimiento Arcano +9, Percepción +10, Religión +15

Inmunidad a daño: psíquico; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a estados: asustado, hechizado

Sentidos: visión verdadera 36 m, Percepción pasiva 20

Idiomas: común, esfinge

Desafío: 17 (18 000 PX)

Armas Mágicas. Los ataques con arma de la esfinge son mágicos.

Inescrutable. La esfinge es inmune a cualquier efecto que pudiera detectar sus emociones o leer sus pensamientos, así como a los conjuros de adivinación a los que ella no quiera ser sometida. Las pruebas de Sabiduría (Perspicacia) realizadas para determinar sus intenciones o sinceridad tienen desventaja.

Lanzamiento de Conjuros. La esfinge es una lanzadora de conjuros de nivel 12. Su aptitud mágica es la Sabiduría (CD de salvación de conjuros 18, +10 a impactar con ataques de conjuro). No necesita componentes materiales para lanzar sus conjuros. Tiene los siguientes conjuros de clérigo preparados:

Trucos (a voluntad): *llama sagrada*, *piedad con los moribundos*, *taumaturgia*

Nivel 1 (4 espacios): *detectar el bien y el mal*, *detectar magia*, *orden imperiosa*

Nivel 2 (3 espacios): *restablecimiento menor*, *zona de la verdad*

Nivel 3 (3 espacios): *disipar magia*, *don de lenguas*

Nivel 4 (3 espacios): *destierro*, *libertad de movimiento*

Nivel 5 (2 espacios): *golpe flamígero*, *restablecimiento mayor*

Nivel 6 (1 espacio): *festín de héroes*

Acciones

Ataque múltiple. La esfinge realiza dos ataques con sus garras.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +12 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 17 (2d10 + 6) de daño cortante.

Rugido (3/día). La esfinge emite un rugido mágico. Cada vez que ruja antes de finalizar un descanso largo, este rugido será más fuerte y tendrá un efecto distinto, como se describe a continuación. Todas las criaturas que estén a 150 m o menos de la esfinge y puedan oír el rugido deberán realizar una tirada de salvación.

Primer rugido. Las criaturas que fallen una tirada de salvación de Sabiduría con CD 18 quedarán asustadas durante 1 minuto. Una criatura asustada puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Segundo rugido. Las criaturas que fallen una tirada de salvación de Sabiduría con CD 18 quedarán asustadas y ensordecidas durante 1 minuto. Una criatura asustada también estará paralizada. Puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Tercer rugido. Las criaturas deberán hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 18. Si la fallan, recibirán 44 (8d10) de daño de trueno y serán derribadas. Si la superan, recibirán la mitad de ese daño y no serán derribadas.

Acciones legendarias

La esfinge puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. La esfinge recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Ataque de garra. La esfinge realiza un ataque con sus garras.

Teletransporte (cuesta 2 acciones). La esfinge se teletransporta, junto con cualquier equipo que vista o lleve consigo, hasta 36 m a un espacio sin ocupar que pueda ver.

Lanzar conjuro (cuesta 3 acciones). La esfinge lanza un conjuro de los de su lista de preparados. Deberá utilizar un espacio de conjuro de la forma normal.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Ginoesfinge

Monstruosidad Grande, legal neutral

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 136 (16d10 + 48)

Velocidad: 12 m, volar 18 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)

Habilidades: Conocimiento Arcano +12, Historia +12, Percepción +8, Religión +8

Resistencia a daño: contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: psíquico

Inmunidad a estados: asustado, hechizado

Sentidos: visión verdadera 36 m, Percepción pasiva 18

Idiomas: común, esfinge

Desafío: 11 (7200 PX)

Armas Mágicas. Los ataques con arma de la esfinge son mágicos.

Inescrutable. La esfinge es inmune a cualquier efecto que pudiera detectar sus emociones o leer sus pensamientos, así como a los conjuros de adivinación a los que ella no quiera ser sometida. Las pruebas de Sabiduría (Perspicacia) realizadas para determinar sus intenciones o sinceridad tienen desventaja.

Lanzamiento de Conjuros. La esfinge es una lanzadora de conjuros de nivel 9. Su aptitud mágica es la Inteligencia (CD de salvación de conjuros 16, +8 a impactar con ataques de conjuro). No necesita componentes materiales para lanzar sus conjuros. Tiene los siguientes conjuros de mago preparados:

Trucos (a voluntad): *ilusión menor*, *mano de mago*, *prestidigitación*

Nivel 1 (4 espacios): *detectar magia*, *escudo*, *identificar*

Nivel 2 (3 espacios): *localizar objeto*, *oscuridad*, *sugestión*

Nivel 3 (3 espacios): *disipar magia*, *don de lenguas*, *levantar maldición*

Nivel 4 (3 espacios): *destierro*, *invisibilidad mejorada*

Nivel 5 (1 espacio): *conocer las leyendas*

Acciones

Ataque múltiple. La esfinge realiza dos ataques con sus garras.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +8 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d8 + 4) de daño cortante.

Acciones legendarias

La esfinge puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. La esfinge recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Ataque de garra. La esfinge realiza un ataque con sus garras.

Teletransporte (cuesta 2 acciones). La esfinge se teletransporta, junto con cualquier equipo que vista o lleve consigo, hasta 36 m a un espacio sin ocupar que pueda ver.

Lanzar conjuro (cuesta 3 acciones). La esfinge lanza un conjuro de los de su lista de preparados. Deberá utilizar un espacio de conjuro de la forma normal.

Espectro

Muerto viviente Mediano, caótico malvado

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 22 (5d8)

Velocidad: 0 m, volar 15 m (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (−5)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Resistencia a daño: ácido, frío, fuego, relámpago, trueno; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: necrótico, veneno

Inmunidad a estados: agarrado, apresado, cansancio, derribado, envenenado, hechizado, inconsciente, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: entiende los idiomas que conocía en vida, pero no puede hablar

Desafío: 1 (200 PX)

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.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Sensibilidad a la Luz Solar. Bajo la luz del sol, el espectro tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.

Acciones

Consumir vida. *Ataque de conjuro cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. *Impacto:* 10 (3d6) de daño necrótico. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 10 o sus puntos de golpe máximos se reducirán en una cantidad igual al daño recibido. La reducción dura hasta que la criatura finalice un descanso largo. El objetivo muere si este efecto reduce sus puntos de golpe máximos a 0.

Esqueletos

Caballo de guerra esqueleto

Muerto viviente Grande, legal malvado

Clase de Armadura: 13 (restos de barda)

Puntos de golpe: 22 (3d10 + 6)

Velocidad: 18 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	12 (+1)	15 (+2)	2 (−4)	8 (−1)	5 (−3)

Vulnerabilidad a daño: contundente

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: cansancio, envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 9

Idiomas: —

Desafío: 1/2 (100 PX)

Acciones

Cascos. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6 + 4) de daño contundente.

Esqueleto

Muerto viviente Mediano, legal malvado

Clase de Armadura: 13 (restos de armadura)

Puntos de golpe: 13 (2d8 + 4)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (−2)	8 (−1)	5 (−3)

Vulnerabilidad a daño: contundente

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: cansancio, envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 9

Idiomas: entiende los idiomas que conocía en vida, pero no puede hablar

Desafío: 1/4 (50 PX)

Acciones

Espada corta. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Arco corto. *Ataque con arma a distancia:* +4 a impactar, alcance 24/96 m, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Minotauro esqueleto

Muerto viviente Grande, legal malvado

Clase de Armadura: 12 (armadura natural)

Puntos de golpe: 67 (9d10 + 18)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	11 (+0)	15 (+2)	6 (−2)	8 (−1)	5 (−3)

Vulnerabilidad a daño: contundente

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: cansancio, envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 9

Idiomas: entiende abisal, pero no puede hablar

Desafío: 2 (450 PX)

Carga. Si el esqueleto se mueve al menos 3 m en línea recta hacia un objetivo y luego le impacta con un ataque de cornada durante el mismo turno, el objetivo recibe 9 (2d8) de daño perforante adicional. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 14 o será empujada hasta 3 m y caerá derribada.

Acciones

Cornada. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d8 + 4) de daño perforante.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Hacha a dos manos. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 17 (2d12 + 4) de daño cortante.

Estirge

Bestia Diminuta, sin alineamiento

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 2 (1d4)

Velocidad: 3 m, volar 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
4 (−3)	16 (+3)	11 (+0)	2 (−4)	8 (−1)	6 (−2)

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 9

Idiomas: —

Desafío: 1/8 (25 PX)

Acciones

Chupar sangre. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. *Impacto:* 5 (1d4 + 3) de daño perforante y la estirge se engancha al objetivo. Mientras esté enganchada, no atacará. En cambio, al comienzo de cada turno de la estirge, el objetivo perderá 5 (1d4 + 3) puntos de golpe debido a la pérdida de sangre.

La estirge puede usar 1,5 m de su movimiento para desengancharse. Lo hará tras chupar 10 puntos de golpe en forma de sangre del objetivo o cuando este muera. Cualquier criatura, incluido el objetivo, puede usar su acción para desenganchar a la estirge.

Ettercap

Monstruosidad Mediana, neutral malvada

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 44 (8d8 + 8)

Velocidad: 9 m, trepar 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	15 (+2)	13 (+1)	7 (−2)	12 (+1)	8 (−1)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +4, Supervivencia +3

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 13

Idiomas: —

Desafío: 2 (450 PX)

Caminar por Telarañas. El ettercap ignora todas las restricciones al movimiento causadas por cualquier tipo de red o telaraña.

Sentir a través de Telarañas. Mientras esté en contacto con una telaraña, el ettercap sabe la ubicación exacta 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 boca abajo sin tener que realizar pruebas de característica.

Acciones

Ataque múltiple. El ettercap realiza dos ataques: uno con su mordisco y otro con sus garras.

Garras. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 7 (2d4 + 2) de daño cortante.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. *Impacto:* 6 (1d8 + 2) de daño perforante más 4 (1d8) de daño de veneno. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 11 o quedará envenenado durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Telaraña (recarga 5–6). *Ataque con arma a distancia:* +4 a impactar, alcance 9/18 m, una criatura Grande o más pequeña. *Impacto:* La criatura queda apresada por la telaraña. Como acción, la criatura apresada puede hacer una prueba de Fuerza con CD 11, escapando de la telaraña si tiene éxito. Este efecto también terminará si la telaraña es destruida. Esta tiene una CA de 10, 5 puntos de golpe, vulnerabilidad al daño de fuego e inmunidad al daño contundente, psíquico y de veneno.

Ettin

Gigante Grande, caótico malvado

Clase de Armadura: 12 (armadura natural)

Puntos de golpe: 85 (10d10 + 30)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	8 (−1)	17 (+3)	6 (−2)	10 (+0)	8 (−1)

Habilidades: Percepción +4

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 14

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Idiomas: gigante, orco

Desafío: 4 (1100 PX)

Dos Cabezas. El ettin tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) y en las tiradas de salvación para evitar los estados de asustado, aturdido, cegado, ensordecido, hechizado e inconsciente.

Vigilante. Siempre que una de las cabezas del ettin está dormida, la otra está despierta.

Acciones

Ataque múltiple. El ettin realiza dos ataques: uno con su hacha de guerra y otro con su lucero del alba.

Hacha de guerra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 14 (2d8 + 5) de daño cortante.

Lucero del alba. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 14 (2d8 + 5) de daño perforante.

Monstruos (F)

Fantasma

Muerto viviente Mediano, cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 11

Puntos de golpe: 45 (10d8)

Velocidad: 0 metros, volar 12 m (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (−2)	13 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	17 (+3)

Resistencia a daño: ácido, fuego, relámpago, trueno; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: frío, necrótico, veneno

Inmunidad a estados: agarrado, apresado, asustado, cansancio, derribado, envenenado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 11

Idiomas: los idiomas que conocía en vida

Desafío: 4 (1100 PX)

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 y viceversa.

Acciones

Toque marchitador. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 17 (4d6 + 3) de daño necrótico.

Etéreo. El fantasma entra en el Plano Etéreo si se encontraba en el Plano Material, o en este si se hallaba en aquel. 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). Un humanoide que el fantasma pueda ver a 1,5 m o menos de él deberá superar una tirada de salvación de Carisma con CD 13 o quedará poseído por él; a continuación, el fantasma desaparecerá y el objetivo quedará incapacitado y perderá el control de su cuerpo. Desde ese momento, el fantasma controla el cuerpo, pero no priva al objetivo de su consciencia. El fantasma no puede ser el objetivo de ningún ataque, conjuro u otro efecto, excepto los que expulsan muertos vivientes, y conserva su alineamiento, Inteligencia, Sabiduría y Carisma, así como la inmunidad a ser asustado y hechizado. Por lo demás, usará el perfil del objetivo poseído, pero no tendrá los conocimientos, rasgos de clase o competencias del objetivo.

La posesión durará hasta que los puntos de golpe del cuerpo se reduzcan a 0, hasta que el fantasma le ponga fin como acción adicional o hasta que sea expulsado o sacado a la fuerza por un efecto como el del conjuro *disipar el bien y el mal*. Cuando la posesión finaliza, el fantasma reaparece en un espacio sin ocupar a 1,5 m del cuerpo. El objetivo será inmune a la posesión de este fantasma durante 24 horas tras superar la tirada de salvación o después de que finalice la posesión.

Rostro horripilante. Todas las criaturas (excepto muertos vivientes) que estén a 18 m o menos del fantasma y puedan verlo deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 13 o quedarán asustadas durante 1 minuto. Si un objetivo falla la tirada por 5 o más, también envejecerá 1d4 × 10 años. Un objetivo asustado puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

éxito, se librará de este estado. Si un objetivo tiene éxito en la tirada de salvación o el efecto termina, será inmune al rostro horripilante de este fantasma durante las siguientes 24 horas. El envejecimiento puede ser invertido mediante un conjuro *restablecimiento mayor*, pero solo si se lanza antes de que pasen 24 horas.

Fuego fatuo

Muerto viviente Diminuto, caótico malvado

Clase de Armadura: 19

Puntos de golpe: 22 (9d4)

Velocidad: 0 m, volar 15 m (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (−5)	28 (+9)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Inmunidad a daño: relámpago, veneno

Resistencia a daño: ácido, frío, fuego, necrótico, trueno; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a estados: agarrado, apresado, cansancio, derribado, envenenado, inconsciente, paralizado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 12

Idiomas: los idiomas que conocía en vida

Desafío: 2 (450 PX)

Devorar Vida. Como acción adicional, el fuego fatuo puede hacer objetivo a una criatura que pueda ver a 1,5 m o menos de él, que tenga 0 puntos de golpe y que siga viva. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 10 contra este efecto mágico o morirá. Si el objetivo muere, el fuego fatuo recupera 10 (3d6) puntos de golpe.

Efímero. El fuego fatuo no puede vestir o llevar nada.

Iluminación Variable. El fuego fatuo emite luz brillante en un radio de 1,5 a 6 m y luz tenue en un número adicional de metros igual al radio elegido. Puede alterar el radio como acción adicional.

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. *Ataque de conjuro cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. *Impacto:* 9 (2d8) de daño de relámpago.

Invisibilidad. El fuego fatuo y su luz se vuelven invisibles mágicamente hasta que ataque, utilice Devorar Vida o deje de concentrarse (como si se concentrara en un conjuro).

Monstruos (G)

Gárgola

Elemental Mediano, caótico malvado

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 52 (7d8 + 21)

Velocidad: 9 m, volar 18 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	11 (+0)	16 (+3)	6 (−2)	11 (+0)	7 (−2)

Resistencia a daño: contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos con armas que no sean de adamantina

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: cansancio, envenenado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: terrano

Desafío: 2 (450 PX)

Apariencia Falsa. Mientras la gárgola permanezca inmóvil, no se la podrá distinguir de una estatua inanimada.

Acciones

Ataque múltiple. La gárgola realiza dos ataques: uno con su mordisco y otro con sus garras.

Garras. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño cortante.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Genios

Djinn

Elemental Grande, caótico bueno

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 161 (14d10 + 84)

Velocidad: 9 m, volar 27 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	15 (+2)	22 (+6)	15 (+2)	16 (+3)	20 (+5)

Tiradas de salvación: Des +6, Sab +7, Car +9

Inmunidad a daño: relámpago, trueno

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 13

Idiomas: aurano

Desafío: 11 (7200 PX)

Fallecimiento Elemental. Si el djinn muere, su cuerpo se desintegrará en una brisa cálida, quedando en su lugar únicamente el equipo que llevara o vistiera.

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica innata del djinn es el Carisma (CD de salvación de conjuros 17, +9 a impactar con ataques de conjuro). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *detectar el bien y el mal*, *detectar magia*, *ola atronadora*

3/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: *conjurar elemental* (solo elemental de aire), *creación*, *desplazamiento entre planos*, *forma gaseosa*, *imagen mayor*, *invisibilidad*

Acciones

Ataque múltiple. El djinn realiza tres ataques con su cimitarra.

Cimitarra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +9 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 12 (2d6 + 5) de daño cortante más 3 (1d6) de daño de relámpago o de trueno (a elección del djinn).

Crear torbellino. Un torbellino se forma mágicamente en un cilindro de 1,5 m de radio y 9 m de altura en un punto que el djinn pueda ver a 36 m o menos de él. Este fenómeno durará mientras el djinn mantenga la concentración (como si se concentrara en un conjuro). Cualquier criatura (salvo el djinn) que entre en el torbellino deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 18 o quedará apresado por este. Como acción, el djinn puede mover el torbellino hasta 18 m y cualquier criatura apresada por este se moverá con él. El torbellino desaparecerá si el djinn lo pierde de vista.

Una criatura puede utilizar su acción para intentar liberarse a sí misma o a otra criatura apresada por el torbellino si supera una prueba de Fuerza con CD 18. Si tiene éxito, la criatura ya no estará apresada y se desplazará al espacio más cercano situado en el exterior del torbellino.

Ifrit

Elemental Grande, legal malvado

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 200 (16d10 + 112)

Velocidad: 12 m, volar 18 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	12 (+1)	24 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Int +7, Sab +6, Car +7

Inmunidad a daño: fuego

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 12

Idiomas: ígneo

Desafío: 11 (7200 PX)

Fallecimiento Elemental. Si el ifrit muere, su cuerpo se desintegrará en un estallido de fuego y una nube de humo, quedando en su lugar únicamente el equipo que llevara o vistiera.

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica innata del ifrit es el Carisma (CD de salvación de conjuros 15, +7 a impactar con ataques de conjuro). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *detectar magia*

3/día cada uno: *agrandar/reducir*, *don de lenguas*

1/día cada uno: *conjurar elemental* (solo elemental de fuego), *desplazamiento entre planos*, *forma gaseosa*, *imagen mayor*, *invisibilidad*, *muro de fuego*

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Acciones

Ataque múltiple. El ifrit realiza dos ataques con su cimitarra o usa arrojar llama dos veces.

Cimitarra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +10 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d6 + 6) de daño cortante más 7 (2d6) de daño de fuego.

Arrojar llama. *Ataque de conjuro a distancia:* +7 a impactar, alcance 36 m, un objetivo. *Impacto:* 17 (5d6) de daño de fuego.

Gigantes

Gigante de escarcha

Gigante Enorme, neutral malvado

Clase de Armadura: 15 (armadura de retazos)

Puntos de golpe: 138 (12d12 + 60)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	9 (−1)	21 (+5)	9 (−1)	10 (+0)	12 (+1)

Tiradas de salvación: Con +8, Sab +3, Car +4

Habilidades: Atletismo +9, Percepción +3

Inmunidad a daño: frío

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: gigante

Desafío: 8 (3900 PX)

Acciones

Ataque múltiple. El gigante realiza dos ataques con su hacha a dos manos.

Hacha a dos manos. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +9 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 25 (3d12 + 6) de daño cortante.

Piedra. *Ataque con arma a distancia:* +9 a impactar, alcance 18/72 m, un objetivo. *Impacto:* 28 (4d10 + 6) de daño contundente.

Gigante de fuego

Gigante Enorme, legal malvado

Clase de Armadura: 18 (armadura de placas)

Puntos de golpe: 162 (13d12 + 78)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
25 (+7)	9 (−1)	23 (+6)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)

Tiradas de salvación: Des +3, Con +10, Car +5

Habilidades: Atletismo +11, Percepción +6

Inmunidad a daño: fuego

Sentidos: Percepción pasiva 16

Idiomas: gigante

Desafío: 9 (5000 PX)

Acciones

Ataque múltiple. El gigante realiza dos ataques con su espadón.

Espadón. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +11 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 28 (6d6 + 7) de daño cortante.

Piedra. *Ataque con arma a distancia:* +11 a impactar, alcance 18/72 m, un objetivo. *Impacto:* 29 (4d10 + 7) de daño contundente.

Gigante de las colinas

Gigante Enorme, caótico malvado

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 105 (10d12 + 40)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	8 (−1)	19 (+4)	5 (−3)	9 (−1)	6 (−2)

Habilidades: Percepción +2

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: gigante

Desafío: 5 (1800 PX)

Acciones

Ataque múltiple. El gigante realiza dos ataques con su garrote grande.

Garrote grande. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +8 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 18 (3d8 + 5) de daño contundente.

Piedra. *Ataque con arma a distancia:* +8 a impactar, alcance 18/72 m, un objetivo. *Impacto:* 21 (3d10 + 5) de daño contundente.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Gigante de las nubes

Gigante Enorme, neutral bueno (50 %) o neutral malvado (50 %)

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 200 (16d12 + 96)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
27 (+8)	10 (+0)	22 (+6)	12 (+1)	16 (+3)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Con +10, Sab +7, Car +7

Habilidades: Percepción +7, Perspicacia +7

Sentidos: Percepción pasiva 17

Idiomas: común, gigante

Desafío: 9 (5000 PX)

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica innata del gigante es el Carisma. Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *detectar magia*, *luz*, *nube de oscurecimiento*

3/día cada uno: *caída de pluma*, *paso brumoso*, *telequinesis*, *volar*

1/día cada uno: *controlar el clima*, *forma gaseosa*

Olfato Agudo. El gigante tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del olfato.

Acciones

Ataque múltiple. El gigante realiza dos ataques con su lucero del alba.

Lucero del alba. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +12 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 21 (3d8 + 8) de daño perforante.

Piedra. *Ataque con arma a distancia:* +12 a impactar, alcance 18/72 m, un objetivo. *Impacto:* 30 (4d10 + 8) de daño contundente.

Gigante de las tormentas

Gigante Enorme, caótico bueno

Clase de Armadura: 16 (cota de escamas)

Puntos de golpe: 230 (20d12 + 100)

Velocidad: 15 m, nadar 15 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
29 (+9)	14 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)

Tiradas de salvación: Fue +14, Con +10, Sab +9, Car +9

Habilidades: Atletismo +14, Conocimiento Arcano +8, Historia +8, Percepción +9

Resistencia a daño: frío

Inmunidad a daño: relámpago, trueno

Sentidos: Percepción pasiva 19

Idiomas: común, gigante

Desafío: 13 (10 000 PX)

Anfibio. El gigante puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica innata del gigante es el Carisma (CD de salvación de conjuros 17). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *caída de pluma*, *detectar magia*, *levitar, luz*

3/día cada uno: *controlar el clima*, *respirar bajo el agua*

Acciones

Ataque múltiple. El gigante realiza dos ataques con su espadón.

Espadón. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +14 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 30 (6d6 + 9) de daño cortante.

Piedra. *Ataque con arma a distancia:* +14 a impactar, alcance 18/72 m, un objetivo. *Impacto:* 35 (4d12 + 9) de daño contundente.

Relámpago (recarga 5–6). El gigante lanza un relámpago mágico hacia un punto a 150 m o menos que pueda ver. Todas las criaturas a 3 m o menos de ese punto deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 17; sufrirán 54 (12d8) de daño de relámpago si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Gigante de piedra

Gigante Enorme, neutral

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 126 (11d12 + 55)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	15 (+2)	20 (+5)	10 (+0)	12 (+1)	9 (−1)

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Tiradas de salvación: Des +5, Con +8, Sab +4

Habilidades: Atletismo +12, Percepción +4

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 14

Idiomas: gigante

Desafío: 7 (2900 PX)

Camuflarse en la Piedra. El gigante tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) realizadas para esconderse en terrenos rocosos.

Acciones

Ataque múltiple. El gigante realiza dos ataques con su garrote grande.

Garrote grande. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +9 a impactar, alcance 4,5 m, un objetivo. *Impacto:* 19 (3d8 + 6) de daño contundente.

Piedra. *Ataque con arma a distancia:* +9 a impactar, alcance 18/72 m, un objetivo. *Impacto:* 28 (4d10 + 6) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 17 o será derribada.

Reacciones

Atrapar rocas. Si se lanza una roca u otro objeto similar contra el gigante, este puede atrapar el proyectil si supera una tirada de salvación de Destreza con CD 10, evitando sufrir el daño contundente del impacto.

Gnoll

Humanoide Mediano (gnoll), caótico malvado

Clase de Armadura: 15 (armadura de pieles, escudo)

Puntos de golpe: 22 (5d8)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	6 (−2)	10 (+0)	7 (−2)

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: gnoll

Desafío: 1/2 (100 PX)

Rabia. Si el gnoll reduce a 0 los puntos de golpe de una criatura con un ataque cuerpo a cuerpo en su turno, puede utilizar una acción adicional para moverse hasta la mitad de su velocidad y realizar un ataque de mordisco.

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. *Impacto:* 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

Lanza. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +4 a impactar, alcance 1,5 m o 6/18 m a distancia, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante o 6 (1d8 + 2) de daño perforante si se usa a dos manos en un ataque cuerpo a cuerpo.

Arco largo. *Ataque con arma a distancia:* +3 a impactar, alcance 45/180 m, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d8 + 1) de daño perforante.

Gnomo de las profundidades (svirfneblin)

Humanoide Pequeño (gnomo), neutral bueno

Clase de Armadura: 15 (camisa de malla)

Puntos de golpe: 16 (3d6 + 6)

Velocidad: 6 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	9 (−1)

Habilidades: Investigación +3, Percepción +2, Sigilo +4

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 12

Idiomas: gnomo, infracomún, terrano

Desafío: 1/2 (100 PX)

Astucia Gnoma. El gnomo tiene ventaja en las tiradas de salvación de Inteligencia, Sabiduría y Carisma contra magia.

Camuflarse en la Piedra. El gnomo tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) realizadas para esconderse en terrenos rocosos.

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica innata del gnomo es la Inteligencia (CD de salvación de conjuros 11). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *indetectable* (solo lanzador)

1/día cada uno: *contorno borroso*, *disfrazarse*, *sordera/ceguera*

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Acciones

Pico de guerra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d8 + 2) de daño perforante.

Dardo envenenado. *Ataque con arma a distancia:* +4 a impactar, alcance 9/36 m, una criatura. Impacto: 4 (1d4 + 2) de daño perforante y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 12 o quedará envenenado durante 1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Goblin

Humanoide Pequeño (trasgo), neutral malvado

Clase de Armadura: 15 (armadura de cuero, escudo)

Puntos de golpe: 7 (2d6)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (−1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (−1)	8 (−1)

Habilidades: Sigilo +6

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 9

Idiomas: común, goblin

Desafío: 1/4 (50 PX)

Huida Veloz. En cada uno de sus turnos, el goblin puede usar las acciones de destrabarse o esconderse como acción adicional.

Acciones

Cimitarra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño cortante.

Arco corto. *Ataque con arma a distancia:* +4 a impactar, alcance 24/96 m, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Gólems

Gólem de arcilla

Autómata Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 133 (14d10 + 56)

Velocidad: 6 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	9 (−1)	18 (+4)	3 (−4)	8 (−1)	1 (−5)

Inmunidad a daño: ácido, psíquico, veneno; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos con armas que no sean de adamantina

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, envenenado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 9

Idiomas: entiende los idiomas de su creador, pero no puede hablar

Desafío: 9 (5000 PX)

Absorción de Ácido. Siempre que reciba daño de ácido, el gólem no sufre ese daño y recupera una cantidad de puntos de golpe igual al daño de ácido infligido.

Armas Mágicas. Los ataques con arma del gólem son mágicos.

Berserk. Si el gólem empieza su turno con 60 puntos de golpe o menos, 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, dando preferencia a los que son más pequeños que él. Una vez el gólem ha entrado en estado berserk, seguirá bajo sus efectos hasta que sea destruido o recupere todos sus puntos de golpe.

Forma Inmutable. El gólem es inmune a cualquier conjuro o efecto que fuera a alterar su 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. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +8 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 16 (2d10 + 5) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 15 o sus puntos de golpe máximos se reducirán en una cantidad igual al daño recibido. El objetivo muere si este ataque reduce sus puntos de golpe máximos a 0. Esta reducción

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

permanece hasta que sea eliminada mediante un conjuro *restablecimiento mayor* u otro efecto mágico.

Acelerar (recarga 5–6). Hasta el final de su siguiente turno, el gólem obtiene mágicamente un bonificador de +2 a su CA, ventaja en tiradas de salvación de Destreza y la capacidad de realizar su golpe como acción adicional.

Gólem de carne

Autómata Mediano, neutral

Clase de Armadura: 9

Puntos de golpe: 93 (11d8 + 44)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	9 (−1)	18 (+4)	6 (−2)	10 (+0)	5 (−3)

Inmunidad a daño: relámpago, veneno; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos con armas que no sean de adamantina

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, envenenado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: entiende los idiomas de su creador, pero no puede hablar

Desafío: 5 (1800 PX)

Absorción de Relámpago. Siempre que reciba daño de relámpago, el gólem no sufre ese daño y recupera una cantidad de puntos de golpe igual al daño de relámpago infligido.

Armas Mágicas. Los ataques con arma del gólem son mágicos.

Aversión al Fuego. Si el gólem recibe daño de fuego, tendrá desventaja en las tiradas de ataque y en las pruebas de característica hasta el final de su siguiente turno.

Berserk. Si el gólem empieza su turno con 40 puntos de golpe o menos, 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, dando preferencia a los que son más pequeños que él. Una vez el gólem ha entrado en estado berserk, seguirá bajo sus efectos hasta que sea destruido o recupere todos sus puntos de golpe.

Si el creador del gólem está a 18 m o menos de este, podrá intentar calmarlo hablando convincentemente y con firmeza. El gólem deberá ser capaz de oír a su creador, que tendrá que utilizar una acción para realizar una prueba de Carisma (Persuasión) con CD 15. Si tiene éxito, el gólem dejará de estar en estado berserk, pero si este vuelve a recibir daño mientras tenga 40 puntos de golpe o menos, podría volver a verse poseído por la furia berserk.

Forma Inmutable. El gólem es inmune a cualquier conjuro o efecto que fuera a alterar su 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. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d8 + 4) de daño contundente.

Gólem de hierro

Autómata Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 20 (armadura natural)

Puntos de golpe: 210 (20d10 + 100)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
24 (+7)	9 (−1)	20 (+5)	3 (−4)	11 (+0)	1 (−5)

Inmunidad a daño: fuego, psíquico, veneno; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos con armas que no sean de adamantina

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, envenenado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: entiende los idiomas de su creador, pero no puede hablar

Desafío: 16 (15 000 PX)

Absorción de Fuego. Siempre que reciba daño de fuego, el gólem no sufre ese daño y recupera una cantidad de puntos de golpe igual al daño de fuego infligido.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Armas Mágicas. Los ataques con arma del gólem son mágicos.

Forma Inmutable. El gólem es inmune a cualquier conjuro o efecto que fuera a alterar su 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 cuerpo a cuerpo.

Espada. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +13 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 23 (3d10 + 7) de daño cortante.

Golpe. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +13 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 20 (3d8 + 7) de daño contundente.

Aliento venenoso (recarga 6). El gólem exhala gas venenoso en un cono de 4,5 m. Todas las criaturas situadas en la zona deberán hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 19; sufrirán 45 (10d8) de daño de veneno si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Gólem de piedra

Autómata Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 178 (17d10 + 85)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	9 (−1)	20 (+5)	3 (−4)	11 (+0)	1 (−5)

Inmunidad a daño: psíquico, veneno; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos con armas que no sean de adamantina

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, envenenado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: entiende los idiomas de su creador, pero no puede hablar

Desafío: 10 (5900 PX)

Armas Mágicas. Los ataques con arma del gólem son mágicos.

Forma Inmutable. El gólem es inmune a cualquier conjuro o efecto que fuera a alterar su 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. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +10 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 19 (3d8 + 6) de daño contundente.

Ralentizar (recarga 5–6). El gólem hace objetivo a una o más criaturas que pueda ver a 3 m o menos de él. Cada objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Sabiduría con CD 17 contra este efecto mágico. Si la falla, no podrá llevar a cabo reacciones, su velocidad se reducirá a la mitad y no podrá realizar más de un ataque en su turno. Además, podrá realizar una acción o una acción adicional durante su turno, pero no ambas. Estos efectos duran 1 minuto. Un objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Gorgon

Monstruosidad Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)

Puntos de golpe: 114 (12d10 + 48)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	11 (+0)	18 (+4)	2 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Habilidades: Percepción +4

Inmunidad a estados: petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 14

Idiomas: —

Desafío: 5 (1800 PX)

Carga Pisoteadora. Si el gorgon se mueve al menos 6 m en línea recta hacia una criatura y luego impacta a esa criatura con un ataque de cornada durante el mismo turno, el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 16 o será derribado. Si el objetivo está derribado, el gorgon puede hacer un ataque con sus cascos contra él como acción adicional.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Acciones

Cascos. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +8 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 16 (2d10 + 5) de daño contundente.

Cornada. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +8 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 18 (2d12 + 5) de daño perforante.

Aliento petrificador (recarga 5–6). El gorgon exhala gas petrificador en un cono de 9 m. Todas las criaturas situadas en esa zona deberán superar una tirada de salvación de Constitución con CD 13. Si la fallan, empezarán a convertirse en piedra y quedarán apresadas. Un objetivo apresado deberá repetir la tirada de salvación al final de su siguiente turno. Si la supera, el efecto acabará. Si falla, el objetivo quedará petrificado hasta que lo liberen con el conjuro *restablecimiento mayor* u otro efecto mágico.

Grick

Monstruosidad Mediana, neutral

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 27 (6d8)

Velocidad: 9 m, trepar 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	3 (−4)	14 (+2)	5 (−3)

Resistencia a daño: contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 12

Idiomas: —

Desafío: 2 (450 PX)

Camuflarse en la Piedra. El grick tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) realizadas para esconderse en terrenos rocosos.

Acciones

Ataque múltiple. El grick realiza un ataque con sus tentáculos. Si este impacta, puede llevar a cabo un ataque con su pico contra el mismo objetivo.

Pico. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Tentáculos. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 9 (2d6 + 2) de daño cortante.

Grifo

Monstruosidad Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 59 (7d10 + 21)

Velocidad: 9 m, volar 24 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	2 (−4)	13 (+1)	8 (−1)

Habilidades: Percepción +5

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 15

Idiomas: —

Desafío: 2 (450 PX)

Vista Aguda. El grifo tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.

Acciones

Ataque múltiple. El grifo realiza dos ataques: uno con su pico y otro con sus garras.

Garras. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6 + 4) de daño cortante.

Pico. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d8 + 4) de daño perforante.

Grimlock

Humanoide Mediano (grimlock), neutral malvado

Clase de Armadura: 11

Puntos de golpe: 11 (2d8 + 2)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	9 (−1)	8 (−1)	6 (−2)

Habilidades: Atletismo +5, Percepción +3, Sigilo +3

Inmunidad a estados: cegado

Sentidos: visión ciega 9 m o 3 m si está ensordecido (ciego más allá de este radio), Percepción pasiva 13

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Idiomas: infracomún

Desafío: 1/4 (50 PX)

Camuflarse en la Piedra. El grimlock tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) realizadas para esconderse en terrenos rocosos.

Oído y Olfato Agudos. El grimlock tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del oído o del olfato.

Sentidos de Ciego. El grimlock perderá su visión ciega si está ensordecido y no puede usar el olfato.

Acciones

Garrote de hueso con pinchos. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d4 + 3) de daño contundente más 2 (1d4) de daño perforante.

Guardián escudo

Autómata Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 142 (15d10 + 60)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	8 (−1)	18 (+4)	7 (−2)	10 (+0)	3 (−4)

Sentidos: visión ciega 3 m, visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 10

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, envenenado, hechizado, paralizado

Idiomas: entiende las órdenes recibidas en cualquier idioma, pero no puede hablar

Desafío: 7 (2900 PX)

Almacenar Conjuros. El lanzador de conjuros que porte el amuleto podrá hacer que el guardián escudo almacene un conjuro de nivel 4 o menos. Para ello, el portador deberá lanzar el conjuro sobre el guardián. Este conjuro, en vez de tener efecto, se almacenará en él. Cuando el portador se lo ordene o se produzca una situación que este haya indicado de antemano, el guardián lanzará el conjuro almacenado. Utilizará los parámetros definidos por el lanzador original y no requerirá componentes. Si se lanza el conjuro o se almacena uno nuevo, el conjuro original se perderá.

Regeneración. El guardián escudo recupera 10 puntos de golpe al principio de su turno si tiene al menos 1.

Vínculo. El guardián escudo 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. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6 + 4) de daño contundente.

Reacciones

Escudar. Cuando una criatura realice un ataque contra el portador del amuleto del guardián y ambos estén a 1,5 m o menos el uno del otro, el guardián dará al portador un bonificador de +2 a su CA.

Guiverno

Dragón Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 110 (13d10 + 39)

Velocidad: 6 m, volar 24 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	5 (−3)	12 (+1)	6 (−2)

Habilidades: Percepción +4

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 14

Idiomas: —

Desafío: 6 (2300 PX)

Acciones

Ataque múltiple. El guiverno realiza dos ataques: uno con su mordisco y otro con su aguijón. Mientras esté volando, puede utilizar sus garras en lugar de uno de los dos ataques.

Aguijón. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 3 m, una criatura. *Impacto:*

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

11 (2d6 + 4) de daño perforante. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 15; sufrirá 24 (7d6) de daño de veneno si la falla o la mitad del daño si la supera.

Garras. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 13 (2d8 + 4) de daño cortante.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 3 m, una criatura. *Impacto:* 11 (2d6 + 4) de daño perforante.

Gules

Ghast

Muerto viviente Mediano, caótico malvado

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 36 (8d8)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	17 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	8 (−1)

Resistencia a daño: necrótico

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: cansancio, envenenado, hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: común

Desafío: 2 (450 PX)

Desafiar la Expulsión. El ghast y todos los gules que estén a 9 m o menos de él tienen ventaja en las tiradas de salvación contra efectos que expulsen muertos vivientes.

Hedor. Cualquier criatura que empiece su turno a 1,5 m o menos del ghast deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 10 o quedará envenenada hasta el principio de su siguiente turno. Si la supera, será inmune al hedor del ghast durante 24 horas.

Acciones

Garras. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6 + 3) de daño cortante. Si el objetivo es una criatura que no sea un muerto viviente, deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 10 o quedará paralizado durante 1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. *Impacto:* 12 (2d8 + 3) de daño perforante.

Gul

Muerto viviente Mediano, caótico malvado

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 22 (5d8)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	7 (−2)	10 (+0)	6 (−2)

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: cansancio, envenenado, hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: común

Desafío: 1 (200 PX)

Acciones

Garras. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 7 (2d4 + 2) de daño cortante. Si el objetivo es una criatura que no sea un elfo o un muerto viviente, deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 10 o quedará paralizado durante 1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +2 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. *Impacto:* 9 (2d6 + 2) de daño perforante.

Gusano púrpura

Monstruosidad Gargantuesca, sin alineamiento

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 247 (15d20 + 90)

Velocidad: 15 m, excavar 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
28 (+9)	7 (−2)	22 (+6)	1 (−5)	8 (−1)	4 (−3)

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Tiradas de salvación: Con +11, Sab +4

Sentidos: sentir vibraciones 18 m, visión ciega 9 m, Percepción pasiva 9

Idiomas: —

Desafío: 15 (13 000 PX)

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 dos ataques: uno con su mordisco y otro con su aguijón.

Aguijón de la cola. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +9 a impactar, alcance 3 m, una criatura. *Impacto:* 19 (3d6 + 9) de daño perforante y el objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 19; sufrirá 42 (12d6) de daño de veneno si la falla o la mitad del daño si la supera.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +9 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 22 (3d8 + 9) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, deberá superar una tirada de salvación de Destreza con CD 19 o será engullida por el gusano. Una criatura engullida estará apresada y cegada, tendrá cobertura completa contra los ataques y otros efectos fuera del gusano y recibirá 21 (6d6) de daño de ácido al principio de cada uno de los turnos del gusano.

Si el gusano sufre 30 de daño o más 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 derribadas en un espacio a 3 m o menos del gusano. Si el gusano muere, una criatura engullida dejará de estar apresada por él y podrá gastar 6 m de movimiento para escapar del cadáver, del que saldrá derribada.

Monstruos (H)

Hidra

Monstruosidad Enorme, sin alineamiento

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 172 (15d12 + 75)

Velocidad: 9 m, nadar 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	12 (+1)	20 (+5)	2 (−4)	10 (+0)	7 (−2)

Habilidades: Percepción +6

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 16

Idiomas: —

Desafío: 8 (3900 PX)

Aguantar la Respiración. La hidra puede aguantar la respiración durante 1 hora.

Cabezas Reactivas. Por cada cabeza que tenga por encima 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. Mientras tenga más de una cabeza, la hidra tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar los estados de asustado, aturdido, cegado, ensordecido, hechizado e inconsciente.

Si la hidra recibe 25 o más de daño en un solo turno, pierde una de sus cabezas. Si todas las cabezas mueren, la hidra muere.

Al final de su turno, a la hidra le crecen dos cabezas por cada cabeza que muriese desde su último turno, a menos que haya recibido daño de fuego desde su último turno. La hidra recupera 10 puntos de golpe por cada cabeza que le vuelva a crecer.

Vigilante. Cuando la hidra duerme, al menos una de sus cabezas está despierta.

Acciones

Ataque múltiple. La hidra realiza un ataque de mordisco por cada cabeza que tenga.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +8 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 10 (1d10 + 5) de daño perforante.

Hipogrifo

Monstruosidad Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 11

Puntos de golpe: 19 (3d10 + 3)

Velocidad: 12 m, volar 18 m

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	2 (−4)	12 (+1)	8 (−1)

Habilidades: Percepción +5

Sentidos: Percepción pasiva 15

Idiomas: —

Desafío: 1 (200 PX)

Vista Aguda. El hipogrifo tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.

Acciones

Ataque múltiple. El hipogrifo realiza dos ataques: uno con su pico y uno con sus garras.

Garras. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6 + 3) de daño cortante.

Pico. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d10 + 3) de daño perforante.

Hobgoblin

Humanoide Mediano (trasgo), legal malvado

Clase de Armadura: 18 (cota de malla, escudo)

Puntos de golpe: 11 (2d8 + 2)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	9 (−1)

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: común, goblin

Desafío: 1/2 (100 PX)

Ventaja Marcial. Una vez por turno, el hobgoblin puede infligir 7 (2d6) de daño adicional a una criatura a la que impacte con un ataque con arma si dicha criatura está a 1,5 m o menos de un aliado del hobgoblin que no esté incapacitado.

Acciones

Espada larga. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d8 + 1) de daño cortante o 6 (1d10 + 1) de daño cortante si se usa a dos manos.

Arco largo. *Ataque con arma a distancia:* +3 a impactar, alcance 45/180 m, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d8 + 1) de daño perforante.

Hombre lagarto

Humanoide Mediano (hombre lagarto), neutral

Clase de Armadura: 15 (armadura natural, escudo)

Puntos de golpe: 22 (4d8 + 4)

Velocidad: 9 m, nadar 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	7 (−2)	12 (+1)	7 (−2)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +4, Supervivencia +5

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: dracónico

Desafío: 1/2 (100 PX)

Aguantar la Respiración. El hombre lagarto puede aguantar la respiración durante 15 minutos.

Acciones

Ataque múltiple. El hombre lagarto realiza dos ataques cuerpo a cuerpo, cada uno con un arma distinta.

Escudo con pinchos. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Garrote pesado. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño contundente.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Jabalina. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +4 a impactar, alcance 1,5 m o 9/36 m a distancia, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Homúnculo

Autómata Diminuto, neutral

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 5 (2d4)

Velocidad: 6 m, volar 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
4 (−3)	15 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	7 (−2)

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado, hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: entiende los idiomas de su creador, pero no puede hablar

Desafío: 0 (10 PX)

Enlace Telepático. Mientras el homúnculo esté en el mismo plano de existencia que su dueño, puede transmitirle mágicamente lo que detecta y ambos pueden comunicarse telepáticamente.

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. *Impacto:* 1 de daño perforante y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 10 o quedará envenenado durante 1 minuto. Si la falla por 5 o más, quedará envenenado durante 5 (1d10) minutos en lugar de solo 1 y estará inconsciente mientras esté envenenado de esta forma.

Hongos

Chillón

Planta Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 5

Puntos de golpe: 13 (3d8)

Velocidad: 0 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (−5)	1 (−5)	10 (+0)	1 (−5)	3 (−4)	1 (−5)

Inmunidad a estados: asustado, cegado, ensordecido

Sentidos: visión ciega 9 m (ciego más allá de este radio), Percepción pasiva 6

Idiomas: —

Desafío: 0 (10 PX)

Apariencia Falsa. Mientras el chillón permanezca inmóvil, no se le podrá distinguir de un hongo normal y corriente.

Reacciones

Chillar. Cuando una criatura o una luz brillante esté a 9 m o menos del chillón, este emitirá un grito que se puede oír en un radio de 90 m. Seguirá chillando mientras la perturbación permanezca dentro del radio estipulado y durante 1d4 turnos del chillón después de que esto deje de suceder.

Hongo violeta

Planta Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 5

Puntos de golpe: 18 (4d8)

Velocidad: 1,5 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (−4)	1 (−5)	10 (+0)	1 (−5)	3 (−4)	1 (−5)

Inmunidad a estados: asustado, cegado, ensordecido

Sentidos: visión ciega 9 m (ciego más allá de este radio), Percepción pasiva 6

Idiomas: —

Desafío: 1/4 (50 PX)

Apariencia Falsa. Mientras el hongo violeta permanezca inmóvil, no se le podrá distinguir de un hongo normal y corriente.

Acciones

Ataque múltiple. El hongo realiza 1d4 ataques con su toque putrefacto.

Toque putrefacto. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +2 a impactar, alcance 3 m, una criatura. *Impacto:* 4 (1d8) de daño necrótico.

Monstruos (K)

Kobold

Humanoide Pequeño (kobold), legal malvado

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 5 (2d6 − 2)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (−2)	15 (+2)	9 (−1)	8 (−1)	7 (−2)	8 (−1)

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 8

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 1/8 (25 PX)

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 está incapacitado.

Sensibilidad a la Luz Solar. Bajo la luz del sol, el kobold tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.

Acciones

Daga. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

Honda. *Ataque con arma a distancia:* +4 a impactar, alcance 9/36 m, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4 + 2) de daño contundente.

Kraken

Monstruosidad Gargantuesca (titán), caótica malvada

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 472 (27d20 + 189)

Velocidad: 6 m, nadar 18 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
30 (+10)	11 (+0)	25 (+7)	22 (+6)	18 (+4)	20 (+5)

Tiradas de salvación: Fue +17, Des +7, Con +14, Int +13, Sab +11

Inmunidad a daño: relámpago; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a estados: asustado, paralizado

Sentidos: visión verdadera 36 m, Percepción pasiva 14

Idiomas: entiende abisal, celestial, infernal y primordial pero no puede hablar, telepatía 36 m

Desafío: 23 (50 000 PX)

Anfibio. El kraken puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Libertad de Movimiento. El kraken ignora el terreno difícil y los efectos mágicos no pueden reducir su velocidad o hacer que sea apresado. Además, puede gastar 1,5 m de su movimiento para escapar de cualquier atadura no mágica o de un agarre.

Monstruo de Asedio. El kraken inflige el doble de daño a objetos y estructuras.

Acciones

Ataque múltiple. El kraken realiza tres ataques con sus tentáculos. Puede sustituir cada uno por su acción de lanzar.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +17 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 23 (3d8 + 10) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña agarrada por el kraken, la engullirá y el agarre terminará. La criatura engullida estará apresada y cegada, tendrá cobertura completa contra los ataques y otros efectos fuera del kraken y recibirá 42 (12d6) de daño de ácido al principio de cada uno de los turnos del kraken.

Si el kraken sufre 50 de daño o más 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 derribadas en un espacio a 3 m o menos del kraken. Si el kraken muere, una criatura engullida dejará de estar apresada por él y podrá gastar 4,5 m de movimiento para escapar del cadáver, del que saldrá derribada.

Tentáculo. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +17 a impactar, alcance 9 m, un objetivo. *Impacto:* 20 (3d6 + 10) de daño contundente y el objetivo quedará agarrado (CD 18 para escapar). Hasta que el agarre termine, el objetivo estará apresado. El kraken tiene diez tentáculos y cada uno puede agarrar a un objetivo.

Lanzar. El kraken lanza a una criatura Grande o más pequeña que tenga agarrada o un objeto sujetado de esas dimensiones hasta 18 m en una dirección aleatoria; si es una criatura, caerá derribada. Si el objetivo arrojado se golpea contra una superficie sólida, recibirá 3 (1d6) de daño contundente por cada 3 m que haya recorrido. Si el objetivo choca contra otra criatura, esta deberá superar una tirada de salvación de Destreza con CD 18 o sufrirá el mismo daño y será derribada.

Tormenta de relámpagos. El kraken crea mágicamente tres relámpagos, cada uno de los cuales impacta a un objetivo que esté a 36 m o menos del kraken y este pueda ver. Cada objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 23; sufrirá 22 (4d10) de daño de relámpago si la falla o la mitad del daño si la supera.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Acciones legendarias

El kraken puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. El kraken recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Ataque de tentáculo o lanzar. El kraken realiza un ataque con uno de sus tentáculos o usa lanzar.

Tormenta de relámpagos (cuesta 2 acciones). El kraken utiliza su tormenta de relámpagos.

Nube de tinta (cuesta 3 acciones). Si está bajo el agua, el kraken expulsa una nube de tinta en un radio de 18 m. La nube se propaga más allá de las esquinas y la zona está muy oscura para cualquier criatura excepto el kraken. Todas las criaturas que terminen su turno ahí (excepto el kraken) deberán hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 23; sufrirán 16 (3d10) de daño de veneno si la fallan o la mitad del daño si la superan. Una corriente fuerte dispersará la nube. En caso contrario, esta desaparecerá al final del siguiente turno del kraken.

Monstruos (L)

Lacero

Monstruosidad Grande, neutral malvada

Clase de Armadura: 20 (armadura natural)

Puntos de golpe: 93 (11d10 + 33)

Velocidad: 3 m, trepar 3 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	8 (−1)	17 (+3)	7 (−2)	16 (+3)	6 (−2)

Habilidades: Percepción +6, Sigilo +5

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 16

Idiomas: —

Desafío: 5 (1800 PX)

Apariencia Falsa. Mientras el lacero permanezca inmóvil, no se le podrá distinguir de una formación rocosa normal y corriente de una cueva, como una estalagmita.

Trepar cual Arácnido. El lacero puede trepar por superficies difíciles e incluso recorrer techos boca abajo sin tener que realizar pruebas de característica.

Zarcillos Prensiles. El lacero puede tener hasta seis zarcillos al mismo tiempo. Pueden ser atacados y cada uno de ellos tiene una CA de 20, 10 puntos de golpe e inmunidad al daño psíquico y de veneno. Destruir un zarcillo no inflige daño al lacero, que puede crear otro que lo reemplace durante su siguiente turno. Una criatura puede romper un zarcillo si utiliza una acción y supera una prueba de Fuerza con CD 15.

Acciones

Ataque múltiple. El lacero realiza cuatro ataques con sus zarcillos, utiliza atraer y lleva a cabo un ataque con su mordisco.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 22 (4d8 + 4) de daño perforante.

Zarcillo. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 15 m, una criatura. *Impacto:* El objetivo quedará agarrado (CD 15 para escapar). Hasta que el agarre termine, el objetivo estará apresado y tendrá desventaja en las tiradas de salvación y pruebas de Fuerza. Mientras ocurra esto, el lacero no podrá utilizar el mismo zarcillo con otro objetivo.

Atraer. El lacero arrastra a todas las criaturas que tenga agarradas hasta 7,5 m directamente hacia él.

Lamia

Monstruosidad Grande, caótica malvada

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 97 (13d10 + 26)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	16 (+3)

Habilidades: Engaño +7, Perspicacia +4, Sigilo +3

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 12

Idiomas: abisal, común

Desafío: 4 (1100 PX)

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica innata de la lamia es el Carisma (CD de salvación

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

de conjuros 13). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *disfrazarse* (cualquier forma humanoide), *imagen mayor*

3/día cada uno: *escudriñar*, *hechizar persona*, *imagen múltiple*, *sugestión*

1/día: *geas*

Acciones

Ataque múltiple. La lamia realiza dos ataques: uno con sus garras y otro con su daga o su toque embriagador.

Daga. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d4 + 3) de daño perforante.

Garras. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 14 (2d10 + 3) de daño cortante.

Toque embriagador. *Ataque de conjuro cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. *Impacto:* El objetivo quedará maldito mágicamente durante 1 hora. Hasta que la maldición termine, el objetivo tendrá desventaja en las tiradas de salvación de Sabiduría y en todas las pruebas de característica.

Licántropos

Hombre jabalí

Humanoide Mediano (humano, cambiaformas), neutral malvado

Clase de Armadura: 10 en forma humanoide, 11 (armadura natural) en formas de jabalí e híbrida

Puntos de golpe: 78 (12d8 + 24)

Velocidad: 9 m (12 m en forma de jabalí)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	8 (−1)

Habilidades: Percepción +2

Inmunidad a daño: contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos con armas que no sean de plata

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: común (no puede hablar en forma de jabalí)

Desafío: 4 (1100 PX)

Cambiaformas. El hombre jabalí puede usar su acción para polimorfarse en un híbrido humanoide-jabalí o en un jabalí, o para volver a su verdadera forma, la de humanoide. Su perfil, salvo por la CA, es el mismo en todas las formas. Cualquier equipo que vista o lleve no se transformará. Si muere, recuperará su verdadera forma.

Carga (solo en forma de jabalí o híbrida). Si el hombre jabalí se mueve al menos 4,5 m en línea recta hacia un objetivo y luego le impacta con su ataque de colmillos durante el mismo turno, el objetivo recibe 7 (2d6) de daño cortante adicional. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 13 o será derribada.

Incansable (se recarga tras un descanso corto o largo). Si el hombre jabalí recibe 14 de daño o menos y eso reduciría sus puntos de golpe a 0, en lugar de eso, se quedará a 1 punto de golpe.

Acciones

Ataque múltiple (solo en forma humanoide o híbrida). El hombre jabalí realiza dos ataques. Solo uno de ellos puede ser con los colmillos.

Colmillos (solo en forma de jabalí o híbrida). *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6 + 3) de daño cortante. Si el objetivo es un humanoide, deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 12 o sufrirá la maldición de la licantropía de los hombres jabalí.

Maza a dos manos (solo en forma humanoide o híbrida). *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6 + 3) de daño contundente.

Hombre lobo

Humanoide Mediano (humano, cambiaformas), caótico malvado

Clase de Armadura: 11 en forma humanoide, 12 (armadura natural) en formas de lobo e híbrida

Puntos de golpe: 58 (9d8 + 18)

Velocidad: 9 m (12 m en forma de lobo)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +3

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Inmunidad a daño: contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos con armas que no sean de plata

Sentidos: Percepción pasiva 14

Idiomas: común (no puede hablar en forma de lobo)

Desafío: 3 (700 PX)

Cambiaformas. El hombre lobo puede usar su acción para polimorfarse en un híbrido humanoide-lobo o en un lobo, o para volver a su verdadera forma, la de humanoide. Su perfil, salvo por la CA, es el mismo en todas las formas. Cualquier equipo que vista o lleve no se transformará. Si muere, recuperará su verdadera forma.

Oído y Olfato Agudos. El hombre lobo tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del oído o del olfato.

Acciones

Ataque múltiple (solo en forma humanoide o híbrida). El hombre lobo realiza dos ataques: dos con su lanza (forma humanoide), o uno con su mordisco y otro con sus garras (forma híbrida).

Garras (solo en forma híbrida). *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. *Impacto:* 7 (2d4 + 2) de daño cortante.

Mordisco (solo en forma de lobo o híbrida). *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d8 + 2) de daño perforante. Si el objetivo es un humanoide, deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 12 o sufrirá la maldición de la licantropía de los hombres lobo.

Lanza (solo en forma humanoide). *Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +4 a impactar, alcance 1,5 m o 6/18 m a distancia, una criatura. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante o 6 (1d8 + 2) de daño perforante si se usa a dos manos en un ataque cuerpo a cuerpo.

Hombre oso

Humanoide Mediano (humano, cambiaformas), neutral bueno

Clase de Armadura: 10 en forma humanoide, 11 (armadura natural) en formas de oso e híbrida

Puntos de golpe: 135 (18d8 + 54)

Velocidad: 9 m (12 m, trepar 9 m en formas de oso e híbrida)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Habilidades: Percepción +7

Inmunidad a daño: contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos con armas que no sean de plata

Sentidos: Percepción pasiva 17

Idiomas: común (no puede hablar en forma de oso)

Desafío: 5 (1800 PX)

Cambiaformas. El hombre oso puede usar su acción para polimorfarse en un híbrido humanoide-oso Grande, en un oso Grande, o para volver a su verdadera forma, la de humanoide. Su perfil, salvo por el tamaño y la CA, es el mismo en todas las formas. Cualquier equipo que vista o lleve no se transformará. Si muere, recuperará su verdadera forma.

Olfato Agudo. El hombre oso tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del olfato.

Acciones

Ataque múltiple. En forma de oso, el hombre oso realiza dos ataques con sus garras. En forma humanoide, hace dos ataques con su hacha a dos manos. En forma híbrida, puede atacar como un oso o como un humanoide.

Garra (solo en forma de oso o híbrida). *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d8 + 4) de daño cortante.

Hacha a dos manos (solo en forma humanoide o híbrida). *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 10 (1d12 + 4) de daño cortante.

Mordisco (solo en forma de oso o híbrida). *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 15 (2d10 + 4) de daño perforante. Si el objetivo es un humanoide, deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 14 o sufrirá la maldición de la licantropía de los hombres oso.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Hombre rata

Humanoide Mediano (humano, cambiaformas), legal malvado

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 33 (6d8 + 6)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	8 (−1)

Habilidades: Percepción +2, Sigilo +4

Inmunidad a daño: contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos con armas que no sean de plata

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m (solo en forma de rata), Percepción pasiva 12

Idiomas: común (no puede hablar en forma de rata)

Desafío: 2 (450 PX)

Cambiaformas. El hombre rata puede usar su acción para polimorfarse en un híbrido humanoide-rata o en una rata gigante, o para volver a su verdadera forma, la de humanoide. Su perfil, salvo por el tamaño, es el mismo en todas las formas. Cualquier equipo que vista o lleve no se transformará. Si muere, recuperará su verdadera forma.

Olfato Agudo. El hombre rata tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del olfato.

Acciones

Ataque múltiple (solo en forma humanoide o híbrida). El hombre rata realiza dos ataques. Solo uno de ellos puede ser un mordisco.

Espada corta (solo en forma humanoide o híbrida). *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Mordisco (solo en forma de rata o híbrida). *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4 + 2) de daño perforante. Si el objetivo es un humanoide, deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 11 o sufrirá la maldición de la licantropía de los hombres rata.

Ballesta de mano (solo en forma humanoide o híbrida). *Ataque con arma a distancia:* +4 a impactar, alcance 9/36 m, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Hombre tigre

Humanoide Mediano (humano, cambiaformas), neutral

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 120 (16d8 + 48)

Velocidad: 9 m (12 m en forma de tigre)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Habilidades: Percepción +5, Sigilo +4

Inmunidad a daño: contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos con armas que no sean de plata

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 15

Idiomas: común (no puede hablar en forma de tigre)

Desafío: 4 (1100 PX)

Cambiaformas. El hombre tigre puede usar su acción para polimorfarse en un híbrido humanoide-tigre o en un tigre, o para volver a su verdadera forma, la de humanoide. Su perfil, salvo por el tamaño, es el mismo en todas las formas. Cualquier equipo que vista o lleve no se transformará. Si muere, recuperará su verdadera forma.

Abalanzarse (solo en forma de tigre o híbrida). Si el hombre tigre se mueve al menos 4,5 m en línea recta hacia una criatura y luego impacta a esa criatura con un ataque de garra durante el mismo turno, el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 14 o será derribado. Si el objetivo está derribado, el hombre tigre puede hacer un ataque de mordisco contra él como acción adicional.

Oído y Olfato Agudos. El hombre tigre tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del oído o del olfato.

Acciones

Ataque múltiple (solo en forma humanoide o híbrida). En forma humanoide, el hombre tigre realiza dos ataques con su cimitarra o dos ataques con su arco largo. En forma híbrida, puede atacar como un humanoide o hacer dos ataques con sus garras.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Cimitarra (solo en forma humanoide o híbrida). *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6 + 3) de daño cortante.

Garra (solo en forma de tigre o híbrida). *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8 + 3) de daño cortante.

Mordisco (solo en forma de tigre o híbrida). *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 8 (1d10 + 3) de daño perforante. Si el objetivo es un humanoide, deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 13 o sufrirá la maldición de la licantropía de los hombres tigre.

Arco largo (solo en forma humanoide o híbrida). *Ataque con arma a distancia:* +4 a impactar, alcance 45/180 m, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d8 + 2) de daño perforante.

Liche

Muerto viviente Mediano, cualquier alineamiento malvado

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 135 (18d8 + 54)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	16 (+3)	16 (+3)	20 (+5)	14 (+2)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Con +10, Int +12, Sab +9

Habilidades: Conocimiento Arcano +18, Historia +12, Percepción +9, Perspicacia +9

Resistencia a daño: frío, necrótico, relámpago

Inmunidad a daño: veneno; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, envenenado, hechizado, paralizado

Sentidos: visión verdadera 36 m, Percepción pasiva 19

Idiomas: común y hasta otros cinco idiomas

Desafío: 21 (33 000 PX)

Lanzamiento de Conjuros. El liche es un lanzador de conjuros de nivel 18. Su aptitud mágica es la Inteligencia (CD de salvación de conjuros 20, +12 a impactar con ataques de conjuro). Tiene los siguientes conjuros de mago preparados:

Trucos (a voluntad): *mano de mago*, *prestidigitación*, *rayo de escarcha*

Nivel 1 (4 espacios): *detectar magia*, *escudo*, *ola atronadora*, *proyectil mágico*

Nivel 2 (3 espacios): *detectar pensamientos*, *flecha ácida*, *imagen múltiple*, *invisibilidad*

Nivel 3 (3 espacios): *animar a los muertos*, *bola de fuego*, *contrahechizo*, *disipar magia*

Nivel 4 (3 espacios): *marchitar*, *puerta dimensional*

Nivel 5 (3 espacios): *escudriñar*, *nube aniquiladora*

Nivel 6 (1 espacio): *desintegrar*, *globo de invulnerabilidad*

Nivel 7 (1 espacio): *dedo de la muerte*, *desplazamiento entre planos*

Nivel 8 (1 espacio): *dominar monstruo*, *palabra de poder: aturdir*

Nivel 9 (1 espacio): *palabra de poder: matar*

Rejuvenecimiento. Si posee una filacteria y es destruido, el liche obtendrá un cuerpo nuevo al cabo de 1d10 días, recuperará todos sus puntos de golpe y volverá a estar activo. El nuevo cuerpo aparecerá a 1,5 m o menos de la filacteria.

Resistencia a Expulsión. El liche tiene ventaja en las tiradas de salvación contra cualquier efecto que expulse muertos vivientes.

Resistencia Legendaria (3/día). El liche puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Acciones

Toque paralizante. *Ataque de conjuro cuerpo a cuerpo:* +12 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. *Impacto:* 10 (3d6) de daño de frío. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 18 o quedará paralizado durante 1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Acciones legendarias

El liche puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. El liche recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Truco. El liche lanza un truco.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Mirada aterradora (cuesta 2 acciones). El liche fija su mirada en una criatura que pueda ver a 3 m o menos de él. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 18 contra este efecto mágico o quedará asustado durante 1 minuto. El objetivo asustado puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto. Si un objetivo tiene éxito en la tirada de salvación o el efecto termina para él, será inmune a la mirada del liche durante las siguientes 24 horas.

Toque paralizante (cuesta 2 acciones). El liche utiliza su toque paralizante.

Perturbar vida (cuesta 3 acciones). Todas las criaturas que no sean muertos vivientes que estén a 6 m o menos del liche deberán realizar una tirada de salvación de Constitución con CD 18 contra este efecto mágico; sufrirán 21 (6d6) de daño necrótico si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Monstruos (M)

Magmin

Elemental Pequeño, caótico neutral

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 9 (2d6 + 2)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (−2)	15 (+2)	12 (+1)	8 (−1)	11 (+0)	10 (+0)

Resistencia a daño: contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: fuego

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: ígneo

Desafío: 1/2 (100 PX)

Explotar al Morir. Si el magmin muere, explotará en una deflagración de fuego y magma. Todas las criaturas a 3 m o menos él deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 11; sufrirán 7 (2d6) de daño de fuego si la fallan o la mitad del daño si la superan. Los objetos inflamables de la zona arderán siempre y cuando no los lleve o vista alguien.

Iluminación Ardiente. Como acción adicional, el magmin puede prenderse fuego o extinguir sus llamas. Mientras esté ardiendo, emitirá luz brillante en un radio de 3 m y luz tenue 3 m más allá.

Acciones

Toque. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 7 (2d6) de daño de fuego. Si el objetivo es una criatura u objeto inflamable, empezará a arder. Hasta que una criatura utilice una acción para extinguir el fuego, el objetivo sufrirá 3 (1d6) de daño de fuego al final de cada uno de sus turnos.

Mantícora

Monstruosidad Grande, legal malvada

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 68 (8d10 + 24)

Velocidad: 9 m, volar 15 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	16 (+3)	17 (+3)	7 (−2)	12 (+1)	8 (−1)

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 11

Idiomas: común

Desafío: 3 (700 PX)

Regenerar Púas de Cola. La mantícora tiene veinticuatro púas en la cola. Las púas utilizadas vuelven a crecer cuando finaliza un descanso largo.

Acciones

Ataque múltiple. La mantícora realiza tres ataques: uno de mordisco y dos con sus garras, o tres con sus púas de cola.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6 + 3) de daño cortante.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8 + 3) de daño perforante.

Púas de cola. *Ataque con arma a distancia:* +5 a impactar, alcance 30/60 m, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8 + 3) de daño perforante.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Manto

Aberración Grande, caótica neutral

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 78 (12d10 + 12)

Velocidad: 3 m, volar 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Habilidades: Sigilo +5

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 11

Idiomas: habla de las profundidades, infracomún

Desafío: 8 (3900 PX)

Apariencia Falsa. Mientras el manto permanezca inmóvil y sin exponer su lado inferior, no se le podrá distinguir de una capa de cuero oscura.

Sensibilidad a la Luz. Bajo luz brillante, el manto tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.

Transferir Daño. Mientras esté enganchado a una criatura, el manto solo recibe la mitad del daño que se le inflija (redondeado hacia abajo). La otra mitad del daño lo recibe la criatura a la que se ha enganchado.

Acciones

Ataque múltiple. El manto realiza dos ataques: uno con su mordisco y otro con su cola.

Cola. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 3 m, una criatura. *Impacto:* 7 (1d8 + 3) de daño cortante.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. *Impacto:* 10 (2d6 + 3) de daño perforante y, si el objetivo es Grande o más pequeño, el manto se enganchará a él. Si el manto tiene ventaja contra el objetivo, tapará la cabeza de la criatura, dejándola cegada e impidiéndole respirar mientras el manto siga enganchado. Cuando esté enganchado a una criatura, el manto solo podrá elegirla a ella como objetivo de este ataque y tendrá ventaja en la tirada de ataque. El manto puede usar 1,5 m de su movimiento para desengancharse. Cualquier criatura, incluido el objetivo, puede usar su acción para desenganchar al manto si supera una prueba de Fuerza con CD 16.

Fantasmas (se recarga tras un descanso corto o largo). Si el manto no está bajo luz brillante, crea mágicamente tres duplicados ilusorios de sí mismo. Estos duplicados se mueven con él e imitan sus acciones, cambiando de posición y haciendo imposible saber qué manto es el real. Si el manto llega a encontrarse en una zona de luz brillante, los duplicados desaparecerán.

Si una criatura elige al manto como objetivo de un ataque o un conjuro dañino y hay algún duplicado, dicha criatura tendrá que tirar para determinar al azar si escoge como objetivo a uno de los duplicados en lugar de al manto. Las criaturas que no puedan ver o utilicen sentidos distintos a la vista no se verán afectadas por este efecto mágico.

Los duplicados tienen la misma CA y tiradas de salvación que el manto. Si un ataque impacta a un duplicado o este último falla una tirada de salvación para evitar un efecto que inflige daño, el duplicado desaparecerá.

Gemido. Todas las criaturas que estén a 18 m o menos del manto, que puedan oír su gemido y que no sean aberraciones deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 13 o quedarán asustadas hasta el final del siguiente turno del manto. Si una criatura supera la tirada de salvación, será inmune al gemido del manto durante las siguientes 24 horas.

Mantoscuro

Monstruosidad Pequeña, sin alineamiento

Clase de Armadura: 11

Puntos de golpe: 22 (5d6 + 5)

Velocidad: 3 m, volar 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	5 (−3)

Habilidades: Sigilo +3

Sentidos: visión ciega 18 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 1/2 (100 PX)

Apariencia Falsa. Mientras el mantoscuro permanezca inmóvil, no se le podrá distinguir de una formación rocosa típica de una cueva, como una estalactita o estalagmita.

Ecolocalización. El mantoscuro perderá su visión ciega si está ensordecido.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Acciones

Aplastar. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. *Impacto:* 6 (1d6 + 3) de daño contundente y el mantoscuro se engancha al objetivo. Además, si este es Mediano o más pequeño y el mantoscuro tiene ventaja en la tirada de ataque, tapará la cabeza de la criatura, dejándola cegada e impidiéndole respirar mientras el mantoscuro siga enganchado.

Mientras esté enganchado a una criatura, el mantoscuro solo podrá atacarla a ella, pero tendrá ventaja en las tiradas de ataque. La velocidad del mantoscuro pasará a ser 0, no podrá beneficiarse de ningún bonificador a su velocidad y se moverá con el objetivo.

Una criatura puede utilizar su acción para desenganchar al mantoscuro si supera una prueba de Fuerza con CD 13. En su turno, el mantoscuro puede separarse del objetivo gastando 1,5 m de movimiento.

Aura de oscuridad (1/día). Una oscuridad mágica de 4,5 m de radio rodea al mantoscuro, se mueve con él y se extiende más allá de las esquinas. Esta oscuridad durará hasta 10 minutos mientras el mantoscuro mantenga la concentración (como si se concentrara en un conjuro). La visión en la oscuridad no es capaz de penetrar a través de ella y la luz natural no puede alumbrarla. Si cualquier parte del área de oscuridad se superpone con una zona de luz creada por un conjuro de nivel 2 o inferior, el conjuro que creó dicha luz se disipará.

Medusa

Monstruosidad Mediana, legal malvada

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 127 (17d8 + 51)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	15 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	15 (+2)

Habilidades: Engaño +5, Percepción +4, Perspicacia +4, Sigilo +5

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 14

Idiomas: común

Desafío: 6 (2300 PX)

Mirada Petrificadora. Si una criatura que pueda ver los ojos de la medusa empieza su turno a 9 m o menos de esta, la medusa podrá obligarla a hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 14 si no está incapacitada y puede ver a la criatura. Si la falla por 5 o más, la criatura quedará petrificada instantáneamente. Si falla por un margen inferior, empezará a convertirse en piedra y quedará apresada. La criatura apresada deberá repetir la tirada de salvación al final de su siguiente turno; quedará petrificada si la falla o se librará del efecto si la supera. La petrificación dura hasta que la criatura sea liberada mediante un conjuro *restablecimiento mayor* u otro efecto mágico.

Si la criatura no está sorprendida, podrá apartar la mirada al inicio de su turno para evitar la tirada de salvación. Si lo hace, no podrá ver a la medusa hasta el principio de su siguiente turno, en el que podrá decidir si apartar la mirada de nuevo. Si la criatura mira a la medusa antes de ese momento, deberá hacer la tirada salvación de inmediato.

Si la medusa se ve a sí misma reflejada en una superficie pulida que esté a 9 m o menos y en una zona de luz brillante, se verá afectada por su propia mirada, pues está maldita.

Acciones

Ataque múltiple. La medusa realiza tres ataques cuerpo a cuerpo (uno con su pelo de serpientes y dos con su espada corta) o dos ataques a distancia con su arco largo.

Espada corta. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Pelo de serpientes. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. *Impacto:* 4 (1d4 + 2) de daño perforante más 14 (4d6) de daño de veneno.

Arco largo. *Ataque con arma a distancia:* +5 a impactar, alcance 45/180 m, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d8 + 2) de daño perforante más 7 (2d6) de daño de veneno.

Mephits

Mephit de hielo

Elemental Pequeño, neutral malvado

Clase de Armadura: 11

Puntos de golpe: 21 (6d6)

Velocidad: 9 m, volar 9 m

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (−2)	13 (+1)	10 (+0)	9 (−1)	11 (+0)	12 (+1)

Habilidades: Percepción +2, Sigilo +3

Vulnerabilidad a daño: contundente, fuego

Inmunidad a daño: frío, veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 12

Idiomas: acuano, aurano

Desafío: 1/2 (100 PX)

Apariencia Falsa. Mientras el mephit permanezca inmóvil, no se le podrá distinguir de un trozo de hielo normal y corriente.

Explotar al Morir. Si el mephit muere, explotará en una lluvia de esquirlas de hielo. Todas las criaturas a 1,5 m o menos él deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 10; sufrirán 4 (1d8) de daño cortante si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Lanzamiento de Conjuros Innato (1/día). El mephit puede lanzar *nube de oscurecimiento* de forma innata, sin necesidad de componentes materiales. Su aptitud mágica innata es el Carisma.

Acciones

Garras. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. *Impacto:* 3 (1d4 + 1) de daño cortante más 2 (1d4) de daño de frío.

Aliento de escarcha (recarga 6). El mephit exhala aire helado en un cono de 4,5 m. Todas las criaturas situadas en la zona deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 10; sufrirán 5 (2d4) de daño de frío si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Mephit de magma

Elemental Pequeño, neutral malvado

Clase de Armadura: 11

Puntos de golpe: 22 (5d6 + 5)

Velocidad: 9 m, volar 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (−1)	12 (+1)	12 (+1)	7 (−2)	10 (+0)	10 (+0)

Habilidades: Sigilo +3

Vulnerabilidad a daño: frío

Inmunidad a daño: fuego, veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: ígneo, terrano

Desafío: 1/2 (100 PX)

Apariencia Falsa. Mientras el mephit permanezca inmóvil, no se le podrá distinguir de un montículo de magma normal y corriente.

Explotar al Morir. Si el mephit muere, explotará en un estallido de lava. Todas las criaturas a 1,5 m o menos él deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 11; sufrirán 7 (2d6) de daño de fuego si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Lanzamiento de Conjuros Innato (1/día). El mephit puede lanzar *calentar metal* (CD de salvación de conjuros 10) de forma innata, sin necesidad de componentes materiales. Su aptitud mágica innata es el Carisma.

Acciones

Garras. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. *Impacto:* 3 (1d4 + 1) de daño cortante más 2 (1d4) de daño de fuego.

Aliento de fuego (recarga 6). El mephit exhala fuego en un cono de 4,5 m. Todas las criaturas situadas en la zona deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 11; sufrirán 7 (2d6) de daño de fuego si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Mephit de polvo

Elemental Pequeño, neutral malvado

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 17 (5d6)

Velocidad: 9 m, volar 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
5 (−3)	14 (+2)	10 (+0)	9 (−1)	11 (+0)	10 (+0)

Habilidades: Percepción +2, Sigilo +4

Vulnerabilidad a daño: fuego

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 12

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Idiomas: aurano, terrano

Desafío: 1/2 (100 PX)

Explotar al Morir. Si el mephit muere, explotará en una nube de polvo. Todas las criaturas a 1,5 m o menos de él deberán superar una tirada de salvación de Constitución con CD 10 o quedarán cegadas durante 1 minuto. Una criatura cegada puede repetir la tirada de salvación en cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Lanzamiento de Conjuros Innato (1/día). El mephit puede lanzar *dormir* de forma innata, sin necesidad de componentes materiales. Su aptitud mágica innata es el Carisma.

Acciones

Garras. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. *Impacto:* 4 (1d4 + 2) de daño cortante.

Aliento cegador (recarga 6). El mephit exhala polvo cegador en un cono de 4,5 m. Todas las criaturas situadas en la zona deberán superar una tirada de salvación de Destreza con CD 10 o quedarán cegadas durante 1 minuto. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Mephit de vapor

Elemental Pequeño, neutral malvado

Clase de Armadura: 10

Puntos de golpe: 21 (6d6)

Velocidad: 9 m, volar 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
5 (−3)	11 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Inmunidad a daño: fuego, veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: acuano, ígneo

Desafío: 1/4 (50 PX)

Explotar al Morir. Si el mephit muere, explotará en una nube de vapor. Todas las criaturas a 1,5 m o menos del mephit deberán superar una tirada de salvación de Destreza con CD 10 o sufrirán 4 (1d8) de daño de fuego.

Lanzamiento de Conjuros Innato (1/día). El mephit puede lanzar *contorno borroso* de forma innata, sin necesidad de componentes materiales. Su aptitud mágica innata es el Carisma.

Acciones

Garras. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +2 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. *Impacto:* 2 (1d4) de daño cortante más 2 (1d4) de daño de fuego.

Aliento de vapor (recarga 6). El mephit exhala vapor hirviendo en un cono de 4,5 m. Todas las criaturas situadas en la zona deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 10; sufrirán 4 (1d8) de daño de fuego si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Merrow

Monstruosidad Grande, caótica malvada

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 45 (6d10 + 12)

Velocidad: 3 m, nadar 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	10 (+0)	15 (+2)	8 (−1)	10 (+0)	9 (−1)

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: abisal, acuano

Desafío: 2 (450 PX)

Anfibio. El merrow puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Acciones

Ataque múltiple. El merrow realiza dos ataques: uno con su mordisco y otro con sus garras o su arpón.

Garras. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 9 (2d4 + 4) de daño cortante.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d8 + 4) de daño perforante.

Arpón. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +6 a impactar, alcance 1,5 m o 6/18 m a distancia, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6 + 4) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Enorme o más pequeña,

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

deberá superar una tirada enfrentada de Fuerza contra el merrow o será arrastrada 6 m hacia este.

Mimeto

Monstruosidad Mediana (cambiaformas), neutral

Clase de Armadura: 12 (armadura natural)

Puntos de golpe: 58 (9d8 + 18)

Velocidad: 4,5 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	5 (−3)	13 (+1)	8 (−1)

Habilidades: Sigilo +5

Inmunidad a daño: ácido

Inmunidad a estados: derribado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 11

Idiomas: —

Desafío: 2 (450 PX)

Cambiaformas. El mimeto puede usar su acción para polimorfarse en un objeto o volver a asumir su auténtica forma, que es amorfa. Su perfil es el mismo en todas las formas. Cualquier equipo que vista o lleve no se transformará. Si muere, recuperará su verdadera forma.

Adhesivo (solo con forma de objeto). El mimeto se adhiere a cualquier cosa que lo toque. Las criaturas Enormes o más pequeñas a las que el mimeto se adhiera quedarán agarradas (CD 13 para escapar). Las pruebas de característica para escapar de este agarre tienen desventaja.

Apariencia Falsa (solo con forma de objeto). Mientras el mimeto permanezca inmóvil, no se le podrá distinguir de un objeto normal y corriente.

Apresador. El mimeto tiene ventaja en las tiradas de ataque contra cualquier criatura a la que tenga agarrada.

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8 + 3) de daño perforante más 4 (1d8) de daño de ácido.

Pseudópodo. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8 + 3) de daño contundente. Si el mimeto está en forma de objeto, el objetivo se verá afectado por el atributo Adhesivo.

Minotauro

Monstruosidad Grande, caótica malvada

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 76 (9d10 + 27)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	6 (−2)	16 (+3)	9 (−1)

Habilidades: Percepción +7

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 17

Idiomas: abisal

Desafío: 3 (700 PX)

Carga. Si el minotauro se mueve al menos 3 m en línea recta hacia un objetivo y luego le impacta con un ataque de cornada durante el mismo turno, el objetivo recibe 9 (2d8) de daño perforante adicional. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 14 o será empujada hasta 3 m y caerá derribada.

Recordar Laberinto. El minotauro puede recordar perfectamente cualquier camino que haya recorrido.

Temerario. Al principio de su turno, el minotauro puede obtener ventaja en todas las tiradas de ataque con arma cuerpo a cuerpo que haga durante ese turno, pero las tiradas de ataque contra él tendrán ventaja hasta el principio de su siguiente turno.

Acciones

Cornada. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d8 + 4) de daño perforante.

Hacha a dos manos. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 17 (2d12 + 4) de daño cortante.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Momias

Momia

Muerto viviente Mediano, legal malvado

Clase de Armadura: 11 (armadura natural)

Puntos de golpe: 58 (9d8 + 18)

Velocidad: 6 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	8 (−1)	15 (+2)	6 (−2)	10 (+0)	12 (+1)

Tiradas de salvación: Sab +2

Vulnerabilidad a daño: fuego

Resistencia a daño: contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: necrótico, veneno

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, envenenado, hechizado, paralizado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: los idiomas que conocía en vida

Desafío: 3 (700 PX)

Acciones

Ataque múltiple. La momia puede utilizar su mirada espantosa y realizar un ataque con su puño putrefacto.

Puño putrefacto. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6 + 3) de daño contundente más 10 (3d6) de daño necrótico. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 12 o sufrirá la maldición de la podredumbre de momia. Las criaturas malditas de esta forma no pueden recuperar puntos de golpe y sus puntos de golpe máximos se reducirán en 10 (3d6) por cada 24 horas que pasen. Si la maldición reduce los puntos de golpe máximos del objetivo a 0, este morirá y su cuerpo se convertirá en polvo. La maldición durará hasta que se elimine con un conjuro *levantar maldición* u otro efecto mágico.

Mirada espantosa. La momia hace objetivo a una criatura que pueda ver a 18 m o menos de ella. Si el objetivo puede ver a la momia, deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 11 contra este efecto mágico o quedará asustado hasta el final del siguiente turno de la momia. Si la falla por 5 o más, también quedará paralizado durante ese mismo tiempo. Un objetivo que supere la tirada de salvación será inmune a la mirada espantosa de todas las momias (pero no de los señores de las momias) durante las siguientes 24 horas.

Señor de las momias

Muerto viviente Mediano, legal malvado

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 97 (13d8 + 39)

Velocidad: 6 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	11 (+0)	18 (+4)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Con +8, Int +5, Sab +9, Car +8

Habilidades: Historia +5, Religión +5

Vulnerabilidad a daño: fuego

Inmunidad a daño: necrótico, veneno; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, envenenado, hechizado, paralizado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 14

Idiomas: los idiomas que conocía en vida

Desafío: 15 (13 000 PX)

Lanzamiento de Conjuros. El señor de las momias es un lanzador de conjuros de nivel 10. Su aptitud mágica es la Sabiduría (CD de salvación de conjuros 17, +9 a impactar con ataques de conjuro). Tiene los siguientes conjuros de clérigo preparados:

Trucos (a voluntad): *llama sagrada*, *taumaturgia*

Nivel 1 (4 espacios): *escudo de fe*, *orden imperiosa*, *saeta guía*

Nivel 2 (3 espacios): *arma espiritual*, *inmovilizar persona*, *silencio*

Nivel 3 (3 espacios): *animar a los muertos*, *disipar magia*

Nivel 4 (3 espacios): *adivinación*, *guardián de la fe*

Nivel 5 (2 espacios): *contagio*, *plaga de insectos*

Nivel 6 (1 espacio): *dañar*

Rejuvenecimiento. Si un señor de las momias es destruido, pero su corazón sigue intacto, obtendrá un cuerpo nuevo al cabo de 24 horas, recuperará todos sus puntos de golpe y volverá a estar activo. El nuevo cuerpo aparecerá a 1,5 m o menos del corazón del señor de las momias.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Resistencia Mágica. El señor de las momias tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Ataque múltiple. La momia puede utilizar su mirada espantosa y realizar un ataque con su puño putrefacto.

Puño putrefacto. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +9 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 14 (3d6 + 4) de daño contundente más 21 (6d6) de daño necrótico. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 16 o sufrirá la maldición de la podredumbre de momia. Las criaturas malditas de esta forma no pueden recuperar puntos de golpe y sus puntos de golpe máximos se reducirán en 10 (3d6) por cada 24 horas que pasen. Si la maldición reduce los puntos de golpe máximos del objetivo a 0, este morirá y su cuerpo se convertirá en polvo. La maldición durará hasta que se elimine con un conjuro *levantar maldición* u otro efecto mágico.

Mirada espantosa. El señor de las momias hace objetivo a una criatura que pueda ver a 18 m o menos de él. Si el objetivo puede ver al señor de las momias, deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 16 contra este efecto mágico o quedará asustado hasta el final del siguiente turno de la momia. Si la falla por 5 o más, también quedará paralizado durante ese mismo tiempo. Un objetivo que supere la tirada de salvación será inmune a la mirada espantosa de todas las momias y señores de las momias durante las siguientes 24 horas.

Acciones legendarias

El señor de las momias puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. El señor de las momias recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Atacar. El señor de las momias realiza un ataque con su puño putrefacto o utiliza su mirada espantosa.

Polvo cegador. Un remolino cegador de polvo y arena se agita mágicamente alrededor del señor de las momias. Todas las criaturas situadas a 1,5 m o menos de él deberán superar una tirada de salvación de Constitución con CD 16 o quedarán cegadas hasta el final del siguiente turno de cada criatura.

Canalizar energía negativa (cuesta 2 acciones). El señor de las momias desata mágicamente una descarga de energía negativa. Las criaturas situadas a 18 m o menos de él, incluso las que se hallen tras barreras o doblando esquinas, no podrán recuperar puntos de golpe hasta el final del siguiente turno del señor de las momias.

Palabra blasfema (cuesta 2 acciones). El señor de las momias pronuncia una palabra blasfema. Todas las criaturas que no sean muertos vivientes situadas a 3 m o menos de él y que puedan oír la locución mágica deberán superar una tirada de salvación de Constitución con CD 16 o quedarán aturdidas hasta el final del siguiente turno del señor de las momias.

Torbellino de arena (cuesta 2 acciones). El señor de las momias se transforma mágicamente en un torbellino de arena, se desplaza hasta 18 m y vuelve a asumir su forma normal. Mientras se encuentre en forma de torbellino, el señor de las momias será inmune a todo el daño y no podrá ser agarrado, apresado, aturdido, derribado o petrificado. Además, seguirá poseyendo cualquier equipo que llevara o vistiera antes de transformarse.

Monstruo corrosivo

Monstruosidad Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 27 (5d8 + 5)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	2 (−4)	13 (+1)	6 (−2)

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 11

Idiomas: —

Desafío: 1/2 (100 PX)

Corroer Metal. Cualquier arma no mágica hecha de metal que entre en contacto con el monstruo corrosivo se corroerá. Tras causar daño, el arma sufrirá un penalizador de −1 permanente y acumulativo a las tiradas de daño. Si este penalizador llega a ser de −5, el arma será destruida. Cualquier munición no mágica hecha de metal que impacte al monstruo corrosivo será destruida tras causar su daño.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Olfatear Hierro. Mediante el olfato, el monstruo corrosivo puede identificar con exactitud la ubicación de los metales férricos situados a 9 m o menos de él.

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d8 + 1) de daño perforante.

Antenas. El monstruo corroe un objeto no mágico hecho de un metal férrico que pueda ver a 1,5 m o menos de él. Si el objeto no lo lleva ni viste nadie, este toque destruirá un volumen del objeto equivalente a un cubo de 30 cm de lado. Si alguien lleva o viste el objeto, el portador deberá realizar una tirada de salvación de Destreza con CD 11 para evitar el toque del monstruo corrosivo.

Si el objeto tocado es una armadura o un escudo de metal que esté siendo portado o embrazado, sufrirá un penalizador de −1 permanente y acumulativo a la CA que proporciona. Las armaduras que vean su CA reducida a 10 y los escudos cuyo bonificador se reduzca hasta +0 serán destruidos. Si el objeto tocado es un arma de metal empuñada por una criatura, se corroerá como se describe en el atributo Corroer Metal.

Monstruos (N)

Nagas

Naga espiritual

Monstruosidad Grande, caótica malvada

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 75 (10d10 + 20)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Des +6, Con +5, Sab +5, Car +6

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado, hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 12

Idiomas: abisal, común

Desafío: 8 (3900 PX)

Lanzamiento de Conjuros. La naga es una lanzadora de conjuros de nivel 10. Su aptitud mágica es la Inteligencia (CD de salvación de conjuros 14, +6 a impactar con ataques de conjuro) y solo necesita componentes verbales para lanzar sus conjuros. Tiene los siguientes conjuros de mago preparados:

Trucos (a voluntad): *ilusión menor*, *mano de mago*, *rayo de escarcha*

Nivel 1 (4 espacios): *detectar magia*, *dormir*, *hechizar persona*

Nivel 2 (3 espacios): *detectar pensamientos*, *inmovilizar persona*

Nivel 3 (3 espacios): *relámpago*, *respirar bajo el agua*

Nivel 4 (3 espacios): *marchitar*, *puerta dimensional*

Nivel 5 (2 espacios): *dominar persona*

Rejuvenecimiento. 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

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 3 m, una criatura. *Impacto:* 7 (1d6 + 4) de daño perforante y el objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 13; sufrirá 31 (7d8) de daño de veneno si la falla o la mitad del daño si la supera.

Naga guardiana

Monstruosidad Grande, legal buena

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 127 (15d10 + 45)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	19 (+4)	18 (+4)

Tiradas de salvación: Des +8, Con +7, Int +7, Sab +8, Car +8

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado, hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 14

Idiomas: celestial, común

Desafío: 10 (5900 PX)

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Lanzamiento de Conjuros. La naga es una lanzadora de conjuros de nivel 11. Su aptitud mágica es la Sabiduría (CD de salvación de conjuros 16, +8 a impactar con ataques de conjuro) y solo necesita componentes verbales para lanzar sus conjuros. Tiene los siguientes conjuros de clérigo preparados:

Trucos (a voluntad): *llama sagrada*, *reparar*, *taumaturgia*

Nivel 1 (4 espacios): *curar heridas*, *escudo de fe*, *orden imperiosa*

Nivel 2 (3 espacios): *calmar emociones*, *inmovilizar persona*

Nivel 3 (3 espacios): *clarividencia*, *imponer maldición*

Nivel 4 (3 espacios): *destierro*, *libertad de movimiento*

Nivel 5 (2 espacios): *geas*, *golpe flamígero*

Nivel 6 (1 espacio): *visión veraz*

Rejuvenecimiento. 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

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +8 a impactar, alcance 3 m, una criatura. *Impacto:* 8 (1d8 + 4) de daño perforante y el objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 15; sufrirá 45 (10d8) de daño de veneno si la falla o la mitad del daño si la supera.

Escupir veneno. *Ataque con arma a distancia:* +8 a impactar, alcance 4,5/9 m, una criatura. *Impacto:* El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 15; sufrirá 45 (10d8) de daño de veneno si la falla o la mitad del daño si la supera.

Monstruos (O)

Objetos animados

Alfombra asfixiante

Autómata Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 33 (6d10)

Velocidad: 3 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	1 (−5)	3 (−4)	1 (−5)

Inmunidad a daño: psíquico, veneno

Inmunidad a estados: asustado, cegado, ensordecido, envenenado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión ciega 18 m (ciega más allá de este radio), Percepción pasiva 6

Idiomas: —

Desafío: 2 (450 PX)

Apariencia Falsa. Mientras la alfombra permanezca inmóvil, no se la podrá distinguir de una alfombra normal y corriente.

Susceptibilidad a la Antimagia. La alfombra estará incapacitada mientras se encuentre en el área de un *campo antimagia*. Si es el objetivo de *disipar magia*, la alfombra deberá superar una tirada de salvación de Constitución contra la CD de salvación de conjuros del lanzador o quedará inconsciente durante 1 minuto.

Transferir Daño. Mientras esté agarrando a una criatura, la alfombra solo recibe la mitad del daño que se le inflija. La otra mitad del daño lo recibe la criatura agarrada.

Acciones

Asfixiar. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura Mediana o más pequeña. *Impacto:* La criatura quedará agarrada (CD 13 para escapar). Hasta que el agarre termine, el objetivo estará apresado, cegado y correrá el riesgo de asfixiarse, y la alfombra no podrá envolver a otro objetivo. Además, al principio de cada uno de los turnos del objetivo, este recibirá 10 (2d6 + 3) de daño contundente.

Armadura animada

Autómata Mediano, sin alineamiento

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 33 (6d8 + 6)

Velocidad: 7,5 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	1 (−5)	3 (−4)	1 (−5)

Inmunidad a daño: psíquico, veneno

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, cegado, ensordecido, envenenado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión ciega 18 m (ciega más allá de este radio), Percepción pasiva 6

Idiomas: —

Desafío: 1 (200 PX)

Apariencia Falsa. Mientras la armadura permanezca inmóvil, no se la podrá distinguir de una armadura normal y corriente.

Susceptibilidad a la Antimagia. La armadura estará incapacitada mientras se encuentre en el área de un *campo antimagia*. Si es el objetivo de *disipar magia*, la armadura deberá superar una tirada de salvación de Constitución contra la CD de salvación de conjuros del lanzador o quedará inconsciente durante 1 minuto.

Acciones

Ataque múltiple. La armadura realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Golpe. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño contundente.

Espada voladora

Autómata Pequeño, sin alineamiento

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 17 (5d6)

Velocidad: 0 m, volar 15 m (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	1 (−5)	5 (−3)	1 (−5)

Tiradas de salvación: Des +4

Inmunidad a daño: psíquico, veneno

Inmunidad a estados: asustado, cegado, ensordecido, envenenado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión ciega 18 m (ciega más allá de este radio), Percepción pasiva 7

Idiomas: —

Desafío: 1/4 (50 PX)

Apariencia Falsa. Mientras la espada permanezca inmóvil y no esté volando, no se la podrá distinguir de una espada normal y corriente.

Susceptibilidad a la Antimagia. La espada estará incapacitada mientras se encuentre en el área de un *campo antimagia*. Si es el objetivo de *disipar magia*, la espada deberá superar una tirada de salvación de Constitución contra la CD de salvación de conjuros del lanzador o quedará inconsciente durante 1 minuto.

Acciones

Espada larga. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d8 + 1) de daño cortante.

Ogro

Gigante Grande, caótico malvado

Clase de Armadura: 11 (armadura de pieles)

Puntos de golpe: 59 (7d10 + 21)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	8 (−1)	16 (+3)	5 (−3)	7 (−2)	7 (−2)

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 8

Idiomas: común, gigante

Desafío: 2 (450 PX)

Acciones

Garrote grande. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d8 + 4) de daño contundente.

Jabalina. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +6 a impactar, alcance 1,5 m o 9/36 m a distancia, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6 + 4) de daño perforante.

Oni

Gigante Grande, legal malvado

Clase de Armadura: 16 (cota de malla)

Puntos de golpe: 110 (13d10 + 39)

Velocidad: 9 m, volar 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	15 (+2)

Tiradas de salvación: Des +3, Con +6, Sab +4, Car +5

Habilidades: Conocimiento Arcano +5, Engaño +8, Percepción +4

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 14

Idiomas: común, gigante

Desafío: 7 (2900 PX)

Armas Mágicas. Los ataques con arma del oni son mágicos.

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica innata del oni es el Carisma (CD de salvación de conjuros 13). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *invisibilidad*, *oscuridad*

1/día cada uno: *cono de frío*, *dormir*, *forma gaseosa*, *hechizar persona*

Regeneración. El oni recupera 10 puntos de golpe al principio de su turno si tiene al menos 1.

Acciones

Ataque múltiple. El oni realiza dos ataques, ya sea con sus garras o su guja.

Garra (solo en forma de oni). *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d8 + 4) de daño cortante.

Guja. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 15 (2d10 + 4) de daño cortante o 9 (1d10 + 4) de daño cortante si está en una forma Mediana o Pequeña.

Cambiar de forma. El oni se polimorfa mágicamente en un humanoide Mediano o Pequeño, en un gigante Grande o vuelve a su auténtica forma. Su perfil, salvo por el tamaño, es el mismo en todas las formas. El único equipo que se transforma con él es su guja, que se encoge para que pueda empuñarla mientras asume una forma humanoide. Si el oni muere, recuperará su verdadera forma y su guja retornará a su tamaño normal.

Orco

Humanoide Mediano (orco), caótico malvado

Clase de Armadura: 13 (armadura de pieles)

Puntos de golpe: 15 (2d8 + 6)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	7 (−2)	11 (+0)	10 (+0)

Habilidades: Intimidación +2

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: común, orco

Desafío: 1/2 (100 PX)

Agresivo. Como acción adicional, el orco puede moverse hasta su velocidad hacia una criatura hostil que pueda ver.

Acciones

Hacha a dos manos. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 9 (1d12 + 3) de daño cortante.

Jabalina. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +5 a impactar, alcance 1,5 m o 9/36 m a distancia, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6 + 3) de daño perforante.

Osgo

Humanoide Mediano (trasgo), caótico malvado

Clase de Armadura: 16 (armadura de pieles, escudo)

Puntos de golpe: 27 (5d8 + 5)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	8 (−1)	11 (+0)	9 (−1)

Habilidades: Sigilo +6, Supervivencia +2

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: común, goblin

Desafío: 1 (200 PX)

Ataque por Sorpresa. Si el osgo sorprende a una criatura y la impacta con un ataque durante el primer asalto del combate, ese ataque causa 7 (2d6) de daño adicional.

Bruto. Las armas cuerpo a cuerpo infligen un dado adicional de su daño cuando el osgo impacta con ellas (ya incluido en el ataque).

Acciones

Lucero del alba. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d8 + 2) de daño perforante.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Jabalina. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +4 a impactar, alcance 1,5 m o 9/36 m a distancia, un objetivo. *Impacto:* 9 (2d6 + 2) de daño perforante en cuerpo a cuerpo o 5 (1d6 + 2) de daño perforante a distancia.

Oso lechuza

Monstruosidad Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 59 (7d10 + 21)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	12 (+1)	17 (+3)	3 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Habilidades: Percepción +3

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 13

Idiomas: —

Desafío: 3 (700 PX)

Vista y Olfato Agudos. El oso lechuza tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista o del olfato.

Acciones

Ataque múltiple. El oso lechuza realiza dos ataques: uno con su pico y uno con sus garras.

Garras. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 14 (2d8 + 5) de daño cortante.

Pico. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. *Impacto:* 10 (1d10 + 5) de daño perforante.

Otyugh

Aberración Grande, neutral

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 114 (12d10 + 48)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	11 (+0)	19 (+4)	6 (−2)	13 (+1)	6 (−2)

Tiradas de salvación: Con +7

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 11

Idiomas: otyugh

Desafío: 5 (1800 PX)

Telepatía Limitada. El otyugh puede transmitir mágicamente mensajes e imágenes simples a cualquier criatura que esté a 36 m o menos de él y pueda entender al menos un idioma. Esta forma de telepatía no permite responder telepáticamente a su interlocutor.

Acciones

Ataque múltiple. El otyugh realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus tentáculos.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 12 (2d8 + 3) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 15 para evitar contraer una enfermedad o quedará envenenada hasta que la enfermedad se cure. Cada 24 horas después, el objetivo deberá repetir la tirada de salvación, reduciendo sus puntos de golpe máximos en 5 (1d10) si la falla. Si la supera, se curará de la enfermedad. El objetivo morirá si la enfermedad reduce sus puntos de golpe máximos a 0. Esta reducción de los puntos de golpe máximos permanece hasta que la enfermedad sea curada.

Tentáculo. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8 + 3) de daño contundente más 4 (1d8) de daño perforante. Si el objetivo es Mediano o más pequeño, quedará agarrado (CD 13 para escapar) y apresado hasta que el agarre termine. El otyugh tiene dos tentáculos y cada uno puede agarrar a un objetivo.

Golpe con tentáculo. El otyugh golpea a las criaturas que tenga agarradas, ya sea contra el suelo o la una contra la otra. Cada una de las criaturas deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 14 o recibirá 10 (2d6 + 3) de daño contundente y quedará aturdida hasta el final del siguiente turno del otyugh. Si la supera, recibirá la mitad del daño contundente y no quedará aturdida.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Monstruos (P)

Pegaso

Celestial Grande, caótico bueno

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 59 (7d10 + 21)

Velocidad: 18 m, volar 27 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	13 (+1)

Tiradas de salvación: Des +4, Sab +4, Car +3

Habilidades: Percepción +6

Sentidos: Percepción pasiva 16

Idiomas: entiende celestial, común, elfo y silvano, pero no puede hablar

Desafío: 2 (450 PX)

Acciones

Cascos. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6 + 4) de daño contundente.

Pesadilla

Infernal Grande, neutral malvado

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 68 (8d10 + 24)

Velocidad: 18 m, volar 27 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)

Inmunidad a daño: fuego

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: entiende abisal, común e infernal pero no puede hablar

Desafío: 3 (700 PX)

Iluminar. 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 la monte.

Acciones

Cascos. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d8 + 4) de daño contundente más 7 (2d6) de daño de fuego.

Trote etéreo. La pesadilla y hasta tres criaturas voluntarias situadas a 1,5 m o menos de ella pasarán mágicamente del Plano Etéreo al Plano Material, o viceversa.

Pseudodragón

Dragón Diminuto, neutral bueno

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 7 (2d4 + 2)

Velocidad: 4,5 m, volar 18 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (−2)	15 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +4

Sentidos: visión ciega 3 m, visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 13

Idiomas: entiende común y dracónico, pero no puede hablar

Desafío: 1/4 (50 PX)

Resistencia Mágica. El pseudodragón tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Sentidos Agudos. El pseudodragón tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista, el oído o el olfato.

Telepatía Limitada. El pseudodragón puede comunicarse mediante ideas, emociones o imágenes simples, mágicamente y de forma telepática, con cualquier criatura que esté a 30 m o menos de él y pueda entender al menos un idioma.

Acciones

Aguijón. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. *Impacto:* 4 (1d4 + 2) de daño perforante y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 11 o quedará envenenado durante 1 hora. Si la falla por 5 o más, también quedará inconsciente durante ese periodo de tiempo, o hasta que sufra daño u otra criatura use una acción para despertarlo.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

Monstruos (Q)

Quimera

Monstruosidad Grande, caótica malvada

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 114 (12d10 + 48)

Velocidad: 9 m, volar 18 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	11 (+0)	19 (+4)	3 (−4)	14 (+2)	10 (+0)

Habilidades: Percepción +8

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 18

Idiomas: entiende dracónico, pero no puede hablar

Desafío: 6 (2300 PX)

Acciones

Ataque múltiple. La quimera realiza tres ataques: uno con su mordisco, otro con sus cuernos y otro con sus garras. Si su aliento de fuego está disponible, puede usarlo en lugar del mordisco o los cuernos.

Cuernos. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 10 (1d12 + 4) de daño contundente.

Garras. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6 + 4) de daño cortante.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6 + 4) de daño perforante.

Aliento de fuego (recarga 5–6). La cabeza de dragón exhala fuego en un cono de 4,5 m. Todas las criaturas situadas en la zona deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 15; sufrirán 31 (7d8) de daño de fuego si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Monstruos (R)

Rakshasa

Infernal Mediano, legal malvado

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 110 (13d8 + 52)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	17 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	20 (+5)

Habilidades: Engaño +10, Perspicacia +8

Vulnerabilidad a daño: perforante de armas mágicas empuñadas por criaturas buenas

Inmunidad a daño: contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 13

Idiomas: común, infernal

Desafío: 13 (10 000 PX)

Inmunidad Mágica Limitada. El rakshasa no puede ser afectado o detectado por conjuros de nivel 6 o menos, salvo que así lo quiera. Además, tiene ventaja en las tiradas de salvación contra el resto de conjuros y efectos mágicos.

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica innata del rakshasa es el Carisma (CD de salvación de conjuros 18, +10 a impactar con ataques de conjuro). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *detectar pensamientos*, *disfrazarse*, *ilusión menor*, *mano de mago*

3/día cada uno: *detectar magia*, *hechizar persona*, *imagen mayor*, *invisibilidad*, *sugestión*

1/día cada uno: *desplazamiento entre planos*, *dominar persona*, *visión veraz*, *volar*

Acciones

Ataque múltiple. El rakshasa realiza dos ataques con sus garras.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 9 (2d6 + 2) de daño cortante y el objetivo quedará maldito si es una criatura. La maldición mágica surte efecto cada vez que la criatura haga un descanso corto o largo, llenando

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

su mente de pensamientos plagados de sueños e imágenes horribles. La criatura maldita no obtiene beneficio alguno por finalizar un descanso corto o largo. La maldición durará hasta que se elimine con un conjuro *levantar maldición* u otro efecto mágico similar.

Remorhaz

Monstruosidad Enorme, sin alineamiento

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 195 (17d12 + 85)

Velocidad: 9 m, excavar 6 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
24 (+7)	13 (+1)	21 (+5)	4 (−3)	10 (+0)	5 (−3)

Inmunidad a daño: frío, fuego

Sentidos: sentir vibraciones 18 m, visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 11 (7200 PX)

Cuerpo Abrasador. Una criatura que toque al remorhaz o le impacte con un ataque cuerpo a cuerpo estando a 1,5 m o menos de él sufrirá 10 (3d6) de daño de fuego.

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +11 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 40 (6d10 + 7) de daño perforante más 10 (3d6) de daño de fuego. Si el objetivo es una criatura, quedará agarrada (CD 17 para escapar). Hasta que el agarre termine, el objetivo estará apresado y el remorhaz no podrá morder a otro objetivo.

Engullir. El remorhaz hace un ataque de mordisco contra una criatura Mediana o más pequeña a la que esté agarrando. Si el ataque impacta, la criatura recibirá el daño del mordisco, será engullida y el agarre terminará. La criatura engullida estará apresada y cegada, tendrá cobertura completa contra los ataques y otros efectos fuera del remorhaz y recibirá 21 (6d6) de daño de ácido al principio de cada uno de los turnos del remorhaz.

Si el remorhaz sufre 30 de daño o más 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 derribadas en un espacio a 3 m o menos del remorhaz. Si el remorhaz muere, una criatura engullida dejará de estar apresada por él y podrá gastar 4,5 m de movimiento para escapar del cadáver, del que saldrá derribada.

Roc

Monstruosidad Gargantuesca, sin alineamiento

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 248 (16d20 + 80)

Velocidad: 6 m, volar 36 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
28 (+9)	10 (+0)	20 (+5)	3 (−4)	10 (+0)	9 (−1)

Tiradas de salvación: Des +4, Con +9, Sab +4, Car +3

Habilidades: Percepción +4

Sentidos: Percepción pasiva 14

Idiomas: —

Desafío: 11 (7200 PX)

Vista Aguda. El roc tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.

Acciones

Ataque múltiple. El roc realiza dos ataques: uno con su pico y otro con sus garras.

Garras. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +13 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 23 (4d6 + 9) de daño cortante y el objetivo quedará agarrado (CD 19 para escapar). Hasta que el agarre termine, el objetivo estará apresado y el roc no podrá usar sus garras contra otro objetivo.

Pico. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +13 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 27 (4d8 + 9) de daño perforante.

Monstruos (S)

Sabueso infernal

Infernal Mediano, legal malvado

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 45 (7d8 + 14)

Velocidad: 15 m

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	6 (−2)	13 (+1)	6 (−2)

Habilidades: Percepción +5

Inmunidad a daño: fuego

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 15

Idiomas: entiende infernal, pero no puede hablar

Desafío: 3 (700 PX)

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 está incapacitado.

Oído y Olfato Agudos. El sabueso tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del oído o del olfato.

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8 + 3) de daño perforante más 7 (2d6) de daño de fuego.

Aliento de fuego (recarga 5–6). El sabueso exhala fuego en un cono de 4,5 m. Todas las criaturas situadas en la zona deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 12; sufrirán 21 (6d6) de daño de fuego si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Sagas

Saga cetrina

Feérico Mediano, neutral malvado

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 82 (11d8 + 33)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	14 (+2)

Habilidades: Conocimiento Arcano +3, Engaño +4, Percepción +4, Sigilo +3

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 14

Idiomas: común, dracónico, silvano

Desafío: 3 (700 PX)

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 puede darse cuenta de que son imitaciones si supera una prueba de Sabiduría (Perspicacia) con CD 14.

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica innata de la saga es el Carisma (CD de salvación de conjuros 12). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *burla dañina*, *ilusión menor*, *luces danzantes*

Acciones

Garras. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d8 + 4) de daño cortante.

Apariencia ilusoria. La saga se cubre a sí misma y a todo lo que esté llevando o vistiendo con una ilusión mágica que la hace parecer otra criatura con forma humanoide de más o menos su mismo tamaño. Esta ilusión terminará si la saga muere o utiliza una acción adicional para ponerle fin.

Los cambios realizados por este efecto pueden descubrirse mediante una inspección física. Así, aunque la saga puede aparentar tener una piel tersa, alguien que la toque se dará cuenta de que esta es rugosa. Una criatura que desee inspeccionar visualmente a la saga deberá utilizar una acción para realizar una prueba de Inteligencia (Investigación) con CD 20. Si la supera, se dará cuenta del disfraz de la saga.

Paso invisible. La saga se vuelve invisible mágicamente hasta que ataque, lance un conjuro o deje de concentrarse (como si se concentrara en un conjuro). Mientras sea invisible, no dejará evidencia física alguna de su paso, por lo que solo podrá ser rastreada mediante la magia. Cualquier equipo que vista o lleve también se vuelve invisible.

Saga de la noche

Infernal Mediano, neutral malvado

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 112 (15d8 + 45)

Velocidad: 9 m

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)

Habilidades: Engaño +7, Percepción +6, Perspicacia +6, Sigilo +6

Resistencia a daño: frío, fuego; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos con armas que no sean de plata

Inmunidad a estados: hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 16

Idiomas: abisal, común, infernal, primordial

Desafío: 5 (1800 PX)

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica innata de la saga es el Carisma (CD de salvación de conjuros 14, +6 a impactar con ataques de conjuro). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *detectar magia*, *proyectil mágico*

2/día cada uno: *desplazamiento entre planos* (solo lanzador), *dormir*, *rayo debilitador*

Resistencia Mágica. La saga tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Garras (solo en forma de saga). *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d8 + 4) de daño cortante.

Cambiar de forma. La saga se polimorfa mágicamente en una humanoide Mediana o Pequeña, o vuelve a su auténtica forma. Su perfil es el mismo en todas las formas. Cualquier equipo que vista o lleve no se transformará. Si muere, recuperará su verdadera forma

Etérea. La saga entra mágicamente en el Plano Etéreo si se encontraba en el Plano Material, o en este si se hallaba en aquel. Para hacer esto deberá poseer una *piedra corazón*.

Provocar pesadillas (1/día). Mientras se halle en el Plano Etéreo, la saga toca mágicamente a un humanoide dormido que esté en el Plano Material. Un conjuro *protección contra el bien y el mal* lanzado sobre el objetivo o un *círculo mágico* impedirán a la saga hacer esto. Mientras este contacto persista, el objetivo sufrirá visiones horripilantes. Si estas visiones se prolongan durante al menos 1 hora, la criatura no recibirá beneficio alguno del descanso y sus puntos de golpe máximos se reducirán en 5 (1d10). Si este efecto reduce los puntos de golpe máximos del objetivo a 0, este morirá y, si además era malvado, su alma quedará atrapada en la *bolsa de almas* de la saga. Esta reducción de los puntos de golpe máximos permanece hasta que sea eliminada mediante un conjuro *restablecimiento mayor* u otro efecto mágico similar.

Saga de los mares

Feérico Mediano, caótico malvado

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 52 (7d8 + 21)

Velocidad: 9 m, nadar 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 11

Idiomas: acuano, común, gigante

Desafío: 2 (450 PX)

Anfibia. La saga puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Apariencia Horrorosa. Cualquier humanoide que empiece su turno a 9 m o menos de la saga y pueda verla en su auténtica forma deberá realizar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 11. Si la falla, estará asustado durante 1 minuto. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto. Tendrá desventaja en esta tirada si la saga está dentro de su línea de visión. Si una criatura supera la tirada de salvación o el efecto termina para ella, será inmune a la Apariencia Horrorosa de la saga durante las siguientes 24 horas.

Salvo que el objetivo sea sorprendido o la saga revele su auténtica forma súbitamente, podrá apartar los ojos de ella para evitar la primera tirada de salvación. Una criatura que aparte los ojos de esta forma tendrá desventaja en sus tiradas de ataque contra la saga hasta el principio de su siguiente turno.

Acciones

Garras. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6 + 3) de daño cortante.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Apariencia ilusoria. La saga se cubre a sí misma y a todo lo que esté llevando o vistiendo con una ilusión mágica que la hace parecer cualquier otra criatura con forma humanoide y apariencia horrible de más o menos su mismo tamaño. Este efecto terminará si la saga muere o utiliza una acción adicional para ponerle fin.

Los cambios realizados por este efecto pueden descubrirse mediante una inspección física. Así, aunque la saga puede aparentar no poseer garras, alguien que toque su mano se dará cuenta de que estas existen. Una criatura que desee inspeccionar visualmente a la saga deberá utilizar una acción para realizar una prueba de Inteligencia (Investigación) con CD 16. Si la supera, se dará cuenta del disfraz de la saga.

Mirada mortal. La saga hace objetivo a una criatura asustada que pueda ver a 9 m o menos de ella. Si el objetivo puede ver a la saga, deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 11 contra este efecto mágico o sus puntos de golpe se reducirán a 0.

Sahuagin

Humanoide Mediano (sahuagin), legal malvado

Clase de Armadura: 12 (armadura natural)

Puntos de golpe: 22 (4d8 + 4)

Velocidad: 9 m, nadar 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	9 (−1)

Habilidades: Percepción +5

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 15

Idiomas: sahuagin

Desafío: 1/2 (100 PX)

Frenesí Sangriento. El sahuagin tiene ventaja en las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo 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 ahogarse.

Telepatía con Tiburones. El sahuagin puede dar órdenes mágicamente a cualquier tiburón que esté a 36 m o menos de él usando una forma limitada de telepatía.

Acciones

Ataque múltiple. El sahuagin realiza dos ataques cuerpo a cuerpo: uno con su mordisco y otro con sus garras o su lanza.

Garras. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 3 (1d4 + 1) de daño cortante.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 3 (1d4 + 1) de daño perforante.

Lanza. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +3 a impactar, alcance 1,5 m o 6/18 m a distancia, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d6 + 1) de daño perforante o 5 (1d8 + 1) de daño perforante si se usa a dos manos en un ataque cuerpo a cuerpo.

Salamandra

Elemental Grande, neutral malvado

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 90 (12d10 + 24)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Vulnerabilidad a daño: frío

Resistencia a daño: contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: fuego

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: ígneo

Desafío: 5 (1800 PX)

Armas Abrasadoras. Cualquier arma cuerpo a cuerpo metálica empuñada por la salamandra inflige 3 (1d6) de daño de fuego adicional cuando impacta (ya incluido en el ataque).

Cuerpo Abrasador. Una criatura que toque a la salamandra o la impacte con un ataque cuerpo a cuerpo estando a 1,5 m o menos de ella sufrirá 7 (2d6) de daño de fuego.

Acciones

Ataque múltiple. La salamandra realiza dos ataques: uno con su lanza y otro con su cola.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Cola. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6 + 4) de daño contundente más 7 (2d6) de daño de fuego y el objetivo quedará agarrado (CD 14 para escapar). Hasta que el agarre termine, el objetivo estará apresado y la salamandra impactará automáticamente si lo ataca con su cola. Sin embargo, no podrá atacar con la cola a ningún otro objetivo.

Lanza. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +7 a impactar, alcance 1,5 m o 6/18 m a distancia, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6 + 4) de daño perforante o 13 (2d8 + 4) de daño perforante si se usa a dos manos en un ataque cuerpo a cuerpo, más 3 (1d6) de daño de fuego.

Sátiro

Feérico Mediano, caótico neutral

Clase de Armadura: 14 (armadura de cuero)

Puntos de golpe: 31 (7d8)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)

Habilidades: Interpretación +6, Percepción +2, Sigilo +5

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: común, elfo, silvano

Desafío: 1/2 (100 PX)

Resistencia Mágica. El sátiro tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Embestir. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 6 (2d4 + 1) de daño contundente.

Espada corta. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6 + 3) de daño perforante.

Arco corto. *Ataque con arma a distancia:* +5 a impactar, alcance 24/96 m, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6 + 3) de daño perforante.

Plantilla de semidragón

Cualquier bestia, gigante, humanoide o monstruosidad puede convertirse en un semidragón. Conservará su perfil, salvo por las excepciones que se indican a continuación.

Desafío. Para evitar tener que volver a calcular el valor de desafío de la criatura, aplica esta plantilla solo a aquellos seres que cumplan con los requisitos opcionales que se indican en la tabla "Ataque de aliento" que aparece más adelante. De lo contrario, calcula de nuevo el valor de desafío una vez aplicada la plantilla.

Sentidos. El semidragón obtiene visión ciega en un radio de 3 m y visión en la oscuridad en un radio de 18 m.

Resistencias. El semidragón gana resistencia a un tipo de daño que depende de su color.

Color	Resistencia al daño
Azul o de bronce	Relámpago
Blanco o de plata	Frío
Negro o de cobre	Ácido
Rojo, de bronce o de oro	Fuego
Verde	Veneno

Idiomas. El semidragón habla dracónico, además de cualquier otro idioma que ya conozca.

Nueva acción: ataque de aliento. El semidragón posee el ataque de aliento de su mitad dragón. Su tamaño determina el funcionamiento de esta acción.

Tamaño	Ataque de aliento	Requisito opcional
Grande o más pequeño	Como una cría	Desafío 2 o más
Enorme	Como un dragón joven	Desafío 7 o más
Gargantuesco	Como un dragón adulto	Desafío 8 o más

Semidragón rojo veterano

Humanoide Mediano (humano), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 18 (armadura de placas)

Puntos de golpe: 65 (10d8 + 20)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Habilidades: Atletismo +5, Percepción +2

Resistencia a daño: fuego

Sentidos: visión ciega 3 m, visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 12

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 5 (1800 PX)

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Acciones

Ataque múltiple. El veterano realiza dos ataques con su espada larga. Si empuña una espada corta, también puede hacer un tercer ataque con ella.

Espada corta. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6 + 3) de daño perforante.

Espada larga. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8 + 3) de daño cortante u 8 (1d10 + 3) de daño cortante si se usa a dos manos.

Ballesta pesada. *Ataque con arma a distancia:* +3 a impactar, alcance 30/120 m, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d10 + 1) de daño perforante.

Aliento de fuego (recarga 5–6). El veterano exhala fuego en un cono de 4,5 m. Todas las criaturas situadas en la zona deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 15; sufrirán 24 (7d6) de daño de fuego si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Sirénido

Humanoide Mediano (sirénido), neutral

Clase de Armadura: 11

Puntos de golpe: 11 (2d8 + 2)

Velocidad: 3 m, nadar 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Habilidades: Percepción +2

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: acuano, común

Desafío: 1/8 (25 PX)

Anfibio. El sirénido puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Acciones

Lanza. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +2 a impactar, alcance 1,5 m o 6/18 m a distancia, un objetivo. *Impacto:* 3 (1d6) de daño perforante o 4 (1d8) de daño perforante si se usa a dos manos en un ataque cuerpo a cuerpo.

Sombra

Muerto viviente Mediano, caótico malvado

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 16 (3d8 + 3)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (−2)	14 (+2)	13 (+1)	6 (−2)	10 (+0)	8 (−1)

Habilidades: Sigilo +4 (+6 en luz tenue u oscuridad)

Vulnerabilidad a daño: radiante

Resistencia a daño: ácido, frío, fuego, relámpago, trueno; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: necrótico, veneno

Inmunidad a estados: agarrado, apresado, asustado, cansancio, derribado, envenenado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 1/2 (100 PX)

Amorfa. La sombra puede moverse a través de espacios de solo 2,5 cm de ancho sin tener que apretarse.

Debilidad a la Luz Solar. Si está bajo la luz del sol, la sombra tiene desventaja en tiradas de ataque, pruebas de característica y tiradas de salvación.

Esconderse en las Sombras. Con luz tenue o en la oscuridad, la sombra puede realizar la acción de esconderse como acción adicional.

Acciones

Consumir fuerza. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. *Impacto:* 9 (2d6 + 2) de daño necrótico y la puntuación de Fuerza del objetivo se reduce en 1d4. El objetivo muere si esto reduce su Fuerza a 0. De lo contrario, la reducción dura hasta que el objetivo finalice un descanso corto o largo.

Si un humanoide no malvado muere a consecuencia de este ataque, una nueva sombra se alzará de su cadáver después de 1d4 horas.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Súcubo/íncubo

Infernal Mediano (cambiaformas), neutral malvado

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 66 (12d8 + 12)

Velocidad: 9 m, volar 18 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (−1)	17 (+3)	13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	20 (+5)

Habilidades: Engaño +9, Percepción +5, Perspicacia +5, Persuasión +9, Sigilo +7

Resistencia a daño: frío, fuego, relámpago, veneno; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 15

Idiomas: abisal, común, infernal, telepatía 18 m

Desafío: 4 (1100 PX)

Cambiaformas. El infernal puede usar su acción para polimorfarse en un humanoide Mediano o Pequeño, o volver a asumir su auténtica forma. Si asume una forma sin alas, perderá su velocidad volando. Su perfil, salvo por el tamaño y la velocidad, es el mismo en todas las formas. Cualquier equipo que vista o lleve no se transformará. Si muere, recuperará su verdadera forma.

Enlace Telepático. El infernal ignora las restricciones de alcance de su telepatía cuando la usa para comunicarse con una criatura hechizada por él. Ni siquiera es necesario que ambos estén en el mismo plano de existencia.

Acciones

Garra (solo en forma de infernal). *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6 + 3) de daño cortante.

Beso debilitador. El infernal besa a una criatura voluntaria o que esté hechizada por él. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 15 contra esta magia; sufrirá 32 (5d10 + 5) de daño psíquico si la falla o la mitad del daño si la supera. Los puntos de golpe máximos del objetivo se reducen en una cantidad igual al daño recibido. La reducción dura hasta que el objetivo finalice un descanso largo. El objetivo muere si este efecto reduce sus puntos de golpe máximos a 0.

Etéreo. El infernal entra mágicamente en el Plano Etéreo si se encontraba en el Plano Material, o en este si se hallaba en aquel.

Hechizar. Un humanoide que el infernal pueda ver a 9 m o menos de él deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 15 o quedará hechizado mágicamente durante 1 día. El objetivo hechizado obedecerá las órdenes verbales o telepáticas del infernal. Si es dañado de alguna forma o recibe una orden suicida, podrá repetir la tirada de salvación y, si tiene éxito, se librará del efecto. Si la criatura supera la tirada de salvación o el efecto termina, será inmune al hechizo de este infernal durante las siguientes 24 horas.

El infernal solo puede tener a un objetivo hechizado al mismo tiempo. Si hechiza a otro, el efecto sobre la criatura anterior terminará.

Monstruos (T)

Tarasca

Monstruosidad Gargantuesca (titán), sin alineamiento

Clase de Armadura: 25 (armadura natural)

Puntos de golpe: 676 (33d20 + 330)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
30 (+10)	11 (+0)	30 (+10)	3 (−4)	11 (+0)	11 (+0)

Tiradas de salvación: Int +5, Sab +9, Car +9

Inmunidad a daño: fuego, veneno; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a estados: asustado, envenenado, hechizado, paralizado

Sentidos: visión ciega 36 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 30 (155 000 PX)

Caparazón Reflectante. Cada vez que la tarasca sea el objetivo de un conjuro *proyectil mágico*, de un conjuro cuya área sea una línea 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 tampoco se verá afectada y el conjuro será reflejado contra su lanzador, como si tuviera su origen en la tarasca, convirtiendo al lanzador en objetivo.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Monstruo de Asedio. La tarasca inflige el doble de daño a objetos y estructuras.

Resistencia Legendaria (3/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 puede usar su presencia aterradora. Después realiza cinco ataques: uno con su mordisco, dos con sus garras, otro con sus cuernos y otro con su cola. Puede utilizar engullir en vez del mordisco.

Cola. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +19 a impactar, alcance 6 m, un objetivo. *Impacto:* 24 (4d6 + 10) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 20 o será derribada.

Cuernos. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +19 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 32 (4d10 + 10) de daño perforante.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +19 a impactar, alcance 4,5 m, un objetivo. *Impacto:* 28 (4d8 + 10) de daño cortante.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +19 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 36 (4d12 + 10) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, quedará agarrada (CD 20 para escapar). Hasta que el agarre termine, el objetivo estará apresado y la tarasca no podrá morder a otro objetivo.

Engullir. La tarasca hace un ataque de mordisco contra una criatura Grande o más pequeña a la que esté agarrando. Si el ataque impacta, el objetivo será engullido, recibirá el daño del mordisco y el agarre terminará. La criatura engullida estará apresada y cegada, 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 uno de los turnos de la tarasca.

Si la tarasca sufre 60 de daño o más 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 derribadas en un espacio a 3 m o menos de la tarasca. Si la tarasca muere, una criatura engullida dejará de estar apresada por ella y podrá gastar 9 m de movimiento para escapar del cadáver, del que saldrá derribada.

Presencia aterradora. Todas las criaturas a elección de la tarasca que estén a 36 m o menos de ella y sean conscientes de su presencia deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 17 o quedarán asustadas durante 1 minuto. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto. Tendrá desventaja en esta tirada si la tarasca está dentro de su línea de visión. Si una criatura supera la tirada de salvación o el efecto termina para ella, será inmune a la presencia aterradora de la tarasca durante las siguientes 24 horas.

Acciones legendarias

La tarasca puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. La tarasca recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Atacar. La tarasca realiza un ataque con sus garras o su cola.

Moverse. La tarasca se mueve hasta la mitad de su velocidad.

Masticar (cuesta 2 acciones). La tarasca realiza un ataque con su mordisco o usa engullir.

Troll

Gigante Grande, caótico malvado

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 84 (8d10 + 40)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	13 (+1)	20 (+5)	7 (−2)	9 (−1)	7 (−2)

Habilidades: Percepción +2

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 12

Idiomas: gigante

Desafío: 5 (1800 PX)

Olfato Agudo. El troll tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del olfato.

Regeneración. El troll recupera 10 puntos de golpe al principio de su turno. Si recibe daño de ácido o de fuego, este atributo no funcionará al principio de su

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

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: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6 + 4) de daño cortante.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d6 + 4) de daño perforante.

Tumulario

Muerto viviente Mediano, neutral malvado

Clase de Armadura: 14 (cuero tachonado)

Puntos de golpe: 45 (6d8 + 18)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +4

Resistencia a daño: necrótico; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos con armas que no sean de plata

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: cansancio, envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 13

Idiomas: los idiomas que conocía en vida

Desafío: 3 (700 PX)

Sensibilidad a la Luz Solar. Bajo la luz del sol, el tumulario tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.

Acciones

Ataque múltiple. El tumulario realiza dos ataques con su espada larga o dos ataques con su arco largo. Puede usar consumir vida en lugar de uno de los ataques con espada larga.

Consumir vida. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño necrótico. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 13 o sus puntos de golpe máximos se reducirán en una cantidad igual al daño recibido. La reducción dura hasta que el objetivo finalice un descanso largo. El objetivo muere si este efecto reduce sus puntos de golpe máximos a 0.

Un humanoide que muera por este ataque se alzará 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.

Espada larga. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d8 + 2) de daño cortante o 7 (1d10 + 2) de daño cortante si se usa a dos manos.

Arco largo. *Ataque con arma a distancia:* +4 a impactar, alcance 45/180 m, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d8 + 2) de daño perforante.

Monstruos (U)

Unicornio

Celestial Grande, legal bueno

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 67 (9d10 + 18)

Velocidad: 15 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	16 (+3)

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado, hechizado, paralizado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 13

Idiomas: celestial, elfo, silvano, telepatía 18 m

Desafío: 5 (1800 PX)

Armas Mágicas. Los ataques con arma del unicornio son mágicos.

Carga. Si el unicornio se mueve al menos 6 m en línea recta hacia un objetivo y luego le impacta con un ataque de cuerno durante el mismo turno, el objetivo recibe 9 (2d8) de daño perforante adicional. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 15 o será derribada.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica innata del unicornio es el Carisma (CD de salvación de conjuros 14). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes:

A voluntad: *detectar el bien y el mal*, *pasar sin rastro*, *saber druídico*

1/día cada uno: *calmar emociones*, *disipar el bien y el mal*, *enmarañar*

Resistencia Mágica. El unicornio tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Ataque múltiple. El unicornio realiza dos ataques: uno con sus cascos y otro con su cuerno.

Cascos. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6 + 4) de daño contundente.

Cuerno. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d8 + 4) de daño perforante.

Teletransporte (1/día). El unicornio se teletransporta mágicamente a sí mismo y hasta a tres criaturas voluntarias que pueda ver a 1,5 m o menos de él, así como cualquier equipo que vistan o lleven. El destino es una ubicación con la que el unicornio esté familiarizado situada a 1,5 km o menos.

Toque sanador (3/día). El unicornio toca a otra criatura con su cuerno. El objetivo recupera mágicamente 11 (2d8 + 2) puntos de golpe. Además, su contacto elimina todas las enfermedades y neutraliza todos los venenos que afectaran al objetivo.

Acciones legendarias

El unicornio puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. El unicornio recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Cascos. El unicornio realiza un ataque con sus cascos.

Escudo resplandeciente (cuesta 2 acciones). El unicornio crea un escudo brillante de naturaleza mágica alrededor de sí mismo o de otra criatura que pueda ver a 18 m o menos de él. El objetivo recibe un bonificador de +2 a la CA hasta el final del siguiente turno del unicornio.

Curarse a sí mismo (cuesta 3 acciones). El unicornio recupera mágicamente 11 (2d8 + 2) puntos de golpe.

Monstruos (V)

Vampiros

Engendro vampírico

Muerto viviente Mediano, neutral malvado

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 82 (11d8 + 33)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Tiradas de salvación: Des +6, Sab +3

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +6

Resistencia a daño: necrótico; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 13

Idiomas: los idiomas que conocía en vida

Desafío: 5 (1800 PX)

Debilidades Vampíricas. El vampiro tiene los siguientes defectos:

Dañado por el agua corriente. El vampiro recibirá 20 de daño de ácido si termina su turno en agua corriente.

Estaca en el corazón. Si se atraviesa el corazón del vampiro con un arma perforante hecha de madera mientras está incapacitado en su lugar de descanso, será destruido.

Hipersensibilidad a la luz solar. El vampiro recibirá 20 de daño radiante si empieza su turno bajo la luz solar. Además, tiene desventaja en las tiradas de ataque y en las pruebas de característica hechas bajo la luz del sol.

Prohibición. El vampiro no puede entrar en una residencia sin invitación de uno de los habitantes.

Regeneración. El vampiro recupera 10 puntos de golpe al principio de su turno si tiene al menos 1 punto de golpe y no está expuesto a la luz solar ni sumergido en agua corriente. Si el vampiro recibe daño radiante o proveniente de agua bendita, este atributo no funcionará al principio de su siguiente turno.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Trepar cual Arácnido. El vampiro puede trepar por superficies difíciles e incluso recorrer techos boca abajo sin tener que realizar pruebas de característica.

Acciones

Ataque múltiple. El vampiro realiza dos ataques. Solo uno de ellos puede ser un mordisco.

Garras. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. *Impacto:* 8 (2d4 + 3) de daño cortante. En lugar de infligir daño, el vampiro podrá agarrar al objetivo (CD 13 para escapar).

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura voluntaria o que esté agarrada por el vampiro, apresada o incapacitada. *Impacto:* 6 (1d6 + 3) de daño perforante más 7 (2d6) de daño necrótico. Los puntos de golpe máximos del objetivo se reducen en una cantidad igual al daño necrótico recibido y el vampiro recupera esa misma cantidad de puntos de golpe. La reducción dura hasta que el objetivo finalice un descanso largo. El objetivo muere si este efecto reduce sus puntos de golpe máximos a 0.

Vampiro

Muerto viviente Mediano (cambiaformas), legal malvado

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 144 (17d8 + 68)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	17 (+3)	15 (+2)	18 (+4)

Tiradas de salvación: Des +9, Sab +7, Car +9

Habilidades: Percepción +7, Sigilo +9

Resistencia a daño: necrótico; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 17

Idiomas: los idiomas que conocía en vida

Desafío: 13 (10 000 PX)

Cambiaformas. Si el vampiro no está expuesto a la luz del sol ni sumergido en agua corriente, podrá utilizar su acción para polimorfarse en un murciélago Diminuto, en una nube de niebla Mediana o de vuelta a su auténtica forma.

En forma de murciélago, el vampiro no puede hablar, su velocidad caminando es de 1,5 m y posee una velocidad volando de 9 m. Su perfil, salvo por el tamaño y la velocidad, no cambia. Cualquier cosa que vistiera se transforma, pero los objetos que lleve no lo hacen. Si muere, recuperará su verdadera forma.

En forma de niebla, el vampiro no puede realizar acciones, hablar o manipular objetos. No posee peso alguno, tiene una velocidad volando de 6 m, puede levitar y es capaz de entrar en el espacio de una criatura hostil y detenerse en él. Además, es capaz de atravesar sin apretarse cualquier espacio por el que pueda pasar el aire, aunque no puede pasar a través de agua. Tiene ventaja en las tiradas de salvación de Fuerza, Destreza y Constitución y es inmune a todo el daño no mágico, con la excepción del que recibe de la luz solar.

Debilidades Vampíricas. El vampiro tiene los siguientes defectos:

Dañado por el agua corriente. El vampiro recibirá 20 de daño de ácido si termina su turno en agua corriente.

Estaca en el corazón. Si se atraviesa el corazón del vampiro con un arma perforante hecha de madera mientras está incapacitado en su lugar de descanso, quedará paralizado hasta que se extraiga la estaca.

Hipersensibilidad a la luz solar. El vampiro recibirá 20 de daño radiante si empieza su turno bajo la luz solar. Además, tiene desventaja en las tiradas de ataque y en las pruebas de característica hechas bajo la luz del sol.

Prohibición. El vampiro no puede entrar en una residencia sin invitación de uno de los habitantes.

Escape Brumoso. Si sus puntos de golpe se reducen a 0 fuera de su lugar de descanso, el vampiro se transformará en una nube de niebla (como con el atributo Cambiaformas) en vez de caer inconsciente, siempre y cuando no se encuentre bajo la luz solar o sumergido en agua corriente. Si no puede transformarse, 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 alcanzar su lugar de descanso en 2 horas o será destruido. En cuanto llegue a su lugar de descanso, volverá a asumir su forma de vampiro. A partir de ese momento, estará paralizado hasta que recupere al menos 1 punto de golpe. Si pasa 1 hora en su lugar de descanso con 0 puntos de golpe, recuperará 1.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Regeneración. El vampiro recupera 20 puntos de golpe al principio de su turno si tiene al menos 1 punto de golpe y no está expuesto a la luz solar ni sumergido en agua corriente. Si el vampiro recibe daño radiante o proveniente de agua bendita, este atributo no funcionará al principio de su siguiente turno.

Resistencia Legendaria (3/día). 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 boca abajo sin tener que realizar pruebas de característica.

Acciones

Ataque múltiple (solo en forma de vampiro). El vampiro realiza dos ataques. Solo uno de ellos puede ser un mordisco.

Ataque sin armas (solo en forma de vampiro). *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +9 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. *Impacto:* 8 (1d8 + 4) de daño contundente. En lugar de infligir daño, el vampiro podrá agarrar al objetivo (CD 18 para escapar).

Mordisco (solo en forma de vampiro o murciélago). *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +9 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura voluntaria o que esté agarrada por el vampiro, apresada o incapacitada. *Impacto:* 7 (1d6 + 4) de daño perforante más 10 (3d6) de daño necrótico. Los puntos de golpe máximos del objetivo se reducen en una cantidad igual al daño necrótico recibido y el vampiro recupera esa misma cantidad de puntos de golpe. La reducción dura hasta que el objetivo finalice un descanso largo. El objetivo muere si este efecto reduce sus puntos de golpe máximos a 0. Un humanoide que muera de esta forma y sea enterrado en el suelo se alzará como un engendro vampírico bajo el control del vampiro la noche siguiente.

Hechizar. El vampiro hace objetivo a un humanoide que pueda ver a 9 m o menos de él. Si el objetivo puede ver al vampiro, deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 17 contra este efecto mágico o quedará hechizado por el vampiro. El objetivo hechizado considerará al vampiro un amigo de confianza al que deberá hacer caso y proteger. Aunque la criatura no está, estrictamente hablando, bajo el control del vampiro, se tomará las sugerencias o acciones de este de la mejor forma posible y se le considerará un objetivo voluntario para el ataque de mordisco del vampiro.

Cada vez que el vampiro o sus compañeros hagan cualquier acto dañino para el objetivo, este podrá repetir la tirada de salvación y, si tiene éxito, se librará del efecto. De lo contrario, este dura 24 horas o hasta que el vampiro sea destruido, se encuentre en un plano de existencia diferente al del objetivo o ponga fin al efecto como acción adicional.

Hijos de la noche (1/día). El vampiro convoca mágicamente 2d4 enjambres de murciélagos o de ratas. Solo podrá hacer esto si no ha salido el sol. Si se encuentra en exteriores, podrá llamar a 3d6 lobos en lugar de a los enjambres. Las criaturas convocadas llegarán tras 1d4 asaltos, actuarán como aliados del vampiro y obedecerán sus órdenes verbales. Estas bestias permanecerán durante 1 hora, hasta que el vampiro muera o hasta que este las desconvoque como acción adicional.

Acciones legendarias

El vampiro puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. El vampiro recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Ataque sin armas. El vampiro realiza un ataque sin armas.

Moverse. El vampiro se mueve hasta su velocidad sin provocar ataques de oportunidad.

Mordisco (cuesta 2 acciones). El vampiro realiza un ataque de mordisco.

Monstruos (X)

Xorn

Elemental Mediano, neutral

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)

Puntos de golpe: 73 (7d8 + 42)

Velocidad: 6 m, excavar 6 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	10 (+0)	22 (+6)	11 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Habilidades: Percepción +6, Sigilo +3

Resistencia a daño: cortante y perforante de ataques no mágicos con armas que no sean de adamantina

Sentidos: sentir vibraciones 18 m, visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 16

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Idiomas: terrano

Desafío: 5 (1800 PX)

Camuflarse en la Piedra. El xorn tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) realizadas para esconderse en terrenos rocosos.

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. Mediante el olfato, el xorn puede identificar con exactitud la ubicación de piedras y metales preciosos, como monedas o gemas, que se encuentren a 18 m o menos de él.

Acciones

Ataque múltiple. El xorn realiza tres ataques con sus garras y uno con su mordisco.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6 + 3) de daño cortante.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 13 (3d6 + 3) de daño perforante.

Monstruos (Z)

Zombis

Ogro zombi

Muerto viviente Grande, neutral malvado

Clase de Armadura: 8

Puntos de golpe: 85 (9d10 + 36)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	6 (−2)	18 (+4)	3 (−4)	6 (−2)	5 (−3)

Tiradas de salvación: Sab +0

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 8

Idiomas: entiende común y gigante, pero no puede hablar

Desafío: 2 (450 PX)

Fortaleza de Muerto Viviente. Si el daño reduce a 0 los puntos de golpe del zombi, este deberá hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 5 + el daño sufrido, siempre que este no sea radiante o proveniente de un crítico. Si tiene éxito, el zombi se queda con 1 punto de golpe.

Acciones

Lucero del alba. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d8 + 4) de daño contundente.

Zombi

Muerto viviente Mediano, neutral malvado

Clase de Armadura: 8

Puntos de golpe: 22 (3d8 + 9)

Velocidad: 6 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	6 (−2)	16 (+3)	3 (−4)	6 (−2)	5 (−3)

Tiradas de salvación: Sab +0

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 8

Idiomas: entiende los idiomas que conocía en vida, pero no puede hablar

Desafío: 1/4 (50 PX)

Fortaleza de Muerto Viviente. Si el daño reduce a 0 los puntos de golpe del zombi, este deberá hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 5 + el daño sufrido, siempre que este no sea radiante o proveniente de un crítico. Si tiene éxito, el zombi se queda con 1 punto de golpe.

Acciones

Golpe. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d6 + 1) de daño contundente.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Apéndice MJ-A: Estados

Los estados alteran las capacidades de una criatura de diversas formas y pueden deberse a un conjuro, un rasgo de clase, un ataque de un monstruo u otro efecto. La mayoría de los estados (como el de cegado) son perjudiciales, pero unos pocos (como el de invisible) pueden resultar beneficiosos.

Un estado dura hasta que se contrarresta (el estado de derribado, por ejemplo, se contrarresta poniéndose de pie) o durante el tiempo especificado por el efecto que lo causó.

Si varios efectos imponen el mismo estado a una criatura, cada efecto tendrá su propia duración, pero sus efectos no empeorarán. O se tiene un estado o no se tiene.

Las siguientes definiciones describen lo que le ocurre a una criatura mientras está afectada por un estado.

Agarrado

- La velocidad de una criatura agarrada pasa a ser 0 y no puede beneficiarse de ningún bonificador a su velocidad.
- El estado termina si quien agarra queda incapacitado (consulta dicho estado).
- El estado termina también si algún efecto aleja a la criatura agarrada de quien la agarra o del efecto que causa el agarre, como cuando el conjuro *ola atronadora* hace que una criatura salga despedida.

Apresado

- La velocidad de una criatura apresada pasa a ser 0 y no puede beneficiarse de ningún bonificador a su velocidad.
- Las tiradas de ataque contra la criatura tienen ventaja y las tiradas de ataque realizadas por la criatura tienen desventaja.
- La criatura tiene desventaja en las tiradas de salvación de Destreza.

Asustado

- Una criatura asustada tiene desventaja en las pruebas de característica y tiradas de ataque mientras pueda ver a la fuente de su miedo.
- La criatura no puede acercarse voluntariamente a la fuente de su miedo.

Aturdido

- Una criatura aturdida está incapacitada (consulta dicho estado), no puede moverse y solo puede hablar con voz entrecortada.
- La criatura falla automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza.
- Las tiradas de ataque contra ella tienen ventaja.

Cegado

- Una criatura cegada no puede ver y falla automáticamente todas las pruebas de característica que requieran la vista.
- Las tiradas de ataque contra la criatura tienen ventaja y las tiradas de ataque realizadas por la criatura tienen desventaja.

Derribado

- Una criatura derribada solo podrá moverse arrastrándose, salvo que se levante para concluir este estado.
- La criatura tiene desventaja en las tiradas de ataque.
- Las tiradas de ataque contra la criatura tienen ventaja si el atacante está a 1,5 m o menos de ella. Si no es así, las tiradas de ataque tienen desventaja.

Ensordecido

- Una criatura ensordecida no puede oír y falla automáticamente cualquier prueba de característica que requiera el oído.

Cansancio

Algunas capacidades especiales y ciertos peligros ambientales, como la inanición o una larga exposición a los efectos de unas temperaturas particularmente frías o calientes, pueden producir un estado especial llamado "cansancio". El cansancio se mide con seis niveles. Un efecto puede sumar uno o más niveles de cansancio a una criatura, según se especifique en la descripción de dicho efecto.

Nivel	Efecto
1	Desventaja en pruebas de característica.
2	Velocidad reducida a la mitad.
3	Desventaja en tiradas de ataque y de salvación.
4	Puntos de golpe máximos reducidos a la mitad.
5	Velocidad reducida a 0.
6	Muerte.

Si una criatura que ya está cansada sufre un efecto que provoca cansancio, su nivel de cansancio actual aumentará en la cantidad especificada en la descripción de dicho efecto.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Una criatura sufre el efecto de su nivel de cansancio actual, pero también el de los niveles inferiores. Por ejemplo, si sufre un nivel de cansancio 2, tendrá su velocidad reducida a la mitad y desventaja en las pruebas de característica.

Los efectos que eliminan cansancio reducen el nivel de este en la cantidad que especifique su descripción y todos sus efectos desaparecen si el nivel de cansancio de una criatura desciende a menos de 1.

Si se finaliza un descanso largo, el nivel de cansancio de una criatura se reduce en 1, siempre que haya podido comer y beber algo.

Envenenado

- Una criatura envenenada tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de característica.

Hechizado

- Una criatura hechizada no puede atacar ni elegir como objetivo de efectos dañinos o mágicos a quien la hechizó.
- Quien hechizó a la criatura tiene ventaja en las pruebas de característica para interaccionar socialmente con ella.

Incapacitado

- Una criatura incapacitada no puede llevar a cabo acciones ni reacciones.

Inconsciente

- Una criatura inconsciente está incapacitada (consulta el estado), no puede moverse ni hablar y no es consciente de su entorno.
- La criatura suelta cualquier cosa que esté sujetando y cae derribada.
- La criatura falla automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza.
- Las tiradas de ataque contra ella tienen ventaja.
- Los ataques que impacten a la criatura serán críticos si el atacante está a 1,5 m o menos.

Invisible

- Es imposible ver a una criatura invisible sin la ayuda de magia o sentidos especiales. Respecto a esconderse, la criatura está en una zona muy oscura, pero se puede detectar su ubicación si hace ruido o deja huellas.
- Las tiradas de ataque contra la criatura tienen desventaja y las tiradas de ataque realizadas por la criatura tienen ventaja.

Paralizado

- Una criatura paralizada está incapacitada (consulta dicho estado) y no puede moverse ni hablar.
- La criatura falla automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza.
- Las tiradas de ataque contra ella tienen ventaja.
- Los ataques que impacten a la criatura serán críticos si el atacante está a 1,5 m o menos.

Petrificado

- Una criatura petrificada se transforma, junto con cualquier objeto no mágico que vista o lleve con ella, en una sustancia inanimada sólida (en general, piedra). Su peso se multiplica por diez y deja de envejecer.
- Está incapacitada (consulta dicho estado), no puede moverse ni hablar y no es consciente de su entorno.
- Las tiradas de ataque contra ella tienen ventaja.
- La criatura falla automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza.
- Tiene resistencia contra todo el daño.
- La criatura es inmune a venenos y enfermedades, pero si un veneno o enfermedad ya está en su sistema, queda en suspenso, no neutralizado.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Apéndice MJ-B: Panteones histórico-fantásticos

Los panteones celta, egipcio, griego y nórdico son interpretaciones fantásticas de religiones históricas de la antigüedad de nuestro propio mundo. Incluyen deidades que encajan muy bien con el juego, aunque se han separado de su contexto histórico real y se han incluido en panteones que sirven para las necesidades del juego.

El panteón celta

Se dice que en el corazón de cada alma acecha algo salvaje, un recoveco que se estremece con el sonido de la llamada nocturna de los gansos, con el susurro del viento al atravesar los pinos, con el rojo que tiñe el muérdago de un roble... Y es en ese espacio donde moran los dioses celtas. Su origen son el arroyo y el riachuelo, y su poder aumenta con la fuerza del roble y la belleza de los bosques y los grandes páramos. Cuando el primer guardabosques se atrevió a dar nombre al rostro que contemplaba en el tronco de un árbol o a la voz que le hablaba desde el torrente montañoso, estos dioses tomaron cuerpo.

Los dioses celtas son objeto de veneración tanto de druidas como de clérigos, ya que están en sintonía con las fuerzas de la naturaleza que los druidas reverencian.

El panteón griego

Los dioses del Olimpo hacen notar su presencia con el gentil golpeteo de las olas contra la orilla o con el retumbar del trueno entre los picos velados por las nubes. Las pruebas de su paso pueden verse tanto en los espesos bosques infestados de osos como en las adustas colinas recubiertas de olivos. Cada aspecto de la naturaleza reverbera con su presencia y también se han hecho un hueco en el corazón de los humanos.

El panteón egipcio

Estos dioses, una joven dinastía de una familia de deidades ancestrales, son los herederos del gobierno del cosmos y del deber de mantener el divino principio de maat: el orden fundamental de la verdad, la justicia, la ley y la armonía que pone a los dioses, a los faraones mortales y a la gente ordinaria en su lugar lógico y apropiado del universo.

El panteón egipcio difiere de los demás porque son tres dioses los responsables de la muerte, cada uno con su propio alineamiento. Anubis es el dios legal neutral de la vida tras la muerte, quien juzga las almas de los difuntos. Set es el dios caótico malvado del asesinato, conocido sobre todo por haber acabado con la vida de su hermano Osiris. Y Neftis es la diosa caótica buena del luto.

El panteón nórdico

Allí donde la tierra cae en picado desde las colinas nevadas hasta los helados fiordos, donde alargados barcos se aproximan a la playa, donde cada otoño y cada primavera los glaciares avanzan y retroceden... Allí tiene su hogar el panteón nórdico, en la tierra de los vikingos. Con un clima tan brutal, la forma de vida de sus habitantes también ha de serlo. Los guerreros de estas tierras han tenido que adaptarse a las severas condiciones para sobrevivir, pero las exigencias del entorno no los han corrompido demasiado. Pese a la necesidad de saquear para obtener comida y riquezas, sorprende que los mortales no hayan acabado peor. Los poderes de estos dioses son un reflejo de la obligación que los habitantes de estas tierras tenían de contar con líderes fuertes y llevar a cabo acciones enérgicas. Por ello ven a sus deidades en cada meandro de un río, los escuchan en el estallido del trueno y en el retumbar de los glaciares, y los huelen en el humo de una casa comunal en llamas.

El panteón nórdico está formado por dos familias principales, los Aesir (deidades de la guerra y el destino) y los Vanir (dioses de la fertilidad y la prosperidad). Antaño enemigas, ahora estas dos familias han formado una estrecha alianza para hacer frente a sus enemigos comunes, los gigantes (incluidos los dioses Surt y Thrym).

Deidades celtas

Deidad	Alineamiento	Dominios recomendados	Símbolo
El Dagda, dios del clima y los cultivos	CB	Engaño, Naturaleza	Caldero burbujeante o escudo
Arawn, dios de la vida y la muerte	NM	Muerte, Vida	Estrella negra sobre fondo gris
Belenus, dios del sol, la luz y el calor	NB	Luz	Disco solar y menhires
Brigit, diosa de los ríos y el ganado	NB	Vida	Pasarela

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Dian Cecht, dios de la medicina y la curación	LB	Vida	Ramas de roble y muérdago cruzadas
Dunatis, dios de las montañas y los picos	N	Naturaleza	Pico montañoso con un sol rojo en la cima
Goibniu, dios de los herreros y la curación	NB	Conocimiento, Vida	Mazo gigante sobre una espada
Lug, dios de las artes, el viaje y el comercio	CN	Conocimiento, Vida	Par de manos alargadas
Manannán mac Lir, dios de los océanos y las criaturas marinas	LN	Naturaleza, Tempestad	Olas de aguas blancas sobre verde
Math, hijo de Mathonwy, dios de la magia	NM	Conocimiento	Bastón
Morrigan, diosa de la batalla	CM	Guerra	Dos lanzas cruzadas
Nuada, dios de la guerra y los guerreros	N	Guerra	Mano plateada sobre fondo negro
Ogma, dios del habla y la escritura	NB	Conocimiento	Pergamino desenrollado
Sucellus, dios de la naturaleza y los bosques	N	Naturaleza	Roble en verano

Deidades egipcias

Deidad	Alineamiento	Dominios recomendados	Símbolo
Ra, dios del sol y soberano de los dioses	LB	Luz, Vida	Disco solar rodeado por una serpiente
Anubis, dios del juicio y la muerte	LN	Muerte	Chacal negro
Apofis, dios del mal, el fuego y las serpientes	NM	Engaño	Serpiente llameante
Bastet, diosa de los gatos y la venganza	CB	Guerra	Gato
Bes, dios de la suerte y la música	CN	Engaño	Imagen de la deidad deforme
Hathor, diosa del amor, la música y la maternidad	NB	Luz, Vida	Cabeza de una vaca con cuernos y disco lunar
Imhotep, dios de las artesanías y la medicina	NB	Conocimiento	Pirámide escalonada
Isis, diosa de la fertilidad y la magia	NB	Conocimiento, Vida	Anj y estrella
Neftis, diosa de la muerte y el luto	CB	Muerte	Cuernos alrededor de un disco lunar
Osiris, dios de la naturaleza y el inframundo	LB	Naturaleza, Vida	Cayado y mangual
Ptah, dios de las artesanías, el conocimiento y los secretos	LN	Conocimiento	Toro
Set, dios de la oscuridad y las tormentas del desierto	CM	Engaño, Muerte, Tempestad	Cobra enroscada
Sobek, dios del agua y los cocodrilos	LM	Naturaleza, Tempestad	Cabeza de cocodrilo con cuernos y plumas
Tot, dios del conocimiento y la sabiduría	N	Conocimiento	Ibis

Deidades griegas

Deidad	Alineamiento	Dominios recomendados	Símbolo
Zeus, dios del cielo y soberano de los dioses	N	Tempestad	Puño lleno de relámpagos
Afrodita, diosa del amor y la belleza	CB	Luz	Concha marina
Apolo, dios de la luz, la música y la curación	CB	Conocimiento, Luz, Vida	Lira
Ares, dios de la guerra y el conflicto	CM	Guerra	Lanza
Artemisa, diosa de la caza y de los partos	NB	Naturaleza, Vida	Arco y flecha sobre un disco lunar
Atenea, diosa de la sabiduría y la civilización	LB	Conocimiento, Guerra	Búho
Deméter, diosa de la agricultura	NB	Vida	Cabeza de una yegua
Dioniso, dios del júbilo y el vino	CN	Vida	Tirso (bastón con una piña en la punta)
Hades, dios del inframundo	LM	Muerte	Carnero negro
Hécate, diosa de la magia y la luna	CM	Conocimiento, Engaño	Luna poniente
Hefesto, dios de la forja y la artesanía	NB	Conocimiento	Martillo y yunque
Hera, diosa del matrimonio y la intriga	CN	Engaño	Abanico de plumas de pavo real
Hércules, dios de la fuerza y la aventura	CB	Guerra, Tempestad	Cabeza de león
Hermes, dios del viaje y el comercio	CB	Engaño	Caduceo (bastón alado y serpientes)
Hestia, diosa del hogar y la familia	NB	Vida	Hogar (de lumbre)
Niké, diosa de la victoria	LN	Guerra	Mujer alada
Pan, dios de la naturaleza	CN	Naturaleza	Siringa (flauta de Pan)

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Deidad	Alineamiento	Dominios recomendados	Símbolo
Poseidón, dios del mar y los terremotos	CN	Tempestad	Tridente
Tique, diosa de la buena fortuna	N	Engaño	Pentagrama rojo

Deidades nórdicas

Deidad	Alineamiento	Dominios recomendados	Símbolo
Odín, dios del conocimiento y la guerra	NB	Conocimiento, Guerra	Ojo azul observante
Aegir, dios del mar y las tormentas	NM	Tempestad	Olas marinas agitadas
Balder, dios de la belleza y la poesía	NB	Luz, Vida	Cáliz de plata con gemas incrustadas
Forseti, dios de la justicia y la ley	N	Luz	Cabeza de un hombre barbudo
Frey, dios de la fertilidad y el sol	NB	Luz, Vida	Espadón de hielo azulado
Freyja, diosa de la fertilidad y el amor	NB	Vida	Halcón
Frigg, diosa del nacimiento y la fertilidad	N	Luz, Vida	Gato
Heimdall, dios de la vigilancia y la lealtad	LB	Guerra, Luz	Cuerno musical curvado
Hela, diosa del inframundo	NM	Muerte	Rostro de una mujer con una de sus mitades pudriéndose
Hermod, dios de la suerte	CN	Engaño	Pergamino alado
Loki, dios de los ladrones y el engaño	CM	Engaño	Llama
Niord, dios del mar y el viento	NB	Naturaleza, Tempestad	Moneda de oro
Od, dios de la luz y el sol	CB	Luz	Disco solar
Sif, diosa de la guerra	CB	Guerra	Espada alzada
Skade, dios de la tierra y las montañas	N	Naturaleza	Pico montañoso
Surt, dios de los gigantes de fuego y la guerra	LM	Guerra	Espada llameante
Thor, dios de las tormentas y el trueno	CB	Guerra, Tempestad	Martillo
Thrym, dios de los gigantes de escarcha y el frío	CM	Guerra	Hacha de doble filo blanca
Tyr, dios del valor y la estrategia	LN	Conocimiento, Guerra	Espada
Ull, dios de la caza y el invierno	CN	Naturaleza	Arco largo

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Apéndice MJ-C: Los planos de existencia

El cosmos bulle con infinidad de mundos y miríadas de dimensiones alternativas de la realidad, lo que en conjunto se conoce como los **planos de existencia**. Estos engloban todos los mundos en los que cada GM ambienta sus aventuras y todos forman parte del Plano Material, relativamente más mundano. Más allá de ese plano encontramos dominios de materia y energía en su forma elemental, reinos de pensamiento y ethos puros, hogares de demonios y ángeles, y las moradas de los dioses.

Muchos conjuros y objetos mágicos pueden obtener energía de estos planos, invocar a las criaturas que los pueblan, comunicarse con sus habitantes y permitir a los aventureros viajar hasta allí. A medida que tu personaje adquiera más poder y suba de nivel, podrías llegar a caminar por calles hechas de fuego puro o demostrar tu valía en un campo de batalla en el que los caídos resucitan cada amanecer.

El Plano Material

El Plano Material es el nexo en el que las fuerzas filosóficas y elementales que definen a los demás planos chocan y conforman la enrevesada existencia de la vida mortal y la materia cotidiana. Todos los mundos de los juegos de fantasía existen en el Plano Material, por lo que es el punto de partida de la mayoría de las campañas y aventuras. El resto del multiverso se define en relación con el Plano Material.

Los mundos del Plano Material poseen una diversidad infinita, ya que son un reflejo tanto de la imaginación creativa de cada GM que ambienta sus partidas allí como de los jugadores cuyos héroes y heroínas desarrollan sus aventuras en ellos. Incluyen planetas desiertos devastados por la magia y mundos acuáticos salpicados de islas, otros en los que conviven la magia y la tecnología avanzada, sitios atrapados en una Edad de Piedra eterna, enclaves en los que los dioses caminan e incluso espacios que estos han abandonado.

Más allá del Plano Material

Allende el Plano Material, los distintos planos de existencia son reinos de mito y misterio. No se trata simplemente de otros mundos, sino de distintas formas de ser, conformadas y gobernadas por principios espirituales y elementales completamente diferentes al mundo ordinario.

Viaje interplanar

Cuando los aventureros se desplazan a otros planos de existencia, emprenden un viaje legendario a través de los portales de la existencia hasta un destino mítico en el que hacen todo lo posible por completar su misión. Estas andanzas son el material con el que se escriben las leyendas. Enfrentarse a los reinos de los muertos, buscar a los sirvientes celestiales de una deidad o negociar con un ifrit en su ciudad natal serán objeto de canciones y narraciones durante muchos años.

Hay dos formas de viajar a otros planos fuera del Plano Material: lanzar un conjuro o usar un portal interplanar.

Conjuros. Varios conjuros permiten acceder de forma directa o indirecta a otros planos de existencia. *Desplazamiento entre planos* y *portal* pueden transportar a unos aventureros directamente a cualquier otro plano de existencia con diversos grados de precisión. *Excursión etérea* permite a un grupo de héroes y heroínas adentrarse en el Plano Etéreo y viajar desde allí a cualquiera de los planos con los que toca, como los Planos Elementales. Y el conjuro *proyección astral* permite a los personajes proyectarse al Plano Astral y llegar a los Planos Exteriores.

Portales. El término "portal" se usa como una generalización para denominar a cualquier conexión interplanar fija que enlaza una ubicación específica de un plano con una ubicación específica de otro. Algunos portales recuerdan a puertas, a una ventana transparente o a un pasaje envuelto en niebla, y solo es necesario atravesarlos para que se produzca el viaje interplanar. Otros son lugares (círculos de menhires, inmensas torres, barcos navegando o incluso ciudades enteras) que existen en varios planos simultáneamente o van desplazándose de un plano a otro por turno. Algunos son vórtices que unen un Plano Elemental con una ubicación similar del Plano Material, como el corazón de un volcán (que conduce al Plano del Fuego) o las profundidades del océano (que permiten entrar en el Plano del Agua).

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Planos de Transición

El Plano Etéreo y el Plano Astral se denominan "Planos de Transición". Se trata de reinos casi uniformes que sirven principalmente como formas de desplazarse de un plano a otro. Conjuros como *excursión etérea* y *proyección astral* permiten a los personajes entrar en esos planos y atravesarlos para llegar a otros que se encuentran más allá de ellos.

El **Plano Etéreo** es una dimensión brumosa recubierta de niebla que a veces es descrita como un vasto océano. Sus orillas, conocidas como la Frontera Etérea, se solapan con el Plano Material y los Planos Interiores, por lo que cada lugar de esos planos tiene una ubicación correspondiente en el Plano Etéreo. Algunas criaturas pueden ver en la Frontera Etérea, y los conjuros *ver invisibilidad* y *visión veraz* conceden esa capacidad. Algunos efectos mágicos también se extienden desde el Plano Material a la Frontera Etérea, en especial los que usan energía de fuerza, como *jaula de fuerza* y *muro de fuerza*. La parte más recóndita de este plano, la Profundidad Etérea, es una región compuesta por remolinos de neblina y bancos de niebla multicolor.

El **Plano Astral** es el reino del pensamiento y el sueño, donde los visitantes se desplazan como almas incorpóreas para llegar a los planos de lo divino y lo demoníaco. Se trata de un inmenso mar plateado, tanto arriba como abajo, con volutas blancas y grises que revolotean, tachonadas por motas de luz que recuerdan a estrellas lejanas. En medio del aire flotan remolinos erráticos de color, como si se tratara de monedas lanzadas al aire. Aquí pueden encontrarse algunos trocitos de materia sólida, pero, en su mayoría, el Plano Astral es un dominio abierto e infinito.

Planos Interiores

Los Planos Interiores rodean y envuelven al Plano Material y a sus reverberaciones, y proporcionan la materia prima elemental con la que se crean todos los mundos. Los cuatro **Planos Elementales** (Agua, Aire, Fuego y Tierra) forman un anillo alrededor del Plano Material, que está suspendido en el tumultuoso **Caos Elemental**.

En sus límites más interiores, donde están más próximos al Plano Material (en un sentido más conceptual que geográfico), los cuatro Planos Elementales recuerdan a un mundo del Plano Material, ya que los cuatro elementos se combinan como en este para conformar tierra, mar y cielo. Sin embargo, en sus puntos más alejados del Plano Material, los Planos Elementales son extraños y hostiles. Allí, los elementos existen en su forma más pura, en inmensas extensiones de tierra sólida, fuego abrasador, aguas cristalinas y aire inmaculado. Estas regiones son poco conocidas, por lo que si alguien habla, por ejemplo, acerca del Plano del Fuego, en realidad suele referirse a la región fronteriza. En los puntos más apartados de los Planos Interiores, los elementos puros se disuelven y se funden entre sí formando un tumulto interminable de energías enfrentadas y sustancias que chocan entre sí: el Caos Elemental.

Planos Exteriores

Al igual que los Planos Interiores son la materia prima y la energía básica que conforman el multiverso, los Planos Exteriores son la orientación, la idea y la finalidad que dictan cómo se construye. Por ello, muchos sabios dan a los Planos Exteriores la denominación de "planos divinos", "planos espirituales" o "planos de los dioses", ya que son conocidos por ser las moradas de las deidades.

Cuando se habla de cualquier cosa relacionada con deidades, debe usarse un lenguaje muy metafórico. Sus hogares reales no son para nada "lugares" en el sentido literal, sino que ejemplifican la idea de que los Planos Exteriores son reinos de pensamiento y espíritu. Al igual que sucede con los Planos Elementales, podemos imaginar la parte perceptible de los Planos Exteriores como una especie de región fronteriza, mientras que sus amplias regiones espirituales se hallan más allá de lo que unos sentidos ordinarios pueden captar.

Incluso en las zonas perceptibles, las apariencias pueden ser engañosas. En principio, muchos Planos Exteriores parecen hospitalarios y resultan familiares a los nativos del Plano Material. Sin embargo, el paisaje puede cambiar según los caprichos de las poderosas fuerzas que los habitan. Los deseos de las casi omnipotentes fuerzas que moran en estos planos pueden cambiarlos de arriba abajo y acabar de un plumazo con la existencia y reconstruirla según sus necesidades.

En los Planos Exteriores, la distancia es un concepto con poco significado. Las regiones perceptibles de estos planos pueden parecer muy pequeñas, pero también pueden extenderse hasta un aparente infinito. Quizá sea posible realizar una visita guiada a los Nueve Infiernos, de la primera capa a la novena, en un solo día... siempre y cuando los poderes de los Infiernos así lo desearan. Sería igual de posible que unos viajeros

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

necesiten semanas de extenuante caminata para cruzar una sola de esas capas.

Los Planos Exteriores más conocidos son un grupo de dieciséis planos que se corresponden con los ocho alineamientos (sin contar la neutralidad) y los grados de distinción entre ellos.

Planos Exteriores

Los planos cuya esencia es el bien se conocen como **Planos Superiores** y en ellos habitan criaturas celestiales como ángeles y pegasos. A los planos que poseen cierto grado de maldad se los conoce como **Planos Inferiores** y son la morada de infernales como demonios y diablos. El alineamiento de un plano es su esencia y un personaje cuyo alineamiento no coincida con el de dicho plano experimentará una profunda sensación de incompatibilidad en él. Si una criatura buena visita Elíseo, por ejemplo (un Plano Superior neutral bueno), se sentirá en sintonía con ese plano, pero una criatura malvada tendrá la sensación de estar fuera de sitio y sufrirá un alto grado de incomodidad.

Semiplanos

Los semiplanos son pequeños espacios extradimensionales con sus propias reglas, fragmentos de la realidad que no parecen encajar en ninguna otra parte. Existen diversos medios por los que se puede originar un semiplano. Algunos son creaciones de conjuros, como *semiplano*, o se generan por deseo de una poderosa deidad u otra fuerza similar. Su existencia puede ser natural, como un pliegue de la realidad actual que se ha separado del resto del multiverso, o como un universo en ciernes que va adquiriendo poder. Cada semiplano posee un único punto de acceso, que es el lugar donde linda con otro plano. En teoría, un conjuro *desplazamiento entre planos* también podría transportar a unos viajeros a un semiplano, pero es extremadamente difícil conseguir que el diapasón suene a la frecuencia adecuada. El conjuro *portal* resulta más fiable, siempre y cuando el lanzador conozca el semiplano.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Apéndice MM-A: Criaturas diversas

Este apéndice contiene los perfiles de varios animales, alimañas y otras bestias. Están ordenados alfabéticamente por el nombre de las criaturas.

Águila

Bestia Pequeña, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 3 (1d6)

Velocidad: 3 m, volar 18 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (−2)	15 (+2)	10 (+0)	2 (−4)	14 (+2)	7 (−2)

Habilidades: Percepción +4

Sentidos: Percepción pasiva 14

Idiomas: —

Desafío: 0 (10 PX)

Vista Aguda. El águila tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.

Acciones

Garras. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4 + 2) de daño cortante.

Águila gigante

Bestia Grande, neutral buena

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 26 (4d10 + 4)

Velocidad: 3 m, volar 24 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	17 (+3)	13 (+1)	8 (−1)	14 (+2)	10 (+0)

Habilidades: Percepción +4

Sentidos: Percepción pasiva 14

Idiomas: águila gigante, entiende aurano y común, pero no puede hablarlos

Desafío: 1 (200 PX)

Vista Aguda. El águila tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.

Acciones

Ataque múltiple. El águila realiza dos ataques: uno con su pico y otro con sus garras.

Garras. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6 + 3) de daño cortante.

Pico. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6 + 3) de daño perforante.

Las **águilas gigantes** son criaturas nobles que hablan su propio idioma y entienden el común. Las parejas de águilas gigantes suelen tener hasta cuatro huevos o polluelos en su nido. Trata a los polluelos como águilas normales.

Alce

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 10

Puntos de golpe: 13 (2d10 + 2)

Velocidad: 15 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	6 (−2)

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 1/4 (50 PX)

Carga. Si el alce se mueve al menos 6 m en línea recta hacia un objetivo y luego le impacta con un ataque de embestir durante el mismo turno, el objetivo recibe 7 (2d6) de daño adicional. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 13 o será derribada.

Acciones

Cascos. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura derribada. *Impacto:* 8 (2d4 + 3) de daño contundente.

Embestir. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6 + 3) de daño contundente.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Alce gigante

Bestia Enorme, sin alineamiento

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 42 (5d12 + 10)

Velocidad: 18 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	7 (−2)	14 (+2)	10 (+0)

Habilidades: Percepción +4

Sentidos: Percepción pasiva 14

Idiomas: alce gigante, entiende común, elfo y silvano, pero no puede hablarlos

Desafío: 2 (450 PX)

Carga. Si el alce se mueve al menos 6 m en línea recta hacia un objetivo y luego le impacta con un ataque de embestir durante el mismo turno, el objetivo recibe 7 (2d6) de daño adicional. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 14 o será derribada.

Acciones

Cascos. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura derribada. *Impacto:* 22 (4d8 + 4) de daño contundente.

Embestir. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6 + 4) de daño contundente.

Los majestuosos **alces gigantes** son tan inusuales que su mera presencia se interpreta como el presagio de un suceso importante, como el nacimiento de un rey. Además, ciertas leyendas hablan sobre dioses que asumen la forma de un alce gigante para visitar el Plano Material. Por eso, muchas culturas creen que cazar a estos seres solo sirve para atraer la ira divina.

Araña

Bestia Diminuta, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 1 (1d4 − 1)

Velocidad: 6 m, trepar 6 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (−4)	14 (+2)	8 (−1)	1 (−5)	10 (+0)	2 (−4)

Habilidades: Sigilo +4

Sentidos: visión en la oscuridad 9 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 0 (10 PX)

Caminar por Telarañas. La araña ignora todas las restricciones de movimiento causadas por cualquier tipo de red o telaraña.

Sentir a través de Telarañas. Mientras esté en contacto con una telaraña, la araña sabe la ubicación exacta 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 boca abajo sin tener que realizar pruebas de característica.

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. *Impacto:* 1 de daño perforante y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 9 o recibirá 2 (1d4) de daño de veneno.

Araña de fase

Monstruosidad Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 32 (5d10 + 5)

Velocidad: 9 m, trepar 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	6 (−2)	10 (+0)	6 (−2)

Habilidades: Sigilo +6

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 3 (700 PX)

Caminar por Telarañas. La araña ignora todas las restricciones de movimiento causadas por cualquier tipo de red o telaraña.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Excursión Etérea. Como acción adicional, la araña es capaz de pasar mágicamente del Plano Material al Plano Etéreo, o viceversa.

Trepar cual Arácnido. La araña puede trepar por superficies difíciles e incluso recorrer techos boca abajo sin tener que realizar pruebas de característica.

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. *Impacto:* 7 (1d10 + 2) de daño perforante y el objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 11; sufrirá 18 (4d8) de daño de veneno si la falla o la mitad del daño si la supera. Si el daño de veneno reduce a 0 los puntos de golpe del objetivo, este permanecerá estable pero estará envenenado durante 1 hora, incluso si recupera puntos de golpe. Mientras dure este envenenamiento, estará paralizado.

Las **arañas de fase** poseen la capacidad de desvanecerse en el Plano Etéreo y reaparecer después. Parecen surgir de la nada y desaparecer rápidamente después de atacar. Como se mueve en el Plano Etéreo antes de volver al Plano Material, parece como si se teletransportara.

Araña gigante

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 26 (4d10 + 4)

Velocidad: 9 m, trepar 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (−4)	11 (+0)	4 (−3)

Habilidades: Sigilo +7

Sentidos: visión ciega 3 m, visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 1 (200 PX)

Caminar por Telarañas. La araña ignora todas las restricciones de movimiento causadas por cualquier tipo de red o telaraña.

Sentir a través de Telarañas. Mientras esté en contacto con una telaraña, la araña sabe la ubicación exacta 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 boca abajo sin tener que realizar pruebas de característica.

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. *Impacto:* 7 (1d8 + 3) de daño perforante y el objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 11; sufrirá 9 (2d8) de daño de veneno si la falla o la mitad del daño si la supera. Si el daño de veneno reduce a 0 los puntos de golpe del objetivo, este permanecerá estable pero estará envenenado durante 1 hora, incluso si recupera puntos de golpe. Mientras dure este envenenamiento, estará paralizado.

Telaraña (recarga 5–6). *Ataque con arma a distancia:* +5 a impactar, alcance 9/18 m, una criatura. *Impacto:* el objetivo queda apresado por la telaraña. Como acción, el objetivo apresado puede hacer una prueba de Fuerza con CD 12, rompiendo la telaraña si tiene éxito. También se puede atacar a la telaraña para intentar destruirla (CA 10; 5 pg; vulnerable al daño de fuego; inmune al daño contundente, psíquico y de veneno).

Para atrapar a su presa, las **arañas gigantes** tejen elaboradas redes o disparan una masa pegajosa de tela desde su abdomen. Suelen habitar bajo tierra y ubican sus guaridas en techos o en grietas oscuras, lugares que acaban cubiertos de telarañas y engalanados con capullos que contienen los restos de sus víctimas anteriores.

Árbol despertado

Planta Enorme, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 59 (7d12 + 14)

Velocidad: 6 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	6 (−2)	15 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	7 (−2)

Vulnerabilidad a daño: fuego

Resistencia a daño: contundente, perforante

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: un idioma conocido por su creador

Desafío: 2 (450 PX)

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Apariencia Falsa. Mientras el árbol permanezca inmóvil, no se le podrá distinguir de un árbol normal y corriente.

Acciones

Golpe. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 14 (3d6 + 4) de daño contundente.

Un **árbol despertado** es un árbol normal que ha sido dotado de consciencia y la capacidad de desplazarse mediante el conjuro *despertar* u otro efecto mágico similar.

Arbusto despertado

Planta Pequeña, sin alineamiento

Clase de Armadura: 9

Puntos de golpe: 10 (3d6)

Velocidad: 6 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (−4)	8 (−1)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	6 (−2)

Vulnerabilidad a daño: fuego

Resistencia a daño: perforante

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: un idioma conocido por su creador

Desafío: 0 (10 PX)

Apariencia Falsa. Mientras el arbusto permanezca inmóvil, no se le podrá distinguir de un arbusto normal y corriente.

Acciones

Desgarrar. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +1 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 1 (1d4 − 1) de daño cortante.

Un **arbusto despertado** es un arbusto normal que ha sido dotado de consciencia y la capacidad de desplazarse mediante el conjuro *despertar* u otro efecto mágico similar.

Avispa gigante

Bestia Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 13 (3d8)

Velocidad: 3 m, volar 15 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	1 (−5)	10 (+0)	3 (−4)

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 1/2 (100 PX)

Acciones

Aguijón. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante y el objetivo 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. Si el daño de veneno reduce a 0 los puntos de golpe del objetivo, este permanecerá estable pero estará envenenado durante 1 hora, incluso si recupera puntos de golpe. Mientras dure este envenenamiento, estará paralizado.

Babuino

Bestia Pequeña, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 3 (1d6)

Velocidad: 9 m, trepar 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (−1)	14 (+2)	11 (+0)	4 (−3)	12 (+1)	6 (−2)

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: —

Desafío: 0 (10 PX)

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 está incapacitado.

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +1 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 1 (1d4 − 1) de daño perforante.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Búho

Bestia Diminuta, sin alineamiento

Clase de Armadura: 11

Puntos de golpe: 1 (1d4 − 1)

Velocidad: 1,5 m, volar 18 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (−4)	13 (+1)	8 (−1)	2 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +3

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 13

Idiomas: —

Desafío: 0 (10 PX)

Oído y Vista Agudos. El búho tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del oído o de la vista.

Pasar Volando. El búho no provoca ataques de oportunidad cuando vuela para ponerse fuera del alcance de un enemigo.

Acciones

Garras. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 1 de daño cortante.

Búho gigante

Bestia Grande, neutral

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 19 (3d10 + 3)

Velocidad: 1,5 m, volar 18 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	8 (−1)	13 (+1)	10 (+0)

Habilidades: Percepción +5, Sigilo +4

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 15

Idiomas: búho gigante, entiende común, elfo y silvano, pero no puede hablarlos

Desafío: 1/4 (50 PX)

Oído y Vista Agudos. El búho tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del oído o de la vista.

Pasar Volando. El búho no provoca ataques de oportunidad cuando vuela para ponerse fuera del alcance de un enemigo.

Acciones

Garras. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 8 (2d6 + 1) de daño cortante.

Los **búhos gigantes** suelen llevarse bien con los feéricos y el resto de criaturas silvestres. Además, sirven de protectores de los bosques.

Buitre

Bestia Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 10

Puntos de golpe: 5 (1d8 + 1)

Velocidad: 3 m, volar 15 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (−2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (−4)	12 (+1)	4 (−3)

Habilidades: Percepción +3

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: —

Desafío: 0 (10 PX)

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 está incapacitado.

Vista y Olfato Agudos. El buitre tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista o del olfato.

Acciones

Pico. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +2 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 2 (1d4) de daño perforante.

Buitre gigante

Bestia Grande, neutral malvada

Clase de Armadura: 10

Puntos de golpe: 22 (3d10 + 6)

Velocidad: 3 m, volar 18 m

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	6 (−2)	12 (+1)	7 (−2)

Habilidades: Percepción +3

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: entiende común, pero no puede hablar

Desafío: 1 (200 PX)

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 está incapacitado.

Vista y Olfato Agudos. El buitre tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista o del olfato.

Acciones

Ataque múltiple. El buitre realiza dos ataques: uno con su pico y otro con sus garras.

Garras. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 9 (2d6 + 2) de daño cortante.

Pico. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 7 (2d4 + 2) de daño perforante.

Los **buitres gigantes** son seres sumamente inteligentes con propensión a hacer el mal. A diferencia de sus primos de menor tamaño, atacarán a cualquier criatura herida que encuentren, buscando adelantar su destino final. Aun así, se sabe de buitres gigantes que han perseguido a una víctima hambrienta y sedienta durante días por el mero placer de verla sufrir.

Caballito de mar

Bestia Diminuta, sin alineamiento

Clase de Armadura: 11

Puntos de golpe: 1 (1d4 − 1)

Velocidad: 0 m, nadar 6 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (−5)	12 (+1)	8 (−1)	1 (−5)	10 (+0)	2 (−4)

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 0 (0 PX)

Respirar en el Agua. El caballito de mar solo puede respirar bajo el agua.

Caballito de mar gigante

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 16 (3d10)

Velocidad: 0 m, nadar 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	2 (−4)	12 (+1)	5 (−3)

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: —

Desafío: 1/2 (100 PX)

Carga. Si el caballito de mar se mueve al menos 6 m en línea recta hacia un objetivo y luego le impacta con un ataque de embestir durante el mismo turno, el objetivo recibe 7 (2d6) de daño contundente adicional. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 11 o será derribada.

Respirar en el Agua. El caballito de mar solo puede respirar bajo el agua.

Acciones

Embestir. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d6 + 1) de daño contundente.

Al igual que sus parientes más pequeños, los **caballitos de mar gigantes** son seres tímidos, de vivos colores y con la cola enroscada. Los elfos acuáticos los utilizan como monturas.

Caballo de guerra

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 11

Puntos de golpe: 19 (3d10 + 3)

Velocidad: 18 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	12 (+1)	13 (+1)	2 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Sentidos: Percepción pasiva 11

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Idiomas: —

Desafío: 1/2 (100 PX)

Carga Pisoteadora. Si el caballo se mueve al menos 6 m en línea recta hacia una criatura y luego impacta a esa criatura con un ataque de cascos durante el mismo turno, el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 14 o será derribado. Si el objetivo está derribado, el caballo puede hacer otro ataque con sus cascos contra él como acción adicional.

Acciones

Cascos. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6 + 4) de daño contundente.

Caballo de monta

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 10

Puntos de golpe: 13 (2d10 + 2)

Velocidad: 18 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	2 (−4)	11 (+0)	7 (−2)

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 1/4 (50 PX)

Acciones

Cascos. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 8 (2d4 + 3) de daño contundente.

Caballo de tiro

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 10

Puntos de golpe: 19 (3d10 + 3)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	2 (−4)	11 (+0)	7 (−2)

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 1/4 (50 PX)

Acciones

Cascos. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 9 (2d4 + 4) de daño contundente.

Cabra

Bestia Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 10

Puntos de golpe: 4 (1d8)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	2 (−4)	10 (+0)	5 (−3)

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 0 (10 PX)

Carga. Si la cabra se mueve al menos 6 m en línea recta hacia un objetivo y luego le impacta con un ataque de embestir durante el mismo turno, el objetivo recibe 2 (1d4) de daño contundente adicional. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 10 o será derribada.

Paso Firme. La cabra tiene ventaja en las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza contra efectos que fuesen a derribarla.

Acciones

Embestir. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 3 (1d4 + 1) de daño contundente.

Cabra gigante

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 11 (armadura natural)

Puntos de golpe: 19 (3d10 + 3)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	3 (−4)	12 (+1)	6 (−2)

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: —

Desafío: 1/2 (100 PX)

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Carga. Si la cabra se mueve al menos 6 m en línea recta hacia un objetivo y luego le impacta con un ataque de embestir durante el mismo turno, el objetivo recibe 5 (2d4) de daño contundente adicional. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 13 o será derribada.

Paso Firme. La cabra tiene ventaja en las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza contra efectos que fuesen a derribarla.

Acciones

Embestir. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 8 (2d4 + 3) de daño contundente.

Camello

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 9

Puntos de golpe: 15 (2d10 + 4)

Velocidad: 15 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	8 (−1)	14 (+2)	2 (−4)	8 (−1)	5 (−3)

Sentidos: Percepción pasiva 9

Idiomas: —

Desafío: 1/8 (25 PX)

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 2 (1d4) de daño contundente.

Cangrejo

Bestia Diminuta, sin alineamiento

Clase de Armadura: 11 (armadura natural)

Puntos de golpe: 2 (1d4)

Velocidad: 6 m, nadar 6 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (−4)	11 (+0)	10 (+0)	1 (−5)	8 (−1)	2 (−4)

Habilidades: Sigilo +2

Sentidos: visión ciega 9 m, Percepción pasiva 9

Idiomas: —

Desafío: 0 (10 PX)

Anfibio. El cangrejo puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Acciones

Pinza. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +0 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 1 de daño contundente.

Cangrejo gigante

Bestia Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 13 (3d8)

Velocidad: 9 m, nadar 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	1 (−5)	9 (−1)	3 (−4)

Habilidades: Sigilo +4

Sentidos: visión ciega 9 m, Percepción pasiva 9

Idiomas: —

Desafío: 1/8 (25 PX)

Anfibio. El cangrejo puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Acciones

Pinza. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d6 + 1) de daño contundente y el objetivo quedará agarrado (CD 11 para escapar). El cangrejo tiene dos pinzas y puede agarrar a un único objetivo con cada una.

Chacal

Bestia Pequeña, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 3 (1d6)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (−1)	15 (+2)	11 (+0)	3 (−4)	12 (+1)	6 (−2)

Habilidades: Percepción +3

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: —

Desafío: 0 (10 PX)

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Atacar en Manada. El chacal tiene ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del chacal se encuentra a 1,5 m o menos de la criatura y no está incapacitado.

Oído y Olfato Agudos. El chacal tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del oído o del olfato.

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +1 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 1 (1d4 − 1) de daño perforante.

Ciempiés gigante

Bestia Pequeña, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 4 (1d6 + 1)

Velocidad: 9 m, trepar 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
5 (−3)	14 (+2)	12 (+1)	1 (−5)	7 (−2)	3 (−4)

Sentidos: visión ciega 9 m, Percepción pasiva 8

Idiomas: —

Desafío: 1/4 (50 PX)

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. *Impacto:* 4 (1d4 + 2) de daño perforante y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 11 o recibirá 10 (3d6) de daño de veneno. Si el daño de veneno reduce a 0 los puntos de golpe del objetivo, este permanecerá estable pero estará envenenado durante 1 hora, incluso si recupera puntos de golpe. Mientras dure este envenenamiento, estará paralizado.

Ciervo

Bestia Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 4 (1d8)

Velocidad: 15 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	16 (+3)	11 (+0)	2 (−4)	14 (+2)	5 (−3)

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: —

Desafío: 0 (10 PX)

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +2 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 2 (1d4) de daño perforante.

Cocodrilo

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12 (armadura natural)

Puntos de golpe: 19 (3d10 + 3)

Velocidad: 6 m, nadar 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	5 (−3)

Habilidades: Sigilo +2

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 1/2 (100 PX)

Aguantar la Respiración. El cocodrilo puede aguantar la respiración durante 15 minutos.

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. *Impacto:* 7 (1d10 + 2) de daño perforante y el objetivo quedará agarrado (CD 12 para escapar). Hasta que el agarre termine, el objetivo estará apresado y el cocodrilo no podrá morder a otro objetivo.

Cocodrilo gigante

Bestia Enorme, sin alineamiento

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 85 (9d12 + 27)

Velocidad: 9 m, nadar 15 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	9 (−1)	17 (+3)	2 (−4)	10 (+0)	7 (−2)

Habilidades: Sigilo +5

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 5 (1800 PX)

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Aguantar la Respiración. El cocodrilo puede aguantar la respiración durante 30 minutos.

Acciones

Ataque múltiple. El cocodrilo realiza dos ataques: uno con su mordisco y otro con su cola.

Cola. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +8 a impactar, alcance 3 m, un objetivo no agarrado por el cocodrilo. *Impacto:* 14 (2d8 + 5) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 16 o será derribada.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +8 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 21 (3d10 + 5) de daño perforante y el objetivo quedará agarrado (CD 16 para escapar). Hasta que el agarre termine, el objetivo estará apresado y el cocodrilo no podrá morder a otro objetivo.

Comadreja

Bestia Diminuta, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 1 (1d4 − 1)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (−4)	16 (+3)	8 (−1)	2 (−4)	12 (+1)	3 (−4)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +5

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: —

Desafío: 0 (10 PX)

Oído y Olfato Agudos. La comadreja tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del oído o del olfato.

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 1 de daño perforante.

Comadreja gigante

Bestia Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 9 (2d8)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	4 (−3)	12 (+1)	5 (−3)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +5

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 13

Idiomas: —

Desafío: 1/8 (25 PX)

Oído y Olfato Agudos. La comadreja tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del oído o del olfato.

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d4 + 3) de daño perforante.

Cuervo

Bestia Diminuta, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 1 (1d4 − 1)

Velocidad: 3 m, volar 15 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (−4)	14 (+2)	8 (−1)	2 (−4)	12 (+1)	6 (−2)

Habilidades: Percepción +3

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: —

Desafío: 0 (10 PX)

Imitación. El cuervo puede imitar sonidos sencillos que haya escuchado, como el susurro de una persona, el llanto de un bebé o el trino de un animal. Una criatura que oiga estos sonidos puede darse cuenta de que son imitaciones si supera una prueba de Sabiduría (Perspicacia) con CD 10.

Acciones

Pico. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 1 de daño perforante.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Elefante

Bestia Enorme, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12 (armadura natural)

Puntos de golpe: 76 (8d12 + 24)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	9 (−1)	17 (+3)	3 (−4)	11 (+0)	6 (−2)

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 4 (1100 PX)

Carga Pisoteadora. Si el elefante se mueve al menos 6 m en línea recta hacia una criatura y luego impacta a esa criatura con un ataque de colmillos durante el mismo turno, el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 12 o será derribado. Si el objetivo está derribado, el elefante puede hacer un ataque de pisotón contra él como acción adicional.

Acciones

Colmillos. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +8 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 19 (3d8 + 6) de daño perforante.

Pisotón. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +8 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura derribada. *Impacto:* 22 (3d10 + 6) de daño contundente.

Enjambre de cuervos

Enjambre Mediano de bestias Diminutas, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 24 (7d8 − 7)

Velocidad: 3 m, volar 15 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (−2)	14 (+2)	8 (−1)	3 (−4)	12 (+1)	6 (−2)

Habilidades: Percepción +5

Resistencia a daño: contundente, cortante, perforante

Inmunidad a estados: agarrado, apresado, asustado, aturdido, derribado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: Percepción pasiva 15

Idiomas: —

Desafío: 1/4 (50 PX)

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. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo en el espacio del enjambre. *Impacto:* 7 (2d6) de daño perforante o 3 (1d6) de daño perforante si el enjambre tiene la mitad o menos de sus puntos de golpe.

Variante: enjambres de insectos

Los enjambres de insectos pueden ser de varios tipos distintos y cada uno de ellos posee ciertas características especiales descritas a continuación.

Enjambre de arañas. Los enjambres de arañas poseen los atributos siguientes:

Caminar por Telarañas. El enjambre ignora todas las restricciones de movimiento causadas por cualquier tipo de red o telaraña.

Sentir a través de Telarañas. Mientras esté en contacto con una telaraña, el enjambre sabe la ubicación exacta de cualquier otra criatura que esté en contacto con la misma telaraña.

Trepar cual Arácnido. El enjambre puede trepar por superficies difíciles e incluso recorrer techos boca abajo sin tener que realizar pruebas de característica.

Enjambre de avispas. Los enjambres de avispas poseen una velocidad caminando de 1,5 m y una velocidad volando de 9 m, pero no tienen velocidad trepando.

Enjambre de ciempiés. Las criaturas cuyos puntos de golpe hayan sido reducidos a 0 por un enjambre de ciempiés permanecerán estables pero estarán envenenadas durante 1 hora, incluso si recuperan puntos de golpe. Mientras dure este envenenamiento, estarán paralizadas.

Enjambre de escarabajos. Los enjambres de escarabajos poseen una velocidad excavando de 1,5 m.

Enjambre de insectos

Enjambre Mediano de bestias Diminutas, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12 (armadura natural)

Puntos de golpe: 22 (5d8)

Velocidad: 6 m, trepar 6 m

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (−4)	13 (+1)	10 (+0)	1 (−5)	7 (−2)	1 (−5)

Resistencia a daño: contundente, cortante, perforante

Inmunidad a estados: agarrado, apresado, asustado, aturdido, derribado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión ciega 3 m, Percepción pasiva 8

Idiomas: —

Desafío: 1/2 (100 PX)

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.

Acciones

Mordiscos. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, alcance 0 m, un objetivo en el espacio del enjambre. *Impacto:* 10 (4d4) de daño perforante o 5 (2d4) de daño perforante si el enjambre tiene la mitad o menos de sus puntos de golpe.

Enjambre de mordedores

Enjambre Mediano de bestias Diminutas, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 28 (8d8 − 8)

Velocidad: 0 m, nadar 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	16 (+3)	9 (−1)	1 (−5)	7 (−2)	2 (−4)

Resistencia a daño: contundente, cortante, perforante

Inmunidad a estados: agarrado, apresado, asustado, aturdido, derribado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 8

Idiomas: —

Desafío: 1 (200 PX)

Enjambre. El enjambre puede ocupar el espacio de otra criatura y viceversa, y es capaz de atravesar cualquier abertura por la que quepa un mordedor Diminuto. El enjambre no puede recuperar puntos de golpe ni obtener puntos de golpe temporales.

Frenesí Sangriento. El enjambre tiene ventaja en las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra cualquier criatura que no posea todos sus puntos de golpe.

Respirar en el Agua. El enjambre solo puede respirar bajo el agua.

Acciones

Mordiscos. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 0 m, una criatura en el espacio del enjambre. *Impacto:* 14 (4d6) de daño perforante o 7 (2d6) de daño perforante si el enjambre tiene la mitad o menos de sus puntos de golpe.

Enjambre de murciélagos

Enjambre Mediano de bestias Diminutas, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 22 (5d8)

Velocidad: 0 m, volar 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
5 (−3)	15 (+2)	10 (+0)	2 (−4)	12 (+1)	4 (−3)

Resistencia a daño: contundente, cortante, perforante

Inmunidad a estados: agarrado, apresado, asustado, aturdido, derribado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión ciega 18 m, Percepción pasiva 11

Idiomas: —

Desafío: 1/4 (50 PX)

Ecolocalización. El enjambre perderá su visión ciega si está ensordecido.

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.

Oído Agudo. El enjambre tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del oído.

Acciones

Mordiscos. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 0 m, una criatura en el espacio del enjambre. *Impacto:* 5 (2d4) de daño perforante

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

o 2 (1d4) de daño perforante si el enjambre tiene la mitad o menos de sus puntos de golpe.

Enjambre de ratas

Enjambre Mediano de bestias Diminutas, sin alineamiento

Clase de Armadura: 10

Puntos de golpe: 24 (7d8 − 7)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (−1)	11 (+0)	9 (−1)	2 (−4)	10 (+0)	3 (−4)

Resistencia a daño: contundente, cortante, perforante

Inmunidad a estados: agarrado, apresado, asustado, aturdido, derribado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 9 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 1/4 (50 PX)

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.

Olfato Agudo. El enjambre tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del olfato.

Acciones

Mordiscos. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +2 a impactar, alcance 0 m, un objetivo en el espacio del enjambre. *Impacto:* 7 (2d6) de daño perforante o 3 (1d6) de daño perforante si el enjambre tiene la mitad o menos de sus puntos de golpe.

Enjambre de serpientes venenosas

Enjambre Mediano de bestias Diminutas, sin alineamiento

Clase de Armadura: 14

Puntos de golpe: 36 (8d8)

Velocidad: 9 m, nadar 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (−1)	18 (+4)	11 (+0)	1 (−5)	10 (+0)	3 (−4)

Resistencia a daño: contundente, cortante, perforante

Inmunidad a estados: agarrado, apresado, asustado, aturdido, derribado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión ciega 3 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 2 (450 PX)

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. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 0 m, una criatura en el espacio del enjambre. *Impacto:* 7 (2d6) de daño perforante o 3 (1d6) de daño perforante si el enjambre tiene la mitad o menos de sus puntos de golpe. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 10; sufrirá 14 (4d6) de daño de veneno si la falla o la mitad del daño si la supera.

Escarabajo de fuego gigante

Bestia Pequeña, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 4 (1d6 + 1)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (−1)	10 (+0)	12 (+1)	1 (−5)	7 (−2)	3 (−4)

Sentidos: visión ciega 9 m, Percepción pasiva 8

Idiomas: —

Desafío: 0 (10 PX)

Iluminar. El escarabajo emite luz brillante en un radio de 3 m y luz tenue 3 m más allá.

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +1 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 2 (1d6 − 1) de daño cortante.

Los **escarabajos de fuego gigantes** son criaturas nocturnas que reciben su nombre por la luz que emite una pareja de glándulas brillantes que poseen. Los mineros y los aventureros aprecian mucho

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

a estas criaturas, pues sus glándulas siguen emitiendo luz durante 1d6 días tras la muerte del escarabajo. Los escarabajos de fuego gigantes suelen morar en bosques oscuros y lugares subterráneos.

Escorpión

Bestia Diminuta, sin alineamiento

Clase de Armadura: 11 (armadura natural)

Puntos de golpe: 1 (1d4 − 1)

Velocidad: 3 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (−4)	11 (+0)	8 (−1)	1 (−5)	8 (−1)	2 (−4)

Sentidos: visión ciega 3 m, Percepción pasiva 9

Idiomas: —

Desafío: 0 (10 PX)

Acciones

Aguijón. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +2 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. *Impacto:* 1 de daño perforante y el objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 9; sufrirá 4 (1d8) de daño de veneno si la falla o la mitad del daño si la supera.

Escorpión gigante

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 52 (7d10 + 14)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	1 (−5)	9 (−1)	3 (−4)

Sentidos: visión ciega 18 m, Percepción pasiva 9

Idiomas: —

Desafío: 3 (700 PX)

Acciones

Ataque múltiple. El escorpión realiza tres ataques: dos con sus pinzas y otro con su aguijón.

Aguijón. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. *Impacto:* 7 (1d10 + 2) de daño perforante y el objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 12; sufrirá 22 (4d10) de daño de veneno si la falla o la mitad del daño si la supera.

Pinza. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d8 + 2) de daño contundente y el objetivo quedará agarrado (CD 12 para escapar). El escorpión tiene dos pinzas y cada una puede agarrar a un único objetivo.

Gato

Bestia Diminuta, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 2 (1d4)

Velocidad: 12 m, trepar 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (−4)	15 (+2)	10 (+0)	3 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +4

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: —

Desafío: 0 (10 PX)

Olfato Agudo. El gato tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del olfato.

Acciones

Garras. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +0 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 1 de daño cortante.

Halcón

Bestia Diminuta, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 1 (1d4 − 1)

Velocidad: 3 m, volar 18 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
5 (−3)	16 (+3)	8 (−1)	2 (−4)	14 (+2)	6 (−2)

Habilidades: Percepción +4

Sentidos: Percepción pasiva 14

Idiomas: —

Desafío: 0 (10 PX)

Vista Aguda. El halcón tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Acciones

Garras. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 1 de daño cortante.

Halcón sangriento

Bestia Pequeña, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 7 (2d6)

Velocidad: 3 m, volar 18 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (−2)	14 (+2)	10 (+0)	3 (−4)	14 (+2)	5 (−3)

Habilidades: Percepción +4

Sentidos: Percepción pasiva 14

Idiomas: —

Desafío: 1/8 (25 PX)

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 está incapacitado.

Vista Aguda. El halcón tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.

Acciones

Pico. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

Los **halcones sangrientos** reciben este nombre tanto por sus plumas carmesíes como por su agresividad, pues atacan con temeridad a prácticamente cualquier otro animal, apuñalándolo con su afilado pico. Estas aves forman enormes bandadas, que aprovechan la superioridad numérica para abatir a sus presas.

Hiena

Bestia Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 11

Puntos de golpe: 5 (1d8 + 1)

Velocidad: 15 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	2 (−4)	12 (+1)	5 (−3)

Habilidades: Percepción +3

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: —

Desafío: 0 (10 PX)

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 está incapacitado.

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +2 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 3 (1d6) de daño perforante.

Hiena gigante

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 45 (6d10 + 12)

Velocidad: 15 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	2 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Habilidades: Percepción +3

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: —

Desafío: 1 (200 PX)

Rabia. Si la hiena reduce a 0 los puntos de golpe de una criatura con un ataque cuerpo a cuerpo en su turno, puede utilizar una acción adicional para moverse hasta la mitad de su velocidad y realizar un ataque de mordisco.

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6 + 3) de daño perforante.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Huargo

Monstruosidad Grande, neutral malvada

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 26 (4d10 + 4)

Velocidad: 15 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	7 (−2)	11 (+0)	8 (−1)

Habilidades: Percepción +4

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 14

Idiomas: goblin, huargo

Desafío: 1/2 (100 PX)

Oído y Olfato Agudos. El huargo tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del oído o del olfato.

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6 + 3) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 13 o será derribada.

Los **huargos** son depredadores malévolos que se deleitan cazando y devorando a criaturas más débiles que ellos. Astutos y malintencionados, estos seres vagan en lugares apartados. Los goblins y hobgoblins los crían para usarlos como monturas, pero los huargos que no se sienten bien tratados o alimentados se vuelven contra sus jinetes. Estas criaturas hablan tanto el goblin como un idioma propio y unos pocos incluso llegan a aprender común.

Jabalí

Bestia Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 11 (armadura natural)

Puntos de golpe: 11 (2d8 + 2)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	2 (−4)	9 (−1)	5 (−3)

Sentidos: Percepción pasiva 9

Idiomas: —

Desafío: 1/4 (50 PX)

Carga. Si el jabalí se mueve al menos 6 m en línea recta hacia un objetivo y luego le impacta con un ataque de colmillos durante el mismo turno, el objetivo recibe 3 (1d6) de daño cortante adicional. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 11 o será derribada.

Incansable (se recarga tras un descanso corto o largo). Si el jabalí recibe 7 de daño o menos y eso reduciría sus puntos de golpe a 0, en lugar de eso, se quedará a 1 punto de golpe.

Acciones

Colmillos. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d6 + 1) de daño cortante.

Jabalí gigante

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12 (armadura natural)

Puntos de golpe: 42 (5d10 + 15)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	10 (+0)	16 (+3)	2 (−4)	7 (−2)	5 (−3)

Sentidos: Percepción pasiva 8

Idiomas: —

Desafío: 2 (450 PX)

Carga. Si el jabalí se mueve al menos 6 m en línea recta hacia un objetivo y luego le impacta con un ataque de colmillos durante el mismo turno, el objetivo recibe 7 (2d6) de daño cortante adicional. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 13 o será derribada.

Incansable (se recarga tras un descanso corto o largo). Si el jabalí recibe 10 de daño o menos y eso reduciría sus puntos de golpe a 0, en lugar de eso, se quedará a 1 punto de golpe.

Acciones

Colmillos. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6 + 3) de daño cortante.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Lagarto

Bestia Diminuta, sin alineamiento

Clase de Armadura: 10

Puntos de golpe: 2 (1d4)

Velocidad: 6 m, trepar 6 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (−4)	11 (+0)	10 (+0)	1 (−5)	8 (−1)	3 (−4)

Sentidos: visión en la oscuridad 9 m, Percepción pasiva 9

Idiomas: —

Desafío: 0 (10 PX)

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +0 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 1 de daño perforante.

Lagarto gigante

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12 (armadura natural)

Puntos de golpe: 19 (3d10 + 3)

Velocidad: 9 m, trepar 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	5 (−3)

Sentidos: visión en la oscuridad 9 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 1/4 (50 PX)

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d8 + 2) de daño perforante.

A veces se utiliza a los **lagartos gigantes** como monturas o bestias de carga. De hecho, los drows, duergars y otros habitantes de regiones subterráneas recurren a ellos con frecuencia, mientras que los hombres lagarto incluso llegan a criarlos como mascotas.

León

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 26 (4d10 + 4)

Velocidad: 15 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	15 (+2)	13 (+1)	3 (−4)	12 (+1)	8 (−1)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +6

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: —

Desafío: 1 (200 PX)

Abalanzarse. Si el león se mueve al menos 6 m en línea recta hacia una criatura y luego impacta a esa criatura con un ataque de garra durante el mismo turno, el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 13 o será derribado. Si el objetivo está derribado, el león puede hacer un ataque de mordisco contra él como acción adicional.

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 está incapacitado.

Olfato Agudo. El león tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del olfato.

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

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6 + 3) de daño cortante.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8 + 3) de daño perforante.

Lobo

Bestia Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 11 (2d8 + 2)

Velocidad: 12 m

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (−4)	12 (+1)	6 (−2)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +4

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: —

Desafío: 1/4 (50 PX)

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 está incapacitado.

Oído y Olfato Agudos. El lobo tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del oído o del olfato.

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 7 (2d4 + 2) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 11 o será derribada.

Lobo invernal

Monstruosidad Grande, neutral malvada

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 75 (10d10 + 20)

Velocidad: 15 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	7 (−2)	12 (+1)	8 (−1)

Habilidades: Percepción +5, Sigilo +3

Inmunidad a daño: frío

Sentidos: Percepción pasiva 15

Idiomas: común, gigante, lobo invernal

Desafío: 3 (700 PX)

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 está incapacitado.

Camuflarse en la Nieve. El lobo tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) para esconderse en terrenos cubiertos de nieve.

Oído y Olfato Agudos. El lobo tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del oído o del olfato.

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6 + 4) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 14 o será derribada.

Aliento gélido (Recarga 5–6). El lobo exhala una bocanada de viento gélido en un cono de 4,5 m. Todas las criaturas situadas en la zona deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 12; sufrirán 18 (4d8) de daño de frío si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Los **lobos invernales**, moradores de las zonas árticas, son tan grandes como los lobos terribles, pero poseen un pelaje blanco como la nieve y ojos de un tono azul pálido. Los gigantes de escarcha utilizan a estas malvadas criaturas como guardias y compañeros de caza, recurriendo al letal aliento de los lobos para someter a sus enemigos. Estos seres se comunican entre sí mediante gruñidos y ladridos, aunque pueden hablar común y gigante lo bastante bien como para entablar una conversación sencilla.

Lobo terrible

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 37 (5d10 + 10)

Velocidad: 15 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	3 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +4

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: —

Desafío: 1 (200 PX)

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 está incapacitado.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Oído y Olfato Agudos. El lobo tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del oído o del olfato.

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6 + 3) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 13 o será derribada.

Mamut

Bestia Enorme, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 126 (11d12 + 55)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
24 (+7)	9 (−1)	21 (+5)	3 (−4)	11 (+0)	6 (−2)

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 6 (2300 PX)

Carga Pisoteadora. Si el mamut se mueve al menos 6 m en línea recta hacia una criatura y luego impacta a esa criatura con un ataque de colmillos durante el mismo turno, el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 18 o será derribado. Si el objetivo está derribado, el mamut puede hacer un ataque de pisotón contra él como acción adicional.

Acciones

Colmillos. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +10 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 25 (4d8 + 7) de daño perforante.

Pisotón. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +10 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura derribada. *Impacto:* 29 (4d10 + 7) de daño contundente.

Los **mamuts** son criaturas similares a elefantes, pero con un pelaje espeso y los colmillos tremendamente largos. También son más fornidos y feroces que los elefantes y habitan en una gran variedad de climas, desde el subártico al subtropical.

Mastín

Bestia Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 5 (1d8 + 1)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	3 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Habilidades: Percepción +3

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: —

Desafío: 1/8 (25 PX)

Oído y Olfato Agudos. El mastín tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del oído o del olfato.

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d6 + 1) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 11 o será derribada.

Los **mastines** son sabuesos imponentes, muy apreciados por todo tipo de humanoides debido a su lealtad y agudos sentidos. Pueden ser entrenados para servir como perros guardianes, de caza o de guerra. Los medianos y otros humanoides Pequeños los usan como monturas.

Mordedor

Bestia Diminuta, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 1 (1d4 − 1)

Velocidad: 0 m, nadar 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (−4)	16 (+3)	9 (−1)	1 (−5)	7 (−2)	2 (−4)

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 8

Idiomas: —

Desafío: 0 (10 PX)

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Frenesí Sangriento. El mordedor tiene ventaja en las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra cualquier criatura que no posea todos sus puntos de golpe.

Respirar en el Agua. El mordedor solo puede respirar bajo el agua.

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 1 de daño perforante.

Los **mordedores** son peces carnívoros con una dentadura muy afilada. Pueden vivir en cualquier entorno acuático, incluso fríos lagos subterráneos. Suelen cazar en grupo; utiliza el perfil del enjambre de mordedores para estos casos.

Mula

Bestia Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 10

Puntos de golpe: 11 (2d8 + 2)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	5 (−3)

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 1/8 (25 PX)

Bestia de Carga. La mula se considera un animal Grande para determinar su capacidad de carga.

Paso Firme. La mula tiene ventaja en las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza contra efectos que fuesen a derribarla.

Acciones

Cascos. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +2 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4 + 2) de daño contundente.

Murciélago

Bestia Diminuta, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 1 (1d4 − 1)

Velocidad: 1,5 m, volar 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (−4)	15 (+2)	8 (−1)	2 (−4)	12 (+1)	4 (−3)

Sentidos: visión ciega 18 m, Percepción pasiva 11

Idiomas: —

Desafío: 0 (10 PX)

Ecolocalización. El murciélago perderá su visión ciega si está ensordecido.

Oído Agudo. El murciélago tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del oído.

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +0 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. *Impacto:* 1 de daño perforante.

Murciélago gigante

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 22 (4d10)

Velocidad: 3 m, volar 18 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	2 (−4)	12 (+1)	6 (−2)

Sentidos: visión ciega 18 m, Percepción pasiva 11

Idiomas: —

Desafío: 1/4 (50 PX)

Ecolocalización. El murciélago perderá su visión ciega si está ensordecido.

Oído Agudo. El murciélago tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del oído.

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Orca

Bestia Enorme, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12 (armadura natural)

Puntos de golpe: 90 (12d12 + 12)

Velocidad: 0 m, nadar 18 m

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	10 (+0)	13 (+1)	3 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Habilidades: Percepción +3

Sentidos: visión ciega 36 m, Percepción pasiva 13

Idiomas: —

Desafío: 3 (700 PX)

Aguantar la Respiración. La orca puede aguantar la respiración durante 30 minutos.

Ecolocalización. La orca perderá su visión ciega si está ensordecida.

Oído Agudo. La orca tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del oído.

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 21 (5d6 + 4) de daño perforante.

Oso negro

Bestia Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 11 (armadura natural)

Puntos de golpe: 19 (3d8 + 6)

Velocidad: 12 m, trepar 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	2 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Habilidades: Percepción +3

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: —

Desafío: 1/2 (100 PX)

Olfato Agudo. El oso tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del olfato.

Acciones

Ataque múltiple. El oso realiza dos ataques: uno con su mordisco y otro con sus garras.

Garras. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 7 (2d4 + 2) de daño cortante.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Oso pardo

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 11 (armadura natural)

Puntos de golpe: 34 (4d10 + 12)

Velocidad: 12 m, trepar 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	2 (−4)	13 (+1)	7 (−2)

Habilidades: Percepción +3

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: —

Desafío: 1 (200 PX)

Olfato Agudo. El oso tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del olfato.

Acciones

Ataque múltiple. El oso realiza dos ataques: uno con su mordisco y otro con sus garras.

Garras. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6 + 4) de daño cortante.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d8 + 4) de daño perforante.

Oso polar

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12 (armadura natural)

Puntos de golpe: 42 (5d10 + 15)

Velocidad: 12 m, nadar 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	10 (+0)	16 (+3)	2 (−4)	13 (+1)	7 (−2)

Habilidades: Percepción +3

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: —

Desafío: 2 (450 PX)

Olfato Agudo. El oso tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del olfato.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Acciones

Ataque múltiple. El oso realiza dos ataques: uno con su mordisco y otro con sus garras.

Garras. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 12 (2d6 + 5) de daño cortante.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 9 (1d8 + 5) de daño perforante.

Pantera

Bestia Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 13 (3d8)

Velocidad: 15 m, trepar 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	3 (−4)	14 (+2)	7 (−2)

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +6

Sentidos: Percepción pasiva 14

Idiomas: —

Desafío: 1/4 (50 PX)

Abalanzarse. Si la pantera se mueve al menos 6 m en línea recta hacia una criatura y luego impacta a esa criatura con un ataque de garra durante el mismo turno, el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 12 o será derribado. Si el objetivo está derribado, la pantera puede hacer un ataque de mordisco contra él como acción adicional.

Olfato Agudo. La pantera tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del olfato.

Acciones

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4 + 2) de daño cortante.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Perro del inframundo

Monstruosidad Mediana, neutral malvada

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 39 (6d8 + 12)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	3 (−4)	13 (+1)	6 (−2)

Habilidades: Percepción +5, Sigilo +4

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 15

Idiomas: —

Desafío: 1 (200 PX)

Dos Cabezas. El perro tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) y en las tiradas de salvación para evitar los estados de asustado, aturdido, cegado, ensordecido, hechizado e inconsciente.

Acciones

Ataque múltiple. El perro realiza dos ataques de mordisco.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 12 para evitar contraer una enfermedad o quedará envenenada hasta que la enfermedad se cure. Cada 24 horas después, la criatura deberá repetir la tirada de salvación, reduciendo sus puntos de golpe máximos en 5 (1d10) si la falla. Esta reducción permanece hasta que la enfermedad sea curada. La criatura morirá si la enfermedad reduce sus puntos de golpe máximos a 0.

Los **perros del inframundo** son horribles sabuesos bicéfalos que moran en las llanuras y los desiertos. El odio arde con fuerza dentro de sus corazones y su ansia por la carne de humanoide les lleva a atacar a viajeros y exploradores. La saliva de los perros del inframundo transmite una enfermedad nauseabunda que provoca que la piel de quienes la sufren se pudra lentamente, hasta solo quedar el hueso.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Perro intermitente

Feérico Mediano, legal bueno

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 22 (4d8 + 4)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +5

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: perro intermitente, entiende silvano, pero no puede hablarlo

Desafío: 1/4 (50 PX)

Oído y Olfato Agudos. El perro tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del oído o del olfato.

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d6 + 1) de daño perforante.

Teletransporte (recarga 4–6). El perro se teletransporta mágicamente, junto con cualquier equipo que vista o lleve consigo, hasta 12 m a un espacio sin ocupar que pueda ver. Puede hacer un ataque de mordisco antes o después de teletransportarse.

Los **perros intermitentes** reciben este nombre debido a su capacidad para aparecer y desaparecer de forma intermitente. Suelen recurrir a este talento para aumentar la efectividad de sus ataques y evitar el peligro.

Pico de hacha

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 11

Puntos de golpe: 19 (3d10 + 3)

Velocidad: 15 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	5 (−3)

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 1/4 (50 PX)

Acciones

Pico. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d8 + 2) de daño cortante.

Los **picos de hacha** son aves no voladoras de gran tamaño que poseen unas patas fuertes y un pesado pico en forma de cuña. Tienen muy mal genio y suelen atacar a cualquier criatura con la que no estén familiarizados que se les acerque.

Poni

Bestia Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 10

Puntos de golpe: 11 (2d8 + 2)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (−4)	11 (+0)	7 (−2)

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 1/8 (25 PX)

Acciones

Cascos. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 7 (2d4 + 2) de daño contundente.

Pulpo

Bestia Pequeña, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 3 (1d6)

Velocidad: 1,5 m, nadar 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
4 (−3)	15 (+2)	11 (+0)	3 (−4)	10 (+0)	4 (−3)

Habilidades: Percepción +2, Sigilo +4

Sentidos: visión en la oscuridad 9 m, Percepción pasiva 12

Idiomas: —

Desafío: 0 (10 PX)

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Aguantar la Respiración. Mientras está fuera del agua, el pulpo puede aguantar la respiración durante 30 minutos.

Camuflarse bajo el Agua. El pulpo tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) hechas bajo el agua.

Respirar en el Agua. El pulpo solo puede respirar bajo el agua.

Acciones

Tentáculos. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 1 de daño contundente y el objetivo quedará agarrado (CD 10 para escapar). Hasta que el agarre termine, el pulpo no podrá usar sus tentáculos contra otro objetivo.

Nube de tinta (se recarga tras un descanso corto o largo). Si el pulpo está bajo el agua, una nube de tinta de 1,5 m de radio se extiende a su alrededor. Esta zona estará muy oscura durante 1 minuto, aunque una corriente fuerte puede dispersar la tinta. Tras descargar la tinta, el pulpo puede realizar la acción de correr como acción adicional.

Pulpo gigante

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 11

Puntos de golpe: 52 (8d10 + 8)

Velocidad: 3 m, nadar 18 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	4 (−3)	10 (+0)	4 (−3)

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +5

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 14

Idiomas: —

Desafío: 1 (200 PX)

Aguantar la Respiración. Mientras está fuera del agua, el pulpo puede aguantar la respiración durante 1 hora.

Camuflarse bajo el Agua. El pulpo tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) hechas bajo el agua.

Respirar en el Agua. El pulpo solo puede respirar bajo el agua.

Acciones

Tentáculos. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 4,5 m, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6 + 3) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura, quedará agarrada (CD 16 para escapar). Hasta que el agarre termine, el objetivo estará apresado y el pulpo no podrá usar sus tentáculos contra otro objetivo.

Nube de tinta (se recarga tras un descanso corto o largo). Si el pulpo está bajo el agua, una nube de tinta de 6 m de radio se extiende a su alrededor. Esta zona estará muy oscura durante 1 minuto, aunque una corriente fuerte puede dispersar la tinta. Tras descargar la tinta, el pulpo puede realizar la acción de correr como acción adicional.

Rana

Bestia Diminuta, sin alineamiento

Clase de Armadura: 11

Puntos de golpe: 1 (1d4 − 1)

Velocidad: 6 m, nadar 6 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (−5)	13 (+1)	8 (−1)	1 (−5)	8 (−1)	3 (−4)

Habilidades: Percepción +1, Sigilo +3

Sentidos: visión en la oscuridad 9 m, Percepción pasiva 11

Idiomas: —

Desafío: 0 (0 PX)

Anfibio. 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.

Las **ranas** no tienen ninguna forma efectiva de atacar. Se alimentan de insectos pequeños y suelen encontrarse cerca del agua, en árboles o bajo tierra. El perfil de la rana también puede representar a un **sapo**.

Rana gigante

Bestia Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 11

Puntos de golpe: 18 (4d8)

Velocidad: 9 m, nadar 9 m

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	13 (+1)	11 (+0)	2 (−4)	10 (+0)	3 (−4)

Habilidades: Percepción +2, Sigilo +3

Sentidos: visión en la oscuridad 9 m, Percepción pasiva 12

Idiomas: —

Desafío: 1/4 (50 PX)

Anfibio. 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. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d6 + 1) de daño perforante y el objetivo quedará agarrado (CD 11 para escapar). Hasta que el agarre termine, el objetivo estará apresado y la rana no podrá morder a otro objetivo.

Engullir. La rana hace un ataque de mordisco contra un objetivo Pequeño o más pequeño al que esté agarrando. Si el ataque impacta, el objetivo será engullido y el agarre terminará. El objetivo engullido estará apresado y cegado, tendrá cobertura completa contra los ataques y otros efectos fuera de la rana y recibirá 5 (2d4) de daño de ácido al principio de cada uno de los turnos de la rana. La rana solo puede engullir a un objetivo a la vez.

Si la rana muere, una criatura engullida dejará de estar apresada por ella y podrá gastar 1,5 m de movimiento para escapar del cadáver, del que saldrá derribada.

Rata

Bestia Diminuta, sin alineamiento

Clase de Armadura: 10

Puntos de golpe: 1 (1d4 − 1)

Velocidad: 6 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (−4)	11 (+0)	9 (−1)	2 (−4)	10 (+0)	4 (−3)

Sentidos: visión en la oscuridad 9 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 0 (10 PX)

Olfato Agudo. La rata tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del olfato.

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +0 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 1 de daño perforante.

Rata gigante

Bestia Pequeña, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 7 (2d6)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (−2)	15 (+2)	11 (+0)	2 (−4)	10 (+0)	4 (−3)

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 1/8 (25 PX)

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 está incapacitado.

Olfato Agudo. La rata tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del olfato.

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

Variante: ratas gigantes enfermas

Algunas ratas gigantes son portadoras de enfermedades terribles que transmiten mediante sus mordeduras. Las ratas gigantes enfermas tienen un valor de desafío de 1/8 (25 PX) y la siguiente acción en lugar de su ataque de mordisco normal.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4 + 2) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 10 o contraerá

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

una enfermedad. Hasta que esta enfermedad sea curada, el objetivo solo podrá recuperar puntos de golpe mediante la magia y sus puntos de golpe máximos se reducirán en 3 (1d6) cada 24 horas. La criatura morirá si la enfermedad reduce sus puntos de golpe máximos a 0.

Rinoceronte

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 11 (armadura natural)

Puntos de golpe: 45 (6d10 + 12)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	8 (−1)	15 (+2)	2 (−4)	12 (+1)	6 (−2)

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: —

Desafío: 2 (450 PX)

Carga. Si el rinoceronte se mueve al menos 6 m en línea recta hacia un objetivo y luego le impacta con un ataque de cornada durante el mismo turno, el objetivo recibe 9 (2d8) de daño contundente adicional. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 15 o será derribada.

Acciones

Cornada. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 14 (2d8 + 5) de daño contundente.

Sapo gigante

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 11

Puntos de golpe: 39 (6d10 + 6)

Velocidad: 6 m, nadar 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	3 (−4)

Sentidos: visión en la oscuridad 9 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 1 (200 PX)

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. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d10 + 2) de daño perforante más 5 (1d10) de daño de veneno y el objetivo quedará agarrado (CD 13 para escapar). Hasta que el agarre termine, el objetivo estará apresado y el sapo no podrá morder a otro objetivo.

Engullir. El sapo hace un ataque de mordisco contra una criatura Mediana o más pequeña a la que esté agarrando. Si el ataque impacta, el objetivo será engullido y el agarre terminará. El objetivo engullido estará apresado y cegado, tendrá cobertura completa contra los ataques y otros efectos fuera del sapo y recibirá 10 (3d6) de daño de ácido al principio de cada uno de los turnos del sapo. El sapo solo puede engullir a un objetivo a la vez.

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 derribada.

Serpiente constrictora

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 13 (2d10 + 2)

Velocidad: 9 m, nadar 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	1 (−5)	10 (+0)	3 (−4)

Sentidos: visión ciega 3 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 1/4 (50 PX)

Acciones

Constreñir. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. *Impacto:* 6 (1d8 + 2) de daño contundente y el objetivo quedará agarrado (CD 14 para escapar). Hasta que el agarre termine, la criatura estará apresada y la serpiente no podrá constreñir a otro objetivo.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Serpiente constrictora gigante

Bestia Enorme, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 60 (8d12 + 8)

Velocidad: 9 m, nadar 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	14 (+2)	12 (+1)	1 (−5)	10 (+0)	3 (−4)

Habilidades: Percepción +2

Sentidos: visión ciega 3 m, Percepción pasiva 12

Idiomas: —

Desafío: 2 (450 PX)

Acciones

Constreñir. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. *Impacto:* 13 (2d8 + 4) de daño contundente y el objetivo quedará agarrado (CD 16 para escapar). Hasta que el agarre termine, la criatura estará apresada y la serpiente no podrá constreñir a otro objetivo.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 3 m, una criatura. *Impacto:* 11 (2d6 + 4) de daño perforante.

Serpiente venenosa

Bestia Diminuta, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 2 (1d4)

Velocidad: 9 m, nadar 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (−4)	16 (+3)	11 (+0)	1 (−5)	10 (+0)	3 (−4)

Sentidos: visión ciega 3 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 1/8 (25 PX)

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 1 de daño perforante y el objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 10; sufrirá 5 (2d4) de daño de veneno si la falla o la mitad del daño si la supera.

Serpiente venenosa gigante

Bestia Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 14

Puntos de golpe: 11 (2d8 + 2)

Velocidad: 9 m, nadar 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	18 (+4)	13 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	3 (−4)

Habilidades: Percepción +2

Sentidos: visión ciega 3 m, Percepción pasiva 12

Idiomas: —

Desafío: 1/4 (50 PX)

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d4 + 4) de daño perforante y el objetivo 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.

Serpiente voladora

Bestia Diminuta, sin alineamiento

Clase de Armadura: 14

Puntos de golpe: 5 (2d4)

Velocidad: 9 m, nadar 9 m, volar 18 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
4 (−3)	18 (+4)	11 (+0)	2 (−4)	12 (+1)	5 (−3)

Sentidos: visión ciega 3 m, Percepción pasiva 11

Idiomas: —

Desafío: 1/8 (25 PX)

Pasar Volando. La serpiente no provoca ataques de oportunidad cuando vuela para ponerse fuera del alcance de un enemigo.

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 1 de daño perforante más 7 (3d4) de daño de veneno.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Las **serpientes voladoras** son ofidios alados de brillantes colores que se encuentran en las selvas más remotas. En ocasiones, las tribus locales y algunas sectas las utilizan para enviar mensajes atándoles pergaminos.

Simio

Bestia Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 19 (3d8 + 6)

Velocidad: 9 m, trepar 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	6 (−2)	12 (+1)	7 (−2)

Habilidades: Atletismo +5, Percepción +3

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: —

Desafío: 1/2 (100 PX)

Acciones

Ataque múltiple. El simio realiza dos ataques de puñetazo.

Puñetazo. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6 + 3) de daño contundente.

Piedra. *Ataque con arma a distancia:* +5 a impactar, alcance 7,5/15 m, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6 + 3) de daño contundente.

Simio gigante

Bestia Enorme, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 157 (15d12 + 60)

Velocidad: 12 m, trepar 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	14 (+2)	18 (+4)	7 (−2)	12 (+1)	7 (−2)

Habilidades: Atletismo +9, Percepción +4

Sentidos: Percepción pasiva 14

Idiomas: —

Desafío: 7 (2900 PX)

Acciones

Ataque múltiple. El simio realiza dos ataques de puñetazo.

Puñetazo. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +9 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 22 (3d10 + 6) de daño contundente.

Piedra. *Ataque con arma a distancia:* +9 a impactar, alcance 15/30 m, un objetivo. *Impacto:* 30 (7d6 + 6) de daño contundente.

Tarántula gigante

Bestia Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 11 (2d8 + 2)

Velocidad: 12 m, trepar 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	3 (−4)	12 (+1)	4 (−3)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +7

Sentidos: visión ciega 3 m, visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 13

Idiomas: —

Desafío: 1/4 (50 PX)

Caminar por Telarañas. La araña ignora todas las restricciones de movimiento causadas por cualquier tipo de red o telaraña.

Sentir a través de Telarañas. Mientras esté en contacto con una telaraña, la araña sabe la ubicación exacta 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 boca abajo sin tener que realizar pruebas de característica.

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. *Impacto:* 4 (1d6 + 1) de daño perforante y el objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 11; sufrirá 7 (2d6) de daño de veneno si la falla o la mitad del daño si la supera. Si el daño de veneno reduce a 0 los puntos de golpe del objetivo, este permanecerá estable pero estará envenenado durante 1 hora, incluso si recupera puntos de golpe. Mientras dure este envenenamiento, estará paralizado.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Las **tarántulas gigantes**, de menor tamaño que las arañas gigantes, persiguen a sus presas a campo abierto o se esconden para emboscarlas, enterrándose en madrigueras, grietas o entre escombros.

Tejón

Bestia Diminuta, sin alineamiento

Clase de Armadura: 10

Puntos de golpe: 3 (1d4 + 1)

Velocidad: 6 m, excavar 1,5 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
4 (−3)	11 (+0)	12 (+1)	2 (−4)	12 (+1)	5 (−3)

Sentidos: visión en la oscuridad 9 m, Percepción pasiva 11

Idiomas: —

Desafío: 0 (10 PX)

Olfato Agudo. El tejón tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del olfato.

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +2 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 1 de daño perforante.

Tejón gigante

Bestia Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 10

Puntos de golpe: 13 (2d8 + 4)

Velocidad: 9 m, excavar 3 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	2 (−4)	12 (+1)	5 (−3)

Sentidos: visión en la oscuridad 9 m, Percepción pasiva 11

Idiomas: —

Desafío: 1/4 (50 PX)

Olfato Agudo. El tejón tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del olfato.

Acciones

Ataque múltiple. El tejón realiza dos ataques: uno con su mordisco y otro con sus garras.

Garras. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 6 (2d4 + 1) de daño cortante.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d6 + 1) de daño perforante.

Tiburón cazador

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12 (armadura natural)

Puntos de golpe: 45 (6d10 + 12)

Velocidad: 0 m, nadar 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	13 (+1)	15 (+2)	1 (−5)	10 (+0)	4 (−3)

Habilidades: Percepción +2

Sentidos: visión ciega 9 m, Percepción pasiva 12

Idiomas: —

Desafío: 2 (450 PX)

Frenesí Sangriento. El tiburón tiene ventaja en las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra cualquier criatura que no posea todos sus puntos de golpe.

Respirar en el Agua. El tiburón solo puede respirar bajo el agua.

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d8 + 4) de daño perforante.

Los **tiburones cazadores**, más pequeños que los gigantes, aunque más grandes y fieros que los de arrecife, moran en aguas profundas. Suelen cazar solos, pero se dan casos en los que varios tiburones se alimentan en la misma zona. Un tiburón cazador adulto mide entre 4,5 y 6 m.

Tiburón de arrecife

Bestia Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12 (armadura natural)

Puntos de golpe: 22 (4d8 + 4)

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Velocidad: 0 m, nadar 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	1 (−5)	10 (+0)	4 (−3)

Habilidades: Percepción +2

Sentidos: visión ciega 9 m, Percepción pasiva 12

Idiomas: —

Desafío: 1/2 (100 PX)

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 está incapacitado.

Respirar en el Agua. El tiburón solo puede respirar bajo el agua.

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d8 + 2) de daño perforante.

Los **tiburones de arrecife** son más pequeños que los tiburones gigantes y cazadores. Habitan en aguas poco profundas y suelen cazar en grupos pequeños. Un espécimen adulto mide entre 1,8 y 3 m de largo.

Tiburón gigante

Bestia Enorme, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 126 (11d12 + 55)

Velocidad: 0 m, nadar 15 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	11 (+0)	21 (+5)	1 (−5)	10 (+0)	5 (−3)

Habilidades: Percepción +3

Sentidos: visión ciega 18 m, Percepción pasiva 13

Idiomas: —

Desafío: 5 (1800 PX)

Frenesí Sangriento. El tiburón tiene ventaja en las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra cualquier criatura que no posea todos sus puntos de golpe.

Respirar en el Agua. El tiburón solo puede respirar bajo el agua.

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +9 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 22 (3d10 + 6) de daño perforante.

Los **tiburones gigantes** miden 9 m de largo y suelen vivir en los océanos más profundos. Estos seres carecen por completo de miedo y atacarán a todo lo que se cruce en su camino, incluso ballenas o barcos.

Tigre

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 37 (5d10 + 10)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	3 (−4)	12 (+1)	8 (−1)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +6

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 13

Idiomas: —

Desafío: 1 (200 PX)

Abalanzarse. Si el tigre se mueve al menos 6 m en línea recta hacia una criatura y luego impacta a esa criatura con un ataque de garra durante el mismo turno, el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 13 o será derribado. Si el objetivo está derribado, el tigre puede hacer un ataque de mordisco contra él como acción adicional.

Olfato Agudo. El tigre tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del olfato.

Acciones

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8 + 3) de daño cortante.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d10 + 3) de daño perforante.

Tigre dientes de sable

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Puntos de golpe: 52 (7d10 + 14)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	3 (−4)	12 (+1)	8 (−1)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +6

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: —

Desafío: 2 (450 PX)

Abalanzarse. Si el tigre se mueve al menos 6 m en línea recta hacia una criatura y luego impacta a esa criatura con un ataque de garra durante el mismo turno, el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 14 o será derribado. Si el objetivo está derribado, el tigre puede hacer un ataque de mordisco contra él como acción adicional.

Olfato Agudo. El tigre tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del olfato.

Acciones

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 12 (2d6 + 5) de daño cortante.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 10 (1d10 + 5) de daño perforante.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Apéndice MM-B: Personajes no jugadores

Este apéndice contiene los perfiles de varios personajes no jugadores (PNJ) humanoides con los que los aventureros podrían encontrarse durante la campaña, desde humildes plebeyos hasta poderosos archimagos. Estos perfiles sirven para PNJ tanto humanos como de otras razas.

Personalizar un PNJ

Hay muchas formas sencillas de personalizar los PNJ de estos apéndices para adaptarlos a tu campaña.

Atributos raciales. Puedes añadir atributos raciales a un PNJ. Así, un druida mediano tendría una velocidad de 7,5 m y el atributo Afortunado. Poner atributos de este tipo a un PNJ no modifica su valor de desafío. Encontrarás más información sobre los atributos raciales en la página 1.

Cambiar conjuros. Una forma de personalizar a un PNJ lanzador de conjuros es reemplazar algunos de sus conjuros por otros. Puedes cambiar cualquier conjuro de la lista del PNJ por otro de igual nivel de la misma lista. Sustituir conjuros de esta forma no modifica el valor de desafío del PNJ.

Cambiar armas y armaduras. Puedes cambiar la armadura del PNJ por una mejor o peor, así como sustituir su arma por otra o añadirle más armas. Los cambios en la Clase de Armadura y el daño pueden modificar el valor de desafío del PNJ.

Objetos mágicos. Cuanto más poderoso sea el PNJ, más probable será que posea algún objeto mágico, o incluso varios. Sería lógico pensar que un archimago tenga un bastón o varita mágicos, así como pergaminos y pociones. Dar a un PNJ un objeto mágico poderoso capaz de infligir daño podría alterar su valor de desafío.

Acólito

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 10

Puntos de golpe: 9 (2d8)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)

Habilidades: Medicina +4, Religión +2

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: uno cualquiera (normalmente común)

Desafío: 1/4 (50 PX)

Lanzamiento de Conjuros. El acólito es un lanzador de conjuros de nivel 1. Su aptitud mágica es la Sabiduría (CD de salvación de conjuros 12, +4 a impactar con ataques de conjuro). Tiene los siguientes conjuros de clérigo preparados:

Trucos (a voluntad): *llama sagrada*, *luz*, *taumaturgia*

Nivel 1 (3 espacios): *bendición*, *curar heridas*, *santuario*

Acciones

Garrote. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +2 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 2 (1d4) de daño contundente.

Los **acólitos** son los miembros de menor rango del clero, que suelen responder ante un sacerdote. Llevan a cabo una gran variedad de funciones en los templos y reciben unos pocos conjuros de sus deidades.

Archimago

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 12 (15 con *armadura de mago*)

Puntos de golpe: 99 (18d8 + 18)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	20 (+5)	15 (+2)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Int +9, Sab +6

Habilidades: Conocimiento Arcano +13, Historia +13

Resistencia a daño: daño de conjuros; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos (por *piel pétrea*)

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: seis cualesquiera

Desafío: 12 (8400 PX)

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Lanzamiento de Conjuros. El archimago es un lanzador de conjuros de nivel 18. Su aptitud mágica es la Inteligencia (CD de salvación de conjuros 17, +9 a impactar con ataques de conjuro). Puede lanzar *disfrazarse* e *invisibilidad* a voluntad y tiene los siguientes conjuros de mago preparados:

Trucos (a voluntad): *agarre electrizante*, *descarga de fuego*, *luz*, *mano de mago*, *prestidigitación*

Nivel 1 (4 espacios): *armadura de mago**, *detectar magia*, *identificar*, *proyectil mágico*

Nivel 2 (3 espacios): *detectar pensamientos*, *imagen múltiple*, *paso brumoso*

Nivel 3 (3 espacios): *contrahechizo*, *relámpago*, *volar*

Nivel 4 (3 espacios): *destierro*, *escudo de fuego*, *piel pétrea**

Nivel 5 (3 espacios): *cono de frío*, *escudriñar*, *muro de fuerza*

Nivel 6 (1 espacio): *globo de invulnerabilidad*

Nivel 7 (1 espacio): *teletransporte*

Nivel 8 (1 espacio): *mente en blanco**

Nivel 9 (1 espacio): *parar el tiempo*

**El archimago lanza estos conjuros sobre sí mismo antes de que empiece el combate.*

Resistencia Mágica. El archimago tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Daga. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +6 a impactar, alcance 1,5 m o 6/18 m a distancia, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

Los **archimagos** son lanzadores de conjuros poderosos (y normalmente ancianos) que han dedicado su vida al estudio de las artes arcanas. Los de buenas intenciones aconsejan a reyes y reinas, mientras que los malvados gobiernan como tiranos y buscan convertirse en liches. Aquellos que no son ni buenos ni malos se recluyen en torres remotas, donde pueden practicar su magia sin que les interrumpan.

Cada archimago suele tomar al menos a un mago como aprendiz. Además, es habitual que sus moradas estén llenas de guardianes y protecciones mágicas para desalentar a posibles intrusos.

Asesino

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento no bueno

Clase de Armadura: 15 (cuero tachonado)

Puntos de golpe: 78 (12d8 + 24)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)

Tiradas de salvación: Des +6, Int +4

Habilidades: Acrobacias +6, Engaño +3, Percepción +3, Sigilo +9

Resistencia a daño: veneno

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: jerga de ladrones y otros dos cualesquiera

Desafío: 8 (3900 PX)

Asesinar. Durante su primer turno, el asesino tiene ventaja en las tiradas de ataque contra cualquier criatura que aún no haya jugado un turno. Cualquier impacto que el asesino realice contra una criatura sorprendida será un crítico.

Ataque Furtivo. Una vez por turno, el asesino inflige 14 (4d6) de daño adicional a un objetivo al que impacte con un ataque con arma en cuya tirada de ataque tuviera ventaja. No necesita tener ventaja si un aliado no incapacitado del asesino está a 1,5 m o menos del objetivo y el asesino no sufre desventaja en la tirada de ataque.

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.

Acciones

Ataque múltiple. El asesino realiza dos ataques con su espada corta.

Espada corta. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6 + 3) de daño perforante y el objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 15; sufrirá 24 (7d6) de daño de veneno si la falla o la mitad del daño si la supera.

Ballesta ligera. *Ataque con arma a distancia:* +6 a impactar, alcance 24/96 m, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8 + 3) de daño perforante y el objetivo deberá

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 15; sufrirá 24 (7d6) de daño de veneno si la falla o la mitad del daño si la supera.

Expertos en el uso de venenos, los **asesinos** son sicarios despiadados que trabajan para nobles, maestros gremiales, soberanos o cualquiera que pueda permitirse sus servicios.

Bandido

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento no legal

Clase de Armadura: 12 (armadura de cuero)

Puntos de golpe: 11 (2d8 + 2)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: uno cualquiera (normalmente común)

Desafío: 1/8 (25 PX)

Acciones

Cimitarra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d6 + 1) de daño cortante.

Ballesta ligera. *Ataque con arma a distancia:* +3 a impactar, alcance 24/96 m, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d8 + 1) de daño perforante.

Los **bandidos** se unen en bandas que, en ocasiones, están dirigidas por matones, veteranos o lanzadores de conjuros. No todos los bandidos son malvados, pues la opresión, las sequías, las enfermedades o las hambrunas pueden obligar a gente honesta a llevar una vida de bandidaje.

Los **piratas** son los bandidos del mar. Pueden ser tanto filibusteros a los que solo les importan las riquezas y el asesinato como corsarios con una sanción de la corona para atacar y saquear a los navíos de las naciones enemigas.

Batidor

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 13 (armadura de cuero)

Puntos de golpe: 16 (3d8 + 3)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Habilidades: Naturaleza +4, Percepción +5, Sigilo +6, Supervivencia +5

Sentidos: Percepción pasiva 15

Idiomas: uno cualquiera (normalmente común)

Desafío: 1/2 (100 PX)

Oído y Vista Agudos. El batidor tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del oído o de la vista.

Acciones

Ataque múltiple. El batidor realiza dos ataques cuerpo a cuerpo o dos ataques a distancia.

Espada corta. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Arco largo. *Ataque con arma a distancia:* +4 a impactar, alcance 45/180 m, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d8 + 2) de daño perforante.

Los **batidores** son cazadores y rastreadores avezados que ofrecen sus servicios a quien esté dispuesto a pagarlos. La mayoría cazan animales salvajes, pero unos pocos trabajan como cazarrecompensas, guías o desempeñando labores de reconocimiento para ejércitos.

Berserker

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento caótico

Clase de Armadura: 13 (armadura de pieles)

Puntos de golpe: 67 (9d8 + 27)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	9 (−1)	11 (+0)	9 (−1)

Sentidos: Percepción pasiva 10

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Idiomas: uno cualquiera (normalmente común)

Desafío: 2 (450 PX)

Temerario. Al principio de su turno, el berserker puede obtener ventaja en todas las tiradas de ataque con arma cuerpo a cuerpo durante ese turno, pero las tiradas de ataque contra él tendrán ventaja hasta el principio de su siguiente turno.

Acciones

Hacha a dos manos. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 9 (1d12 + 3) de daño cortante.

Los impredecibles **berserkers** provienen de tierras salvajes y forman partidas de guerra que buscan el conflicto allá donde puedan encontrarlo.

Caballero

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 18 (armadura de placas)

Puntos de golpe: 52 (8d8 + 16)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Tiradas de salvación: Con +4, Sab +2

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: uno cualquiera (normalmente común)

Desafío: 3 (700 PX)

Valiente. El caballero tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar que lo asusten.

Acciones

Ataque múltiple. El caballero realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Espadón. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6 + 3) de daño cortante.

Ballesta pesada. *Ataque con arma a distancia:* +2 a impactar, alcance 30/120 m, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d10) de daño perforante.

Liderazgo (se recarga tras un descanso corto o largo). Durante 1 minuto, el caballero puede pronunciar una orden o advertencia especial cada vez que una criatura no hostil que pueda ver a 9 m o menos de él haga una tirada de ataque o de salvación. Si puede oír y entender al caballero, la criatura añadirá 1d4 a su tirada, pero solo podrá beneficiarse de un dado de liderazgo al mismo tiempo. Este efecto termina si el caballero resulta incapacitado.

Reacciones

Parada. El caballero suma 2 a su CA contra un ataque cuerpo a cuerpo que le fuera a impactar. Para poder hacer esto, debe ver a su atacante y estar empuñando un arma cuerpo a cuerpo.

Los **caballeros** son guerreros que se ponen al servicio de gobernantes, órdenes religiosas y causas nobles. El alineamiento del caballero determina hasta qué punto honra su compromiso. Tanto si parten para cumplir una misión o se encuentran patrullando el reino, los caballeros suelen viajar con un séquito del que forman parte escuderos y asalariados, a los que puedes representar usando el perfil del plebeyo.

Capitán bandido

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento no legal

Clase de Armadura: 15 (cuero tachonado)

Puntos de golpe: 65 (10d8 + 20)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)

Tiradas de salvación: Fue +4, Des +5, Sab +2

Habilidades: Atletismo +4, Engaño +4

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: dos cualesquiera

Desafío: 2 (450 PX)

Acciones

Ataque múltiple. El capitán realiza tres ataques cuerpo a cuerpo: dos con su cimitarra y uno con su daga. En vez de esto, el capitán puede realizar dos ataques a distancia con sus dagas.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Cimitarra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6 + 3) de daño cortante.

Daga. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +5 a impactar, alcance 1,5 m o 6/18 m a distancia, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d4 + 3) de daño perforante.

Reacciones

Parada. El capitán suma 2 a su CA contra un ataque cuerpo a cuerpo que le fuera a impactar. Para poder hacer esto, debe ver a su atacante y estar empuñando un arma cuerpo a cuerpo.

Para mantener a un grupo de bandidos a raya se necesita tanto una personalidad firme como un pico de oro, y los **capitanes bandidos** poseen ambas en abundancia.

Los **capitanes piratas** (una variante del capitán bandido) tienen, además de todo esto, un barco que proteger y gobernar. Para ganarse la lealtad de su tripulación, deben recompensarla y castigarla a partes iguales.

Lo que un capitán bandido (o pirata) anhela realmente no son las riquezas, sino la fama. Los prisioneros que apelen al ego o la vanidad de un capitán tendrán más posibilidades de ser tratados con dignidad que quienes afirmen no haber oído hablar de sus andanzas.

Druida

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 11 (16 con *piel robliza*)

Puntos de golpe: 27 (5d8 + 5)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)

Habilidades: Medicina +4, Naturaleza +3, Percepción +4

Sentidos: Percepción pasiva 14

Idiomas: druídico y otros dos cualesquiera

Desafío: 2 (450 PX)

Lanzamiento de Conjuros. El druida es un lanzador de conjuros de nivel 4. Su aptitud mágica es la Sabiduría (CD de salvación de conjuros 12, +4 a impactar con ataques de conjuro). Tiene los siguientes conjuros de druida preparados:

Trucos (a voluntad): *crear llama*, *saber druídico*, *shillelagh*

Nivel 1 (4 espacios): *enmarañar*, *hablar con los animales*, *ola atronadora*, *zancada prodigiosa*

Nivel 2 (3 espacios): *mensajero animal*, *piel robliza*

Acciones

Bastón. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +2 a impactar (+4 a impactar con *shillelagh*), alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 3 (1d6) de daño contundente, 4 (1d8) de daño contundente si se usa a dos manos o 6 (1d8 + 2) de daño contundente con *shillelagh*.

Los **druidas** moran en bosques y otros lugares apartados, desde los que protegen el mundo natural de los monstruos y las intrusiones de la civilización. Algunos son **chamanes tribales**, cuya labor es curar a los enfermos, rezar a los espíritus animales y hacer de consejeros espirituales.

Espía

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 27 (6d8)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Habilidades: Engaño +5, Investigación +5, Juego de Manos +4, Percepción +6, Perspicacia +4, Persuasión +5, Sigilo +4

Sentidos: Percepción pasiva 16

Idiomas: dos cualesquiera

Desafío: 1 (200 PX)

Acción Astuta. En cada uno de sus turnos, el espía puede usar una acción adicional para realizar las acciones de correr, destrabarse o esconderse.

Ataque Furtivo (1/turno). El espía inflige 7 (2d6) de daño adicional a un objetivo al que impacte con un ataque con arma en cuya tirada de ataque tuviera ventaja. No necesita tener ventaja si un aliado no

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

incapacitado del espía está a 1,5 m o menos del objetivo y el espía no sufre desventaja en la tirada de ataque.

Acciones

Ataque múltiple. El espía realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Espada corta. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Ballesta de mano. *Ataque con arma a distancia:* +4 a impactar, alcance 9/36 m, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Los gobernantes, nobles, comerciantes, maestros gremiales y otros individuos adinerados contratan **espías** para obtener la mayor ventaja posible en el despiadado mundo de la política. Los espías han sido entrenados para recabar información sin ser advertidos, y los más leales darían la vida antes que revelar algún secreto que pudiera poner en peligro a sus empleadores.

Gladiador

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 16 (cuero tachonado, escudo)

Puntos de golpe: 112 (15d8 + 45)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	15 (+2)

Tiradas de salvación: Fue +7, Des +5, Con +6

Habilidades: Atletismo +10, Intimidación +5

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: uno cualquiera (normalmente común)

Desafío: 5 (1800 PX)

Bruto. Las armas cuerpo a cuerpo infligen un dado adicional de su daño cuando el gladiador impacta con ellas (ya incluido en el ataque).

Valiente. El gladiador tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar que lo asusten.

Acciones

Ataque múltiple. El gladiador realiza tres ataques cuerpo a cuerpo o dos ataques a distancia.

Golpe con escudo. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. *Impacto:* 9 (2d4 + 4) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 15 o será derribada.

Lanza. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +7 a impactar, alcance 1,5 m o 6/18 m a distancia, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6 + 4) de daño perforante o 13 (2d8 + 4) de daño perforante si se usa a dos manos en un ataque cuerpo a cuerpo.

Reacciones

Parada. El gladiador suma 3 a su CA contra un ataque cuerpo a cuerpo que le fuera a impactar. Para poder hacer esto, debe ver a su atacante y estar empuñando un arma cuerpo a cuerpo.

Los **gladiadores** combaten para entretener a multitudes enfervorizadas. Algunos son brutales luchadores que ponen la vida en juego en cada pugna, mientras que otros son duelistas profesionales que perciben cuantiosos honorarios, pero rara vez combaten a muerte.

Guardia

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 16 (camisa de malla, escudo)

Puntos de golpe: 11 (2d8 + 2)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Habilidades: Percepción +2

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: uno cualquiera (normalmente común)

Desafío: 1/8 (25 PX)

Acciones

Lanza. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +3 a impactar, alcance 1,5 m o 6/18 m a distancia, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d6 + 1) de daño perforante

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

o 5 (1d8 + 1) de daño perforante si se usa a dos manos en un ataque cuerpo a cuerpo.

Existen muchos tipos de **guardias**: centinelas de una fortaleza o población amurallada, miembros de la guardia de una ciudad o guardaespaldas contratados por nobles y mercaderes.

Guerrero tribal

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 12 (armadura de pieles)

Puntos de golpe: 11 (2d8 + 2)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	8 (−1)	11 (+0)	8 (−1)

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: uno cualquiera

Desafío: 1/8 (25 PX)

Atacar en Manada. 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 está incapacitado.

Acciones

Lanza. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +3 a impactar, alcance 1,5 m o 6/18 m a distancia, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d6 + 1) de daño perforante o 5 (1d8 + 1) de daño perforante si se usa a dos manos en un ataque cuerpo a cuerpo.

Los **guerreros tribales** viven fuera del alcance de la civilización y se sustentan mediante la caza y la pesca. Cada tribu actúa de acuerdo con los deseos de su jefe, que suele ser un miembro bendecido por los dioses o el guerrero más fuerte o veterano.

Mago

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 12 (15 con *armadura de mago*)

Puntos de golpe: 40 (9d8)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (−1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Tiradas de salvación: Int +6, Sab +4

Habilidades: Conocimiento Arcano +6, Historia +6

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: cuatro cualesquiera

Desafío: 6 (2300 PX)

Lanzamiento de Conjuros. El mago es un lanzador de conjuros de nivel 9. Su aptitud mágica es la Inteligencia (CD de salvación de conjuros 14, +6 a impactar con ataques de conjuro). Tiene los siguientes conjuros de mago preparados:

Trucos (a voluntad): *descarga de fuego, luz, mano de mago, prestidigitación*

Nivel 1 (4 espacios): *armadura de mago*, *detectar magia*, *escudo*, *proyectil mágico*

Nivel 2 (3 espacios): *paso brumoso*, *sugestión*

Nivel 3 (3 espacios): *bola de fuego*, *contrahechizo*, *volar*

Nivel 4 (3 espacios): *invisibilidad mejorada*, *tormenta de hielo*

Nivel 5 (1 espacio): *cono de frío*

Acciones

Daga. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +5 a impactar, alcance 1,5 m o 6/18 m a distancia, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

Los **magos** dedican su vida a estudiar y practicar la magia. Los magos de alineamiento bueno ofrecen su consejo a nobles y otros individuos poderosos, mientras que los magos malvados moran en lugares aislados, en los que pueden ejecutar sus innombrables experimentos sin ser molestados.

Matón

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento no bueno

Clase de Armadura: 11 (armadura de cuero)

Puntos de golpe: 32 (5d8 + 10)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Habilidades: Intimidación +2

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: uno cualquiera (normalmente común)

Desafío: 1/2 (100 PX)

Atacar en Manada. El matón tiene ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del matón se encuentra a 1,5 m o menos de la criatura y no está incapacitado.

Acciones

Ataque múltiple. El matón realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Maza. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño contundente.

Ballesta pesada. *Ataque con arma a distancia:* +2 a impactar, alcance 30/120 m, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d10) de daño perforante.

Los **matones** son sicarios despiadados con talento para la intimidación y la violencia. Solo les mueve el dinero y carecen casi por completo de escrúpulos.

Noble

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 15 (coraza)

Puntos de golpe: 9 (2d8)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Habilidades: Engaño +5, Perspicacia +4, Persuasión +5

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: dos cualesquiera

Desafío: 1/8 (25 PX)

Acciones

Estoque. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d8 + 1) de daño perforante.

Reacciones

Parada. El noble suma 2 a su CA contra un ataque cuerpo a cuerpo que le fuera a impactar. Para poder hacer esto, debe ver a su atacante y estar empuñando un arma cuerpo a cuerpo.

Los **nobles** poseen la autoridad e influencia propias de un miembro de las clases más altas. Algunos tienen la fortuna y los contactos necesarios para medirse con generales o incluso monarcas. Suelen viajar acompañados tanto de guardias como de sirvientes plebeyos.

El perfil del noble también sirve para representar a **cortesanos** que no sean de noble alcurnia.

Plebeyo

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 10

Puntos de golpe: 4 (1d8)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: uno cualquiera (normalmente común)

Desafío: 0 (10 PX)

Acciones

Garrote. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +2 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 2 (1d4) de daño contundente.

Campesinos, sirvientes, esclavos, criados, peregrinos, mercaderes, artesanos y ermitaños son todos ellos ejemplos de **plebeyos**.

Sacerdote

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 13 (camisa de malla)

Puntos de golpe: 27 (5d8 + 5)

Velocidad: 7,5 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)	13 (+1)

Habilidades: Medicina +7, Persuasión +3, Religión +4

Sentidos: Percepción pasiva 13

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

Idiomas: dos cualesquiera

Desafío: 2 (450 PX)

Lanzamiento de Conjuros. El sacerdote es un lanzador de conjuros de nivel 5. Su aptitud mágica es la Sabiduría (CD de salvación de conjuros 13, +5 a impactar con ataques de conjuro). Tiene los siguientes conjuros de clérigo preparados:

Trucos (a voluntad): *llama sagrada*, *luz*, *taumaturgia*

Nivel 1 (4 espacios): *curar heridas*, *saeta guía*, *santuario*

Nivel 2 (3 espacios): *arma espiritual*, *restablecimiento menor*

Nivel 3 (2 espacios): *disipar magia*, *espíritus guardianes*

Prerrogativa Divina. Como acción adicional, el sacerdote puede gastar un espacio de conjuro para hacer que sus ataques con arma cuerpo a cuerpo causen mágicamente 10 (3d6) de daño radiante adicional si impactan. Este beneficio dura hasta el final del turno. Si el sacerdote gasta un espacio de conjuro de nivel 2 o más, el daño adicional aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio que haya empleado.

Acciones

Maza. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +2 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 3 (1d6) de daño contundente.

Los **sacerdotes** transmiten las enseñanzas de sus dioses al pueblo llano. Son los líderes espirituales de templos y santuarios, y suelen ocupar posiciones influyentes en sus comunidades. Los sacerdotes malvados pueden operar abiertamente bajo las órdenes de un tirano o dirigir sectas religiosas ocultas entre las sombras que proyecta la sociedad, supervisando ritos depravados.

Cada sacerdote suele tener al menos un acólito, cuyo fin es ayudarle en las ceremonias religiosas y el resto de tareas sagradas.

Sectario

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento no bueno

Clase de Armadura: 12 (armadura de cuero)

Puntos de golpe: 9 (2d8)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Habilidades: Engaño +2, Religión +2

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: uno cualquiera (normalmente común)

Desafío: 1/8 (25 PX)

Devoción Oscura. El sectario tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar que lo asusten o lo hechicen.

Acciones

Cimitarra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. *Impacto:* 4 (1d6 + 1) de daño cortante.

Los **sectarios** juran lealtad a poderes oscuros, como príncipes elementales, señores demoníacos o archidiablos. La mayoría de ellos ocultan sus actividades para evitar que los condenen al ostracismo, los apresen o los ejecuten por sus creencias. A diferencia de los acólitos malvados, los sectarios suelen mostrar señales evidentes de locura en sus actos y creencias.

Sectario fanático

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento no bueno

Clase de Armadura: 13 (armadura de cuero)

Puntos de golpe: 33 (6d8 + 6)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Habilidades: Engaño +4, Persuasión +4, Religión +2

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: uno cualquiera (normalmente común)

Desafío: 2 (450 PX)

Devoción Oscura. El fanático tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar que lo asusten o lo hechicen.

Lanzamiento de Conjuros. El fanático es un lanzador de conjuros de nivel 4. Su aptitud mágica es la Sabiduría (CD de salvación de conjuros 11, +3 a impactar con

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.

ataques de conjuro). Tiene los siguientes conjuros de clérigo preparados:

Trucos (a voluntad): *llama sagrada*, *luz*, *taumaturgia*

Nivel 1 (4 espacios): *escudo de fe*, *infligir heridas*, *orden imperiosa*

Nivel 2 (3 espacios): *arma espiritual*, *inmovilizar persona*

Acciones

Ataque múltiple. El fanático realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Daga. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +4 a impactar, alcance 1,5 m o 6/18 m a distancia, una criatura. *Impacto:* 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

Los **fanáticos** suelen ocupar las posiciones de liderazgo de las sectas, recurriendo a su carisma y excusándose en el dogma del culto para influir en las personas de voluntad más débil y aprovecharse de ellas. La prioridad principal de la mayoría de fanáticos es conseguir poder para sí mismos.

Veterano

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 17 (armadura de bandas)

Puntos de golpe: 58 (9d8 + 18)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Habilidades: Atletismo +5, Percepción +2

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: uno cualquiera (normalmente común)

Desafío: 3 (700 PX)

Acciones

Ataque múltiple. El veterano realiza dos ataques con su espada larga. Si empuña una espada corta, también puede hacer un tercer ataque con ella.

Espada corta. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6 + 3) de daño perforante.

Espada larga. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8 + 3) de daño cortante u 8 (1d10 + 3) de daño cortante si se usa a dos manos.

Ballesta pesada. *Ataque con arma a distancia:* +3 a impactar, alcance 30/120 m, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d10 + 1) de daño perforante.

Los **veteranos** son combatientes profesionales que toman las armas simplemente por dinero o para proteger algo que aprecian o en lo que creen. Algunos son soldados retirados tras una vida de servicio o guerreros que nunca han servido a nadie que no fueran ellos mismos.

Prohibida la reventa. Tienes permiso para imprimir o fotocopiar este documento solo para uso personal.